



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**EL PAPEL DE LAS HEROÍNAS EN EL CINE DE
ANIMACIÓN DEL JAPONÉS HAYAO MIYAZAKI.
ESTUDIO DE CASO DE “EL VIAJE DE CHIHIRO
(2001)” Y “EL CASTILLO VAGABUNDO (2004)”**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
**LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**
(Especialidad en Producción)

P R E S E N T A :
Jessica Janet Cruz Sánchez.

Director de tesis
JOSÉ ARMANDO VÁZQUEZ PUGA.



México, D.F. 2009



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

AGRADEZCO A MI MADRE POR SU AMOR, CARIÑO Y COMPRENSIÓN Y QUIEN ME HA

IMPULSADO A LOGRAR MIS METAS INCLUYENDO ÉSTE TRABAJO.

A MIS HERMANAS POR LA COMPAÑÍA Y EL APOYO QUE ME BRINDAN.

A MI ASESOR QUIEN GRACIAS A ÉL HE PODIDO CONCLUIR ÉSTE TRABAJO. POR SU

PACIENCIA, COMPRENSIÓN Y SOBRE TODO POR SU AMISTAD.

TAMBIÉN AGRADEZCO A TODAS LAS PERSONAS QUE ME AYUDARON CON PALABRAS DE

ALIENTO EN LOS MOMENTOS EN QUE PENSABA QUE ÉSTE DÍA NO LLEGARÍA.

A TODOS

GRACIAS

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO I. EL CINE DE ANIMACIÓN JAPONESA	1
1.1 El relato fantástico en el cine	2
1.2 Los primeros relatos de animación en el cine	11
1.3 Historia del anime	17
1.3.1 Del manga al anime	23
1.3.2 Las tendencias pictográficas y características del anime	24
1.3.3 Clasificación del anime	27
1.4 Cine de animación japonesa 2000 -2006	29
CAPÍTULO II. BIOFILMOGRAFÍA DE HAYAO MIYAZAKI	33
2.1 Hayao Miyazaki y Estudios Ghibli	34
2.2 Filmografía de Hayao Miyazaki	39
2.3 Trayectoria de la obra de Miyazaki	46
CAPÍTULO III. LA REPRESENTACIÓN DEL HÉROE Y SU AVENTURA	51
3.1 El mito como relato de una aventura	52
3.2 El héroe y la realidad	54
3.3 El héroe y los arquetipos	61
3.4 El viaje del héroe	67
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE DOS RELATOS DE MIYAZAKI	80
4.1 Sinopsis argumental	
4.1.1 El Viaje de Chihiro	81
4.1.2 El Castillo Vagabundo	86
4.2 Los discursos del universo de Miyazaki	88
4.2.1 Miyazaki y su relato infantil	89
4.2.2 Miyazaki y su estilo plástico	91
4.2.3 Los recursos dramáticos de los textos de Miyazaki	96
4.2.3.1 Las protagonistas	96
4.2.3.2 El paisaje	99
4.2.3.3 El viaje	100
4.2.4 Dos recursos dramáticos de las historias de Miyazaki	101
4.2.4.1 Tragicomedia	102
4.2.4.2 Melodrama	104
4.2.5 Las protagonistas de Miyazaki como heroínas	107
4.2.5.1 <i>El Viaje de Chihiro 2001</i>	109
4.2.5.2 <i>El Castillo Vagabundo 2004</i>	112
CONCLUSIONES	118
BIBLIOGRAFÍA	122
ANEXO	

INTRODUCCIÓN

Estudiar el fenómeno del cine es tratar de entender las formas de estructuración de los mensajes que se intentan decir por un medio, en otras palabras revisar las diversas formas en que se aplican los lenguajes fílmicos.

La fuente de inspiración del cine es la propia realidad, representada en su totalidad en diversas formas, recurriendo a características lingüísticas y dándole configuraciones específicas, es así que a través de su historia fueron conformándose los diferentes géneros cinematográficos que en la actualidad se han convertido en convenciones narrativas.

Hay que recordar que este medio pertenece a una industria cultural, por lo tanto está regido por cuestiones de mercado lo que lleva a que sus tratamientos de la realidad las ubique, muchas veces en un espectáculo con el fin de atraer más público.

Otro de los aspectos que es conveniente destacar es la cuestión tecnológica, ya que el cine es una tecnología y la aparición de las nuevas tecnologías de la sociedad también son aplicables a esta industria, que ha provocado el perfeccionamiento asombroso de su realización.

Este hecho en los últimos años, se ha manifestado en el cine de animación, género que ha ganado tiempo y espacio en las pantallas del mundo sorprendiendo por su calidad narrativa. Sin embargo, este proceso está determinado por las cuestiones culturales de cada país que lo produce.

Japón ha destacado por ser una industria fílmica de animación que la convierte en un posible rival de otra gran potencia, me refiero a los Estados Unidos, incluso se auxilian en esta rama a través de coproducciones, por ejemplo *Animatrix*.

En éste contexto, destaca el realizador Hayao Miyazaki quién goza de un prestigio internacional por su filmografía, reconocida con premios en diversos festivales del mundo y el público ha convertido algunas de sus películas en **cine de culto**; así su público está pendiente de las próximas realizaciones que Miyazaki está por hacer.

Ante estas características, me decidí investigar sobre la producción de Miyazaki, ya que el cine de animación siempre me había atraído y cuando descubrí las películas de éste director japonés, me parecieron atractivas y

diferentes de las que ya conocía, como el cine fantástico norteamericano, pero las cintas de Miyazaki, eran tan especiales, que decidí saber qué era eso que las hacía diferentes.

Otro problema, era ¿cómo abordar su estudio? ya que el fenómeno cinematográfico se puede realizar de distintas maneras. Poco a poco, a través de cursos y lecturas me enteré de las diversas teorías y métodos para analizarlo, por ejemplo al cine lo podría ver por su aspecto histórico, su aspecto autoral, como arte, o destacando las cuestiones semiológicas, sus análisis intertextuales o discursivos, por mencionar algunos de estos.

Poco a poco fui delimitando el tema, el primer paso fue la selección de dos de las películas de él: *El Viaje de Chihiro* y *El Castillo Vagabundo*, ya tenía el material para analizar, pero me seguía faltando la manera de abordarlo, esto fue el segundo paso. Gracias a que tuve acceso al texto *Guión de aventura y forja del héroe* de Antonio Sánchez, me decidí por el tratamiento analítico. En otras palabras, dirigí mi estudio a las protagonistas de ambas historias fílmicas de Miyazaki, considerando que eran mujeres, esta característica la decidí relacionar con las del héroe.

Para comprender el lenguaje fílmico de Miyazaki, apoyé mi investigación en los aspectos discursivos de sus relatos, aunados a las características de heroínas de sus protagonistas.

Mi investigación, está conformada por cuatro apartados que se presentan a continuación:

Capítulo I. El cine de animación japonesa, hace referencia a los cuentos como tales y su historia, se enumeran las características de los mismos, su evolución, y cómo es que actualmente son dirigidos a un público infantil.

Todorov, estudioso del tema, juega un papel significativo, ya que hace una diferenciación entre los términos de lo insólito y lo maravilloso para poder definir lo fantástico, y para complementar ésta definición me apoyé, en autores como Callois, Maupassant, Nicolás Cócara, entre otros.

Además, se mencionan algunos de los géneros cinematográficos donde encontramos elementos ficticios para poder entender mejor el concepto, con ello se da inicio a la historia de los relatos cinematográficos y su evolución, con respecto a las técnicas utilizadas para poder proyectar un producto de calidad.

Posteriormente se habla de la historia del anime japonés, lo que implica el manga, el mismo anime, su historia y diversos eventos que han ocurrido en Japón, como la Segunda Guerra Mundial.

La clasificación del anime, es algo significativo ya que éste varía de acuerdo al contenido de cada una de las historias, que van dirigidas a todo público y gusto; es decir, historias infantiles como para adultos propiamente.

Como último punto, se hace mención de los relatos animados japoneses a partir del 2000 a 2006, con el propósito de dar un contexto para el análisis que se realiza en el capítulo IV.

El Capítulo II. Biofilmografía de Hayao Miyazaki, en este apartado se mencionan los eventos más trascendentales del director japonés, el inicio de su carrera en el cine, empezando por proponer algunos paisajes en series de televisión muy conocidas en México. Más adelante Hayao con ayuda de uno de sus colaboradores crea Studios Ghibli, donde actualmente se han creado un número considerable de largometrajes animados de Japón, con elementos característicos que hacen de las producciones tener mayor calidad.

También se indican en un cuadro todas las producciones de los estudios, desde que iniciaron actividades a la fecha sobresaliendo las del director Hayao Miyazaki, donde se da una breve sinopsis de las películas, y en cada una hay un estilo propio del autor.

Es importante mencionar que el director al que se hace referencia ya es reconocido internacionalmente, por lo que en el apartado final del capítulo se alude a la trayectoria del mismo, indicando los premios y nominaciones que ha tenido en cada una de sus producciones principalmente con *El Viaje de Chihiro*, producción que lo hizo mayormente conocido en todo el mundo; destacando por los reconocimientos de este filme.

El Capítulo III. La representación del héroe y su aventura, hace referencia en un primer momento a los mitos, ya que estos relatos son fundamentales para las historias actuales como son el caso de Hayao, dado que en estas se plantean los viajes de personajes que atraviesan por diferentes obstáculos para finalmente convertirse en héroes.

Además, se define el término héroe, con el fin de clasificar estas figuras en distintas épocas, desde las mitológicas a la actualidad. A partir de esta figura surgen arquetipos de acuerdo al tipo de valores manejados en los relatos.

Asimismo, se habla de autores como Vogler y Propp, estudiosos en el tema que estos proponen una serie de arquetipos, fundamentales para el desarrollo de una historia.

Autores como los anteriores, además de Joseph Campbell y Antonio Sánchez, han propuesto modelos para *la aventura del héroe*, cada uno aporta elementos indispensables que es importante considerarlos para así entender el viaje y al héroe mismo, después de haber atravesado por una serie de circunstancias que lo llevarán a finalizar su travesía.

Es importante cada uno de los modelos propuestos, tanto por el tipo de estudio que hacen y por los elementos que toman en cuenta, todos ellos son comparados en un cuadro, dónde se ven a simple vista, las diferencias o similitudes de cada uno con respecto a los otros.

El Capítulo IV. Análisis de dos relatos de Miyazaki, inicia con la sinopsis argumental de cada uno de los relatos de interés; más adelante se hace mención a los elementos que utiliza Miyazaki en cada una de las producciones, indicando un estilo propio del autor entre los que se encuentran el tipo de relatos que utiliza en sus historias, su estilo plástico, el tipo de protagonistas, los paisajes y los viajes que son constantes en los relatos dirigidos por éste.

También se mencionan los métodos tradicionales y el tipo de tecnología utilizada en los relatos, es decir, los métodos empleados y las técnicas que llevan a cabo en *El Viaje de Chihiro* y *El Castillo vagabundo*.

Todos estos elementos van concretando la investigación particularizando cada vez más hasta el análisis propiamente, dónde se menciona el tipo de recursos dramático de cada historia, argumentando el porqué de cada uno.

Esto permite que con lo anterior y los modelos antes mencionados de los estudiosos en el tema, dan los componentes suficientes para analizar cada relato se utiliza el modelo de Joseph Campbell, por considerarlo el más completo y aplicable a cada historia, que si bien no se retoman todas las etapas propuestas dado el tipo de historias -relatos japoneses- desarrollados

con un inicio, un desarrollo, un clímax y final ambas tienen características particulares que hacen sean viables o no al modelo mencionado.

Finalmente, el trabajo de investigación da un panorama del tipo de producciones que se están haciendo en oriente, más específicamente con el director Hayao Miyazaki de Studios Ghibli, con historias y elementos que han causado gran interés a nivel mundial por tener un estilo propio, con protagonistas femeninas.

Ésta investigación, tiene como fin tratar de entender el lenguaje del cine, a la par de analizar un proceso de comunicación.

CAPÍTULO I. EL CINE DE ANIMACIÓN JAPONESA

Es importante mencionar que los cuentos como hoy día se conocen tienen al igual que el hombre una historia, la cual se trata en el primer apartado, donde algunos interesados mencionan al respecto unas de las características de las mismas, de la evolución que han sufrido, y cómo es que actualmente son para un público infantil.

Autores como Todorov, juega un papel significativo, ya que hace una diferenciación entre los términos de lo insólito y lo maravilloso para poder definir así al cuento fantástico, y con ello el término fantasía utilizado en los cuentos e historias con este vocablo.

Esto se hace con el fin de conocer todo lo que implica este mundo que presenta a cientos de personas e incluso a quienes han crecido con estos relatos, en algunos casos ya adaptados a la pantalla grande. Los relatos como mitos, fábulas y cuentos son considerados como antecesores a los relatos que se exponen en el cine actualmente.

El estudio de los cuentos desde antaño han servido para poder expresar con el cine una serie de historias con personajes sorprendentes, donde además del autor mencionado Nicolás Cócero y Roger Callois han dado un significado a aquello que se muestra, nombrando para poder así tener conocimiento de este mundo fantástico al que se alude en muchas de las historias que relatan mundos y sucesos que están más allá de la realidad.

Cabe destacar que el cine al igual que los cuentos, ha evolucionado con diversas aportaciones de autores interesados en proyectar imágenes con movimiento, desde los inicios del cine hasta hoy día.

Con los cuentos y más tarde también, a lo que se conoce como manga y anime transportándonos a la historia de Japón donde a consecuencia de la Segunda Guerra Mundial se busca una forma de expresar todo aquello que se vivió surgiendo de una forma más precisa el anime.

El anime ha tenido gran auge y es así como trasciende no sólo en su país de origen (Japón) sino a nivel mundial, teniendo diversas características que lo hacen empático con el público que gusta de estos relatos, su clasificación es de acuerdo al argumento englobando al anime y manga,

finalmente se mencionan las producciones más destacadas en cine japonés de animación en los años del 2000 al 2006.

1.1 EL RELATO FANTÁSTICO EN EL CINE

Desde el origen del hombre, existió la necesidad de contar historias, éstas se relataban de generación en generación, comentando aquellos sucesos que a la gente le llamaba la atención, así se inician los cuentos y relatos como mitos y leyendas.

Los cuentos en su origen no fueron pensados para un público infantil, pero los relatos llamaban tanto la atención de la gente que títulos como "*La Bella Durmiente*, por ejemplo, dónde la narración original cuenta de una bella joven encontrada por un príncipe, al verla, éste la seduce en su lecho y la deja encinta"¹. Se transformó en una historia dirigida al público infantil cuyo aspecto sexual se transforma en una visión romántica del amor, una visión que exalta como valor moral.

Las narraciones, como el ejemplo anterior, que fue adaptada para un público infantil, trataban temas de exhibicionismo y violación, contadas en reuniones sociales, para el entretenimiento de los adultos.

Al darse cuenta los mercaderes de la demanda que exigían éste tipo de historias, empezaron a vender textos mal redactados y toscamente ilustrados para un público no tan exigente.

Si en un principio los mercaderes se dieron a la tarea de difundir los diversos relatos que tenían los pueblos, con el tiempo la aparición de la imprenta, este proceso se fue acrecentando a pesar de la exigencia intelectual que exigía el saber leer.

Más recientemente, los famosos hermanos Grimm, se dieron la tarea de recopilar todas las historias que encontraron en diferentes lugares y las hicieron propias cambiando algunos elementos; y con el tiempo se fueron perfeccionando, de un público adulto, pasaron a ser historias idóneas para niños; "...atrapando la fantasía de los pequeños lectores, quiénes, en su búsqueda de magia y aventura, las introdujeron en su corazón"²

¹ Sheldon Cashdari, *Había una vez en La bruja debe morir...*, Ed. Temas de debate, 1999, Pág. 19.

² *Ibidem*, Pág. 20

Este hecho permitió que distintos autores desarrollaran una serie de textos impresionantes con diferentes temas y con ello se redactaron temas fantásticos.

Por ello, hablar de lo fantástico nos sugiere de entrada una serie de definiciones que desde tiempo atrás hasta hoy día, distintos estudiosos han concretado con perspectivas de acuerdo al tiempo y contexto en el que se encontraban:

Guy de Maupassant, fue un estudioso que tomó interés en el tema de lo fantástico y en su crónica titulada *Lo fantástico*, menciona que es aquello que se identifica con el universo como suyo.

Es decir; que "sólo se tiene miedo de lo que no se entiende". "El relato fantástico da la oportunidad al lector de identificar el universo representado como el suyo propio y de intentar racionalizar los elementos sobrenaturales que rompen con las leyes naturales del mundo y con la posibilidad de conocimiento racional de la realidad"³.

Asimismo, existen otras definiciones que son más claras entre uno y otro aspecto, tal es el caso de:

Nicolás Cócara, quien menciona es "una presencia real que... se instala como si desde siempre hubiera pertenecido al mundo que nos rodea."⁴ En este sentido, hace referencia a que los hechos que quizá no son comunes o bien no forman parte del mundo que nos rodea, se van acoplando a la realidad aunque estos no lo sean. Este autor se aproxima un poco más que Maupassant, porque Cócara empieza a poner una pequeña diferenciación, para empezar a entender lo que implica lo fantástico.

Roger Callois dice es un "escándalo..., irrupción insólita, casi imposible, en el mundo real."⁵

Aquí se menciona más claramente; no es parte de la realidad y Callois lo reconoce más ampliamente a comparación de los dos anteriores.

³s/a, Teorías sobre el género fantástico (En línea) Dirección URL:<http://www.alonsoquijano.org/esferas/marco1/paginas%20word/teorias%20sobre%20el%20genero.htm>

⁴ Cócara, Nicolás: *Cuentos fantásticos argentinos*, Buenos Aires, Emecé, 1960

⁵ s/a, Lo fantástico si funciona (En línea) Dirección URL: <http://192.211.16.13/curricular/LASS/Lect11.htm>, (consultado el 25 de agosto 2007)

Más tarde, Todorov retoma el tema y le da un nuevo enfoque acercándose a lo fantástico, en su libro *Introducción a la literatura fantástica* de 1972. Este autor antes de llegar a una definición desarrolla una serie de elementos que diferencia para poder llegar a una conclusión. Los términos insólito y maravilloso los define para concretar su estudio.

Para el autor mencionado, lo insólito es cuando el fenómeno sobrenatural se explica de una manera racional al final del relato, es decir, que si tiene una explicación del fenómeno sobrenatural y esta es lo más razonable.

En cambio, lo maravilloso no tiene una explicación en el fenómeno tratado al final del relato, ejemplos de ello son todas aquellas fábulas, leyendas y cuentos de hadas.

Los relatos míticos son objeto de interés en este campo de estudio, debido a la trascendencia de las narraciones, además incluyen seres fantásticos, involucrando el origen de las diversas poblaciones que históricamente han existido, con personajes principales de dioses o figuras heroicas que salvan al mundo.

En los relatos extraordinarios, como fábulas o de seres maravillosos, son precisamente una invención involucrados en situaciones establecidas con un fin de aprendizaje moral. Su estructura se basa en una prohibición, engaño y la figura heroica es castigada o ensalzada, como, *La Historia Interminable*, de Michael Ende es de este tipo.

Además, se encuentran aspectos que implican una espada o brujería; las historias caballerescas están presentes y son presentadas en forma de trilogía como: *La Espada de Joram* de Margaret Weiss y Tracy Hickman, la trilogía de *El Señor de los anillos* y algunas por el estilo.

Y lo fantástico, retomando a Todorov se ubica en un punto intermedio entre lo insólito y lo maravilloso, y es ahí donde el lector duda del fenómeno al ser real o irreal y menciona que esa duda es precisamente lo fantástico ya que se tiene una explicación racional e irracional al mismo tiempo.

Cabe destacar que *El manuscrito encontrado en Zaragoza* de Jan Potocki es el ejemplo estudiado por Todorov para ilustrar la vacilación entre lo real y lo ilusorio. Los acontecimientos provocan la pregunta si lo que se ve es

superchería o error de percepción, es decir, la duda dirigida no a que si los acontecimientos hayan sucedido, si no que se tenga la percepción correcta de lo que se está viendo.

Existe otra variedad de lo fantástico en la que la vacilación se sitúa entre lo real y lo imaginario y nos lleva a la pregunta de si lo que se cree percibir no es producto de la imaginación.

Concluyendo, "Lo fantástico es la duda, hecho ilusión o sueño o hecho posible, obedece a leyes desconocidas de la realidad causada en un ser que sin conocer más que las leyes naturales, está frente a un acontecimiento en apariencia sobrenatural. El concepto de lo fantástico se define entonces a partir de su relación con lo real."⁶

A partir de esta última definición, ya se ponen límites para que no todo lo que nos rodea forme parte de lo fantástico, como lo mencionan los primeros autores. En dado caso pasa a ser un elemento más de la realidad tomando en cuenta a todo lo que no es producto de la imaginación y estos hechos o acontecimientos sobrepasan precisamente la realidad y es parte de la imaginación por increíble que parezca.

Ese mundo ilusorio donde estudiosos y literatos ha contribuido a su formación, encontrando un mundo creado por la imaginación del hombre e incluso con sucesos que en un principio parecían inalcanzables y hoy día son parte de la realidad por los grandes avances tecnológicos.

Otra definición dice que es "la que presenta en forma de problemas hechos anormales, a-naturales o irreales en contraste con hechos reales, normales o naturales."⁷

El teórico P. G. Castex, da una concepción de lo que es el término fantasía para él y lo define como "una ruptura en la trama de la realidad cotidiana".⁸ Es decir; lo que no pertenece a la realidad, la cotidianeidad, da pauta a la imaginación del hombre.

Este mundo de lo fantástico tiene límites y Juan José Saer lo afirma, aludiendo que; "...lo fantástico tiene un límite... impuesto por lo real. Que sin la

⁶ Todorov, Tzvetan, *Introducción a la literatura fantástica*, Buenos Aires 1972, Tiempo Contemporáneo

⁷ Barrenechea, Ana María. *Ensayo de una tipología de la literatura fantástica en Textos hispanoamericanos. De Sarmiento a Sarduy*. Caracas, Monte Avila editores, 1978 , pág. 90

⁸ Joan Escudé González, *Teoría de la literatura fantástica* (En línea) Dirección URL: <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/escude2.htm>, (consultado el 30 de agosto 2007)

contraparte de lo real el mundo de la literatura fantástica se borra, no sólo como literatura, sino también como creación imaginaria...”⁹

La literatura entrelaza en una trabazón férrea lo imaginario y lo existente, transforma lo existente en imaginario y lo imaginario en existente.

Como género literario, “comprende... las obras de imaginación cuyos temas, personajes, acontecimientos, sentimientos, quedan fuera del mundo real. El dominio de lo fantástico es lo sobrenatural, es decir, algo maravilloso que nos aproxima a ciertos hechos desconocidos que no sabemos interpretar debidamente y que atribuimos a la voluntad y poder de invisibles divinidades.

Es a la imaginación lo que lo maravilloso para la fe... Los elementos principales de lo fantástico son los presentimientos, la locura, las alucinaciones, los efectos de los narcóticos sobre la inteligencia, las supuestas relaciones entre los vivos y los muertos, las supersticiones, las coincidencias inexplicables, las influencias misteriosas, la doble vida de los seres...”¹⁰

Concretando, lo fantástico es una vacilación experimentada por un ser que sólo conoce las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural. El concepto de fantástico se define en relación a los de real e imaginario. Lo fantástico exige tres condiciones:

1) Es caso particular de visión ambigua. Se puede decidir que el acontecimiento es o no es. Este es el aspecto verbal del relato y remite a las llamadas "visiones".

2) La vacilación puede ser sentida, también por un personaje de la obra y al mismo tiempo estar representado, convertirse en tema de la obra. En el caso de una lectura ingenua, el lector real-se identifica con el personaje. Debe referir la apreciación de los personajes relativa a los acontecimientos del relato.

Apreciación que podría recibir el nombre de "reacción" en oposición a la "acción" que forma la trama. Esta condición se relaciona con el aspecto semántico pues se trata de un tema representado: el de la percepción y su notación.

⁹ s/a, *Lo fantástico*, “Definiciones” (En línea) Dirección URL: <http://192.211.16.13/curricular/LASS/Lect11.htm> (consultado el 15 de diciembre 2007)

¹⁰ Sainz de Robles, *Ensayo de un diccionario de la literatura* 1972

3) Lo fantástico exige cierto tipo de lectura, sin que se corra el riesgo de entrar en la alegoría o en la poesía. El texto de lo fantástico debe inducir al lector a rechazar la interpretación alegórica y poética.

Se ha pensado que lo sobrenatural determina lo fantástico, pero lo sobrenatural no caracteriza las obras con precisión; su extensión es demasiado grande. El temor se relaciona con lo fantástico pero no es una de sus condiciones necesarias. Tampoco es posible definir lo fantástico en oposición a la reproducción fiel de la realidad, al naturalismo ni exploración del espacio interior con la imaginación, la angustia de vivir y la esperanza de salvación.

Y surge siempre por oposición o contraste con lo real y cotidiano, lo conocido y representativo de nuestro mundo, y necesita apoyarse en un punto de referencia familiar para el lector.

Así pues, lo fantástico es un suceso que sale de la normalidad y se considera producto de la imaginación, todo es posible como la existencia de seres míticos, de animales parlantes, de monstruos o demonios, por ejemplo.

Los contenidos de la literatura fantástica, en general, usan ciertos mecanismos para poder lograr que el lector dude de esa racionalidad insinuada, como se muestra a continuación:

- La irrupción, todo lo que está fuera de la realidad va a formar parte de ella.
- Metamorfosis, es cuando se da el cambio de lo real en lo irreal
- En la permutación uno de los personajes vive una situación diferente o extraña y no puede distinguir la realidad.
- Lo ignoto o lúdico es una situación imposible que se hace posible, aquí las reglas resultan absurdas e incongruentes, de acuerdo al mundo ilusorio al que se haga referencia.

El ejemplo que contiene cada uno de los mecanismos mencionados es *Alicia en el país de las Maravillas* de Lewis Carroll, quien redactó el texto en 1865 y posteriormente se dieron distintas adaptaciones de la historia tal y como se conoce hoy día.

El género fantástico, es aquel que tiene como fundamento una serie de sucesos extraordinarios que el espectador debe admitir como ciertos. En la

ficción a pesar de no creer en ellos en su vida real, dando lugar a numerosas posibilidades: desde las más ancestrales mitologías, a los cuentos, las leyendas, la ciencia ficción, el terror.

Otro medio donde se maneja lo fantástico es el cine, porque este medio ha adaptado textos literarios para exhibirlos en la pantalla grande, además los mismos guionistas han creado una serie de historias para proyectarse en el cine, siendo este el canal o vehículo en el cual se ha aplicado con muy buenos resultados debido a la imagen, que elaborada con la técnica correspondiente invita al público a hacer real su fantasía, porque lo materializa.

Ya desde sus inicios, el cine se ve atrapado entre dos corrientes opuestas y divergentes: la realidad y la fantasía, con límites difíciles de precisar puesto que un musical también podía ser fantástico ¿Quién ha visto a la gente en la realidad bailar y cantar bajo la lluvia? Quizás la diferencia radique en que en el cine de realidad existe la voluntad de mostrar el mundo sin que la ficción distorsione esta realidad, mientras que en el cine fantástico, la clave está precisamente en hacer visible esa transformación.

Réne Predal afirma que el “*fantastique* no es un género cinematográfico codificado, reconocible, provisto de reglas como por ejemplo la comedia musical o el western y que responde más a la necesidad de establecer unas etiquetas comerciales al producto cinematográfico”.¹¹

El cine, ha retomado algunos textos literarios y los ha mostrado en una variedad de temas dividiéndolos en géneros cinematográficos, entre los cuales se encuentran el western, asesinos seriales, cine bélico; hay otros en los cuales se aplica lo fantástico en el relato por ejemplo la animación, ciencia ficción y el terror.

- Animación: Este género utiliza distintas técnicas que van a estar determinadas por el autor, de acuerdo a lo que más le convenga. *Bambi*, por ejemplo, es fantasía, al igual que *Toy Story*, con situaciones

¹¹ Galán, Fajardo Elena, *Primeras aproximaciones para una historia general del cine fantástico* (En línea) Dirección URL: http://www.alonsoquijano.org/esferas/marco1/paginas%20word/LOS%20INICIOS%20DEL%20FANT%20CISTICO.htm#_ftn5, (consultado el 8 de julio 2007)

obtenidas del cotidiano y pasadas a historias hechas para niños con un toque fantástico, porque incluyen animales parlantes en la trama.

Las técnicas utilizadas en el caso del dibujo animado, consisten en dibujar cada cuadro. Por ejemplo, cuando se recrean imágenes a partir de la realidad y no entran en la categoría de dibujo animado porque no son pintadas ni dibujadas (stop motion), o bien objetos reales, incluso personas a las cuales se les fotografía para posteriormente animarlas (pixelación), se puede dibujar sobre una referencia (rotoscopia), o de recortes (animación de recortes).

Novedades como *El señor de los anillos*, nos traslada a historias diferentes a lo que se ha visto, con una serie de elementos fantásticos donde existen seres sobrenaturales. Pero sin duda, habremos dejado en el camino películas tan emblemáticas como *Regreso al futuro*, *El cubo* y muchas más. Cada vez los recursos de las producciones son más innovadores y el género evoluciona.

El nuevo siglo ha continuado trayendo nuevas películas, en su mayoría segundas partes como *Las dos torres* o adaptaciones de cómics como *Hulk*, *Hombres X* o *El hombre araña*.

Como el gran creador de imágenes fantásticas, el cine “se supera así mismo abriendo paso a los más exuberantes y delirantes sueños”,¹² retoma los relatos de la literatura fantástica y los proyecta materializando los sueños de los espectadores.

Este medio puede hacer de cualquier momento de la vida algo creíble de lo increíble gracias a los recursos audiovisuales con que cuenta para relatar lo bello y maravilloso.

A pesar de que se muestran una serie de personajes mitológicos o bien imaginarios como el caso Disney con la fantasía, al resaltar personajes como Mickey (ratón) y Donald (pato), característicos de este tipo de cine animado.

¹² Naudín Ana, Ma., *cine de fantasía* en Cine y teatro, Ed. Ramón Sopenasa, Pág. 150

El cine de fantasía se ha superado, no sólo para el público infantil con Disney (cine de animación), también para un espectador más adulto (cine de personajes reales).

- Ciencia ficción: Proyección al futuro a partir de datos científicos del presente.

En su origen, fue una rama de la literatura fantástica. Nació en la segunda mitad del siglo XIX, y en el XX ha conocido un desarrollo prodigioso.

En la Unión Soviética surgió una película clásica de ciencia-ficción, (y con marcado cariz político) *Aelita*, sobre el primer viaje a Marte en el que se embarcan un soldado, un confidente de la policía y un inventor, para acabar encontrándose una revolución en curso en dicho planeta. Otro ejemplo es *La guerra de las galaxias* que sugiere el género.

- Cine de terror: Su origen se da en el expresionismo alemán y en la literatura de los años 70, aparece el cine diabólico y posteriormente el cine *gore*, *splatter* y *snuff*.

Fue en Alemania donde se revolucionó la historia de la cinematografía y de lo fantástico con el expresionismo alemán. En 1913, George Fuchs fundaba el Teatro Artístico de Munich, donde se asentarían las bases de la escenografía expresionista.

El movimiento surge en una época en que el país se encontraba en plena crisis económica y moral. En el campo del cine, su importancia fue tal que los géneros (incluido el fantástico) que hoy conocemos, seguramente no serían igual sin su existencia.

Actores como Conrad Veidt o Max Schreck, o los directores Robert Wiene, F. W. Murnau o Fritz Lang crearon un cine nuevo, innovador en el que surgirían o se asentarían temas como el del vampirismo, los científicos locos y ambiciosos, la creación artificial de vida, los pactos con el diablo, o los viajes espaciales.

Sin embargo, el expresionismo alemán tendrá como tema esencial el terror, como demuestran las películas *Nosferatu* de Murnau y *el Estudiante de Praga*, de Paul Wegener, estrenada ese mismo año. Otros clásicos serían *El Gabinete del Doctor Caligari* (1917) o *Metrópolis* (1926) dirigida por Fritz Lang.

Con el auge del nazismo, varios de los responsables de este cine emigraron a los Estados Unidos. Se había acabado su etapa europea, pero estaban ya creando una época gloriosa de cine de terror que tendría a los estudios Universal como mejor ejemplo.

Una variante de lo fantástico es el cine de superhéroes que parte de otro relato fantástico, ya que su origen está en el cómic impreso y por el éxito que llega a alcanzar el cine lo retoma y lo materializa en una serie de imágenes con movimiento a diferencia de la imagen estática.

- El cine de superhéroes, también cumple con los requisitos para los géneros de fantasía o ciencia ficción. Tal es el caso de *Superman*, *El hombre raña*, *Batman*, *La chica Maravilla*, *Hombres X*, historias hechas originalmente para el cómic impreso, pero su popularidad y éxito fueron motivo de que el cine las proyectara para aquellos que gustan de este tipo de relatos.

De forma general, un relato fantástico es aquél que contiene elementos irreales. En realidad, son tan irreales como los de la ciencia ficción, pero en la fantasía sus argumentos se justifican en la misma trama, para finalizar de acuerdo a lo que su autor considere más sobresaliente.

1.2 LOS PRIMEROS RELATOS DE ANIMACIÓN EN EL CINE

Los primeros relatos de animación en el cine están muy ligados a lo que se conoce como historieta, y su origen se da a la par en 1895, consolidando la presencia de la imagen y su lenguaje que tienen en común, algunos elementos

técnicos con la imagen fotográfica como son el encuadre, la angulación, los planos, el color y los puntos de vista.

Tanto la historieta como el cine tienen códigos bien definidos propios de cada uno. En el caso de la historieta, muestra una serie de imágenes; sin embargo esto no implica que sea el significado final, porque existen elementos más allá de la imagen. Y el cine presentó una serie de imágenes en movimiento.

En principio fue blanco y negro, el cine agrega el movimiento, pero aún no había sonido, a diferencia de la historieta con imágenes estáticas, con personajes dibujados, sólo en dos dimensiones.

El cine aportó personajes de carne y hueso e imágenes en movimiento con un mayor grado de cercanía al mundo real. La verosimilitud era tan impresionante, que cuando se proyectó una de las primeras películas realizadas, *La llegada de un tren a la estación* (una cámara lo filmaba a medida que el tren avanzaba) el público asistente se horrorizó al ver el filme al creer ser arrollados por el tren.

Las películas cinematográficas, entre las que se encuentran las de dibujos animados tienen una estructura narrativa secuencial y utilizan signos convencionales. Y aunque se orientan a la acción, han desarrollado recursos técnicos y estilísticos propios para describir paisajes, estados de ánimo de los personajes y para acelerar o retrasar el tiempo real en el interior de las historias.

Con el tiempo, el cine se ha ido perfeccionando y en sus principios ha presentado historias de la misma manera que las historietas; es decir, divididas en capítulos. Con la aparición de la televisión se hizo lo mismo donde las historias las dividían en un número determinado de capítulos, llamados seriales (sólo para tv).

Estos probablemente son los que contribuyeron a la popularización de los dibujos animados porque los tres suelen incluir dibujos animados en sus propuestas o programación.

Todos cuentan historias, protagonizadas por personajes en determinados contextos. Los lenguajes, códigos y recursos, ciertamente varían. Ya que todos ellos narran historias. Estos dibujos animados o también conocidos como animación, juegan un papel importante en los últimos años ya

que han logrado un avance significativo al mostrar una serie de elementos muy interesantes para los espectadores.

La palabra *animación*, “proviene del latín, lexema anima, que significaba alma. Por tanto, la acción de animar se debería traducir como "dotar de alma", refiriéndose a todo aquello que no la tuviera”¹³. El cine de animación, a diferencia del cine que utiliza personajes reales, crea a través de imágenes realizadas por otros recursos como el dibujo, la plastilina, la computación, por mencionar algunos, vida a personajes figurativos que protagonizan historias.

En la actualidad la animación, ha avanzado y perfeccionado su realización gracias a las nuevas tecnologías que cada vez más se usan. De aquí que la palabra de animación sea replanteada como “un archivo de imágenes con movimiento, que, al ser reproducido por un software determinado presenta a la vista una sensación de movimiento. Existen distintos tipos de animaciones: de dos y tres dimensiones (2D y 3D), que pueden tener sombreados y texturas que dan volumen a los distintos elementos”.¹⁴

Es decir, dibujos animados con movimiento irreal, que al carecer de un movimiento real se tiene que simular a través de una serie de dibujos, hechos cuadro por cuadro para representar dicho movimiento,

El animador norteamericano Gene Deitch, menciona que la "animación cinematográfica es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión (el ojo al ver un objeto retiene la imagen en la retina por un tiempo corto)¹⁵en la persona."

Al mencionar “animación” nos sugiere de entrada remontarnos a los inicios no sólo del cine, ya que los dibujos animados son los antecesores de los relatos cinematográficos, ya que desde los principios del cine, la animación estuvo presente como podemos ver con Emile Reynaud con el praxinoscopio en 1877.

¹³ Wikipedia, La enciclopedia libre, *Cine de animación*, (En línea) Dirección URL: http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_animaci%C3%B3n

¹⁴ *s/a, Definición de animación* (En línea) Dirección URL: http://www.google.com.mx/search?hl=es&defl=es&q=define:Animaci%C3%B3n&sa=X&oi=glossary_definition&ct=title, (consultado el 15 de septiembre 2007)

¹⁵ *Cine de animación* (En línea) Dirección URL: http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_animaci%C3%B3n, (consultado el 20 de noviembre de 2007)

Reynaud, ideó una forma para realizar animación, “él pintaba sus muñecos directamente sobre una banda de papel de película cuadro por cuadro”¹⁶, más tarde se fotografiaron sobre película las series de dibujos, ya que el hecho de que el cinematógrafo represente la realidad, impresa en los fotogramas del celuloide, y de la ilusión del movimiento al correr la cinta en 24 cuadros por segundo, logrando una visión nueva sobre la imagen proyectada.

Gracias a este recurso, se permitió fácilmente el brinco hacia lo que hoy se llama el cine de animación, pues la técnica de filmar cuadro por cuadro había sido descubierta cuando se intentó dar movimientos a las imágenes.

Posteriormente la aportación del “trucaje” (alterar la realidad que se está filmando) de George Melies, permitiría que varios cineastas retomaran este recurso para comenzar a filmar sus historias fantásticas, el propio Melies realizó *Viaje a la Luna* en 1902.

La animación ya era parte de los filmes en sus inicios y llamó mucho la atención de dibujantes de historietas como Emile Cohl, considerado como “el auténtico pionero de los dibujos animados”¹⁷, crea sus primeros dibujos en Francia y posteriormente en Estados Unidos en colaboración con McManus, crean al personaje Snookum, protagonista de la primera serie de dibujos animados del mundo. Cohl regresa a Francia al finalizar la guerra, y junto con Louis Forton realizan la serie protagonizada por *Pieds Níkéles* (1918-1919).

En 1915 el norteamericano Earl Hurd, perfeccionó la técnica de los dibujos animados al patentar el uso de hojas transparentes de celuloide, para dibujar las imágenes que permitían superponer a un fondo fijo las partes en movimiento, y Raoul Barré, un canadiense que emigró a Nueva York a principios del siglo XX mejoró la forma de hacer películas de dibujos animados.

Fue Barré, quien por primera vez pensó en perforar los márgenes de los dibujos, con el fin de asegurar la estabilidad de las imágenes durante las tomas de cámara.

Pronto personajes animados como el *travieso payaso Coco* (1920-1939) y la seductora *Betty Boop* (1930-1939), inspirada en la cantante Helen Kane; de los hermanos Max y Dave Fleischer, quienes aportaron el rotoscopio, un

¹⁶ Yago, *Pioneros de la animación*, Boletín electrónico sobre dibujo de humos, historieta y animación, Año II, No. 30, Enero 2 de 2005, (En línea) Dirección URL: <http://www.yagotoon.com.ar/boletines/boletin30.html>

¹⁷ Gubert, *Historia del cine*, Pág. 250

aparato que permite calcar personajes animados sobre personajes reales proyectados.

El *Gato Félix* (1917) del australiano Pat Sullivan, fue el antecesor de los animales antropomórficos que Walt Disney creó más tarde. En 1919 se crea la serie *Alice Comedies* (1924-1920) por el caricaturista y dibujante publicitario Walt Disney. La incorporación del sonido en 1928 permitió jugar con los efectos musicales. La madurez de su compleja organización industrial permitió abordar los primeros largometrajes de dibujos animados de la historia del cine.

El mariner *Popeye* (1930-1947), creado originalmente por E. C. Segar para la publicidad de espinacas en conserva. Además, se realizaron trabajos de larga duración como *Los viajes de Gulliver*, en 1939.

El primer largometraje de Disney fue *Blancanieves y los siete enanitos* (1937). Quien emprendió con *Fantasía* (1940) un ambicioso experimento audiovisual, combinando imágenes con música clásica, ideando un sistema de sonido estereofónico con cuatro pistas.

Ray Harryhausen al ver *King Kong* cuando tenía aproximadamente 12 años en 1933 quedó sorprendido, por lo que años más tarde se dedicó a la creación de filmes con la característica de que todos eran monstruos que destruían ciudades.

Su éxito llegaría de la mano de su personaje favorito, *Simbad*. El Simbad de Harryhausen es un héroe gallardo y valiente, cargado siempre de misiones épicas muy diferentes a las que vivía el personaje de “las mil y una noches”. En sus viajes se enfrentaba a extraños seres de leyenda que según el compendio de criaturas, tienen elevado valor de desafío. Los más famosos, el Cíclope, El Ave Roc, Kali y El Tigre dientes de sable.

En el este de Europa, también crecía el cine de animación. El ruso Ladislav Starevich, un apasionado de la entomología, produce en Moscú durante 1909 y 1910, documentales acerca de los insectos. Crea cucarachas “virtuales” uniéndolas a las patas al tórax con cera. Ese primer filme fue una obra sin precedentes: *La Batalla de las Cucarachas*, fue la primera película de muñecos.

Hubo varios trabajos relacionados con la animación donde se involucraban personajes como títeres, marionetas o muñecos de trapo y de

plastilina, este acontecimiento fue a nivel mundial, se dio en Gran Bretaña, Yugoslavia, la URSS, Holanda, entre muchos otros incluyendo a Japón.

En este último país Kihachiro Kawamoto fue el maestro de las marionetas con títulos basados en la tradición japonesa, como *La diablesa (1972)*, o recientemente *Días de invierno (2003)*.

Japón actualmente, es el país que se ha dado a conocer por la gran cantidad de material de animación tanto en televisión como en cine y Mihiro Maeda, menciona que la animación “es la percepción de los japoneses del mundo, de la atmósfera...”¹⁸

Y es así que las mismas animaciones japonesas a través de sus paisajes muestran imágenes futuristas, en un ambiente donde el mismo Japón se expone “como ejemplo de la adaptación de un medio ambiente construido sobre la tecnología”¹⁹ como signos del futuro.

En otro contexto existe la “estética feísta”²⁰, dando referencia a todo personaje animado fuera del modelo Disney; esto no quiere decir que los dibujos sean feos; por el contrario, es un vocablo opuesto a su significado real.

Dentro de la estética feísta, se ubian directores como Hayao Miyazaki, Isao Takaha, Mamoru Oshii, Satoshi Kon, entre otros los cuales se han enfocado a la creación de una serie de largometrajes de animación, provenientes de Japón y que van más allá de los modelos estandarizados de Disney.

El cine de animación, en términos generales tiene una estética preciosista y muy figurativa en los personajes con formas redondeadas como muestra Disney en sus largometrajes y los que están fuera de éste.

Éste cine es para todo público y otros géneros retoman el recurso de la animación para narrar, haciendo más atractivo el filme con ello y actualmente

¹⁸ Mihiro Maeda director japonés del *Segundo Renacimiento* parte 1 y 2 de *Animatrix*

¹⁹ Jordi Costa, “Nuevas formas de imaginar los monstruos del capitalismo globalizado: La animación japonesa en la década de los noventa” en *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*, Pág. 233.

²⁰ Yébenes Cortés, María del Pilar, *Los lenguajes del código animado*, (En línea) Dirección URL: [http://scholar.google.com.mx/scholar?hl=es&lr=lang_es&q=cache:p4j6NtfuqsUJ:www.uem.es/binaria/congreso/archivos_congreso/Pilar%2520Yebenenes.pdf+la+mirada+de+la+mujer+\(teorias+del+cine\)](http://scholar.google.com.mx/scholar?hl=es&lr=lang_es&q=cache:p4j6NtfuqsUJ:www.uem.es/binaria/congreso/archivos_congreso/Pilar%2520Yebenenes.pdf+la+mirada+de+la+mujer+(teorias+del+cine)), Pág. 4. (consultado el 19 de agosto del 2007)

ya se considera un género cinematográfico, dándole una valorización y un espacio para entregar premios a los filmes más sobresalientes por el tipo de animación de las mismas.

Un nuevo siglo, continúa trayendo nuevas películas como, *El cadáver de la novia*, *El castillo vagabundo*, *Buscando a Nemo*. Tendremos que esperar para ver qué nos depara el futuro y se seguirá evolucionando hasta dónde la creatividad de los directores llegue en los relatos del cine animado.

1.3 HISTORIA DEL ANIME JAPONÉS

Los antecedentes del anime se remontan al año de 1917 con la obra de los autores Oten Shimokawa, Junichi Kouchi y Seitaro Kitayama, los cuales se inspiraron en los pioneros europeos y americanos de la animación. A partir de los cuales desarrollaron un estilo propio de la cultura japonesa para iniciar los primeros animes de ese país y dejar huella en la historia.

Los autores japoneses realizaron las primeras tres cintas japonesas del género que están documentadas, sin embargo, no se conserva copia de ninguna de las tres películas.

Shimokawa realizó cinco películas de animación, pero por cansancio de sus ojos vuelve a hacer manga, al igual que Kouchi al haber realizado cuatro películas. Por el contrario, Kitayama, con gran talento como empresario, se dedicó plenamente a la realización de películas de este tipo. Comenzó empleando como ayudantes a jóvenes aspirantes a pintores, a los que enseñaba las técnicas del dibujo animado.

Kitayama, se independizó en 1921 y crea sus propios estudios de cine, pero el gran terremoto de Kanto de 1923 destruye sus instalaciones de Tokio, por lo que decide mudarse a Osaka.

Allí se aparta de los dibujos animados, para dedicarse a rodar documentales; la trascendencia de este autor fue significativa ya que enseñó técnicas de animación a sus trabajadores, los cuales posteriormente empezaron a rodar en el dibujo animado.

Uno de sus ayudantes fue Sanae Yamamoto (1898-1981), en realidad llamado Zenjiro Yamamoto. Él era un aspirante a pintor que acudió a trabajar a los estudios de Kitayama, dónde quedó fascinado por el mundo del dibujo

animado. Al marcharse Kitayama de Tokio, Yamamoto decide independizarse y formar sus propios estudios de animación. En 1925 realiza *Ubasute yama (La montaña donde se abandona a los viejos)*, que tiene como tema el respeto y cuidado de los ancianos.

Estos trabajos se enfocaron principalmente hacia los valores tanto morales y familiares como son el respeto hacia los mayores, rasgos característicos de la cultura del país.

Zenjiro realiza una serie de rodajes educativos, como: *Usagi to Kame (El conejo y la tortuga, 1924)* y *Nipón ichi no Momotaro (Momotaro, rey de Japón el número uno de Japón, 1928)*.

Para 1932, Kenzo Masaoka realiza la primera película animada sonora del Japón: *Chikara to Onna no Yononaka*.

La guerra de Japón contra China en 1937, impulsó muchos filmes de propaganda y entre ellos el primer largometraje animado: una colaboración entre los estudios Shochiku y la armada japonesa. Rodado por Kitayama, se presenta *Momotaro (Taro Melocotón)*, basada en un popular personaje infantil, que consigue exportar a Francia, convirtiéndose en el primer “Japanimation”²¹ a ojos occidentales.

Hakuzan Kimura, trabajaba pintando murales de anuncios para las salas cinematográficas, pero cambia su profesión para dedicarse a la animación, destacando pronto sus historias de samuráis.

Él innova al género mismo y en 1932 rueda la primera película erótica de animación japonesa, *Suzumi-Bune (El paseo nocturno en barco)*, por este hecho es detenido por la policía, que además secuestra la copia, por lo que *Suzumi-Bune* se convirtió en un rodaje fantasma, imposible de ver. Al parecer se trataba de una traslación a la pantalla del mundo erótico de los artistas del “ukiyo-e”²² del periodo de Edo.

²¹ El “Japanimation”, es la combinación de la animación nipona en conjunto con las técnicas propias del Japón y en su conjunto al realizar los mangas con historias americanas y técnicas japonesas de dibujo se dio el término mencionado.

²² Se desarrolla en los años de 1600 a 1868 el periodo del Edo, adoptando distintas técnicas de impresión, y es en la etapa del Ukiyo-e, donde se dieron las primeras manifestaciones caricaturescas de carácter popular, estableciendo un mercado con una serie de ilustraciones que llaman mucho la atención, promocionando lugares como burdeles, teatro kabuki.

En 1940 se estrena una adaptación en dibujos animados de la famosa ópera de Puccini *Madame Butterfly*, *O-Cho fujin no genso (Fantasía sobre la Dama Mariposa)*, realizada por el sistema de animación con siluetas y firmada por Kazugoro Arai (1907-1995) y su amigo Tobiishi Nakaya. Arai, que al igual Tobiichi en realidad ejercía como dentista, decidió dedicarse a la animación por sombras tras quedar fuertemente impresionado por la visión de la alemana Lotte Reiniger (1899-1981) en su filme *Prinzen Achmed (1926)*.

En los ratos libres que les dejaba la profesión de dentista, ambos se dedicaron a estudiar el mundo de la animación, convirtiéndose en profesionales. En 1942 Tobiichi murió como consecuencia de la guerra, Arai continuó su trabajo en solitario. De sus obras más representativas destacan *Ogon no tsuribari (El anzuelo del oro, 1939)*, *Jack to mameno ki (Jack y la mata de habichuelas, 1941)*, y *Kaguya hime (La princesa resplandeciente / La princesa de la Luna, 1942)*.

El género tiene una expansión distinta a partir de la Segunda Guerra Mundial, como un instrumento de propaganda al finalizar la guerra, la industria japonesa de la animación tuvo que adoptar el modelo occidental del sistema de estudiosos para sobrevivir. Y el estudio más destacado fue Toei, responsable del primer largometraje a colores del Japón: *Hakuja Den*, dirigido por Taiji Yabushita en 1958.

Es difícil concretar a partir de qué momento se da el anime como tal, por las circunstancias del país oriental se especula, que a mediados de los 40 es cuando el anime empieza, los japoneses atravesaban por el llamado "síndrome posguerra", y aún buscaban desesperadamente un medio de sobreponerse al enorme trauma de ver la destrucción resultante.

Todo esto al conjugarse, dio como resultado que buscaran una forma de desahogarse, canalizar su tristeza y resentimiento, ante éste panorama, su animación fue la mejoría que encontraron para reproducir de alguna manera los horrores que habían vivido.

Las historietas y los dibujos animados están estrechamente relacionados al contexto histórico social que los produjo y en el cual circulan, así la aventura romántica y la ciencia ficción de las mangas y animes japoneses, intentaban representar el renacimiento de este país, luego de su derrota en la Segunda Guerra Mundial. Por lo que no es de sorprender, que las historias de estos

dibujos incluyeran como temas principales el apocalipsis, la muerte y la destrucción (que recordaban Hiroshima y Nagasaki).

El renacimiento al que la sociedad japonesa aspiraba, se representaba en los valores del sacrificio y la generosidad.

Más recientemente, el contexto cultural y el avance tecnológico de Japón, dieron un nuevo impulso a estos dibujos animados. Japón fue el primer país en hacer extensivo el uso de los robots industriales. Su población tiene una actitud muy positiva respecto de la tecnología, a la que consideran símbolo de progreso y prosperidad. El animé y los mangas transmiten esta misma confianza en sus historias.

En la década de 1960, se inicia la industria del anime como tal, gracias a Osuma Tezuka, quién impulsó la elaboración de lo animado por medio del “cómic manga”, culturalmente japonés, siendo una combinación de la literatura tradicional nipona y la del cómic estadounidense.

Osuma, tuvo gran admiración por el largometraje de *Blancanieves y los siete enanitos* de Disney; el cual vio repetidas veces, haciendo de este acontecimiento un hecho que lo dejaría marcado y posteriormente le daría los elementos necesarios para adentrarse en el mundo del anime.

En ésta época, diversos mangas se adaptaron para series de televisión, y fueron recibidas con gran éxito, la primera de ellas y con gran trascendencia de Osuma Tezuka es *Astroboy* (Tetsuwan Atomu) y *Kimba, El León Blanco* (Janguru Taitei), estas series abrieron las puertas de occidente para temas como *Meteoro*, entre otras.

Fue tanto el éxito en televisión, que en los 70 se da el primer gran boom y autores como Go Nagai, Reiji Matsumoto o Hayao Miyazaki empiezan a mencionarse por sus animes televisivos; éstos autores, fueron responsables de series como *Mazinger Z*²³, *Capitán Harlock* o *Heidi* respectivamente, como unas de las más representativas.

A partir de ello, la mirada se volvió para oriente gracias a sus series animadas que conmocionaron al mundo, Kazuo Koike crea “la Gekigason Juku”, una especie de “Universidad del Manga”, del cual surgen autores como

²³ Esta serie de televisión, es la más representativa del género de robots gigantes creado por Mitsuteru Yokohama. Los personajes fueron creados por Go Nagai. Lo cual causó gran impresión en Estados Unidos y posteriormente en España. Con varias imitaciones de la serie.

Rumiko Takahashi (*Ranma ½*, *Urusei Yatsura*) o Tetsuo Hara (*El Puny del Estrella del Norte*). Otras series son: *Marco*, *Doraemon*, *Gundam...*

Los 80, representa un momento importante porque surgen las famosas películas del conocido Estudio Ghibli entre ellas: *Nausica del Valle del Viento*, *Tonari no Totoro (Mi vecino Totoro)*, *Hotaru no Haka (La tumba de las luciérnagas)*.

En 1988 se proyecta la película considerada como un hito mas del anime y una obra maestra, *Akira* del director Katsuhiro Otomo, que nos transporta a un Japón desolado gobernado por las pandillas, la corrupción, las drogas, la violencia y el sexo, una película galardonada en muchos festivales internacionales. Esto incremento aun más la fama de la animación japonesa.

Además del triunfo de los animes en el extranjero y a la aparición de videograbadoras y reproductores domésticos, que años atrás eran la única forma de acercarse al anime era a través de largometrajes o series de televisión; se crean las OVAS (Original Video Animation); cintas de video con las series de anime que sólo están disponibles en video, nunca a través de televisión o cine.

Estas OVAS, han permitido que los mismos fans puedan tener un archivo disponible en Internet, que pueden ser subtitulados con programas domésticos para ponerlos al alcance de otros aficionados, haciendo ello la misma distribución de los animes y dando mayor popularidad a este tipo de material producido en Japón.

La nueva modalidad dispara una serie de títulos, haciendo que se dé una competencia constante entre los japoneses productores de anime, ocasionando que la calidad de los mismos aumente.

Algunos títulos de este período son: *Dr. Slump*, *Dragon Ball Z*, *Gundam*, *Ranma ½*, *Urusei Yatsura (Lamu o Lum)*, *Saint Sella (Los Caballeros del Zodiaco)*, *Captain Tsubasa (Campeones)*, *Macross*, *Samurai X (Rurouni Kenshin)*, *Slayers (Rina y Gaudi)*, *Neon Genesis Evangelion*, *Candy Candy...*

A partir de los 90 se da una estabilización para producir títulos con mayor calidad a las series pasadas, y hay producciones reconocidas en México por los seguidores del género, tales como: *Akira*, de Katsuhiro Otomo o *Ghost in the Shell (Fantasma en la concha)* de Masamune Shirow, *Dragon Ball GT*,

Dai no daiboken (Fly), Sailor Moon, Gunm (Alita, Ángel de Combate), Sazan Eyes (3x3 Ojos), Porco Rosso, Evangelion, etc.

Es importante mencionar que los dibujos animados japoneses ocupan un lugar destacado en la representación de las mujeres, niñas, jóvenes o adultas. Los personajes femeninos como Sailor Moon suelen ser protagonistas, fuertes bellas, muy atractivas, dispuestas a dar órdenes y a arriesgarse.

Las mujeres están sometidas a los mismos niveles de violencia que los hombres, y sus vidas no giran únicamente en torno a la posibilidad de ser felices, que puedan brindarles los personajes masculinos (como sí ocurre en muchos dibujos animados occidentales).

La industria tiene sus raíces en el “cómic manga”, aunque algunas excepciones como *Macross o Bubblegun Crisis*, que del anime pasan a la versión manga. Cabe destacar que la animación en video “es una industria de medio billón de dólares en Estados Unidos”²⁴

Actualmente el anime sigue creciendo y evolucionando, se perfeccionan técnicas, se introducen nuevas formas de contar una historia y cada vez se cuentan historias más complejas, tanto así que requiere de volver a verse para poder comprenderla mejor. Esto con el fin de demostrar porque ellos son los mejores a la hora de crear historias animadas.

En el 2003, la animación japonesa recibe un premio Oscar, desplazando a las películas de Disney. Este éxito vino nuevamente de manos del Estudio Ghibli y de Hayao Miyazaki con su película *Sen to Chihiro no Kamikakushi (El viaje de Chihiro)*, dando de esta forma una de las consagraciones máximas a la animación japonesa.

Hoy día, el anime ha saltado a la pantalla grande y “este nuevo cine ya es un visitante habitual de los festivales más importantes del mundo”²⁵

²⁴ Charles Solomin, “Breve historia del anime” en *Animatrix*

²⁵ Edgardo Bermejo, *Cine desde la ciudad prohibida...* en *24 x segundo magazine*, Pag. 60.

1.3.1 DEL MANGA AL ANIME

La historia de Japón tiene culturalmente altos códigos de honor; pues su ética los obligaba a luchar hasta el final. Asimismo, por la situación geográfica del archipiélago, los japoneses han sufrido innumerables desastres como temblores, maremotos, que siempre han dejado rastro de desastre y muerte.

De acuerdo con los vestigios de pinturas o grabados antecesores del manga, tenemos a los *chojugiga* (dibujos humorísticos de pájaros y animales), que aparecen en el siglo XII y son atribuidos al sacerdote Toba (1050-1140).

Se trata de cuatro rollos monocromos pintados con pincel, en los que se representa a animales antropomórficos vestidos con ropas y realizando actividades humanas y a sacerdotes entregados al juego, a las peleas de gallos; los cuales contienen una gran variedad de temas y nos proyectan a través de una sátira caricaturesca las virtudes y defectos de la sociedad de ese tiempo.

Sin embargo, para hablar propiamente de antecesores de las historietas japonesas, tenemos que hacer referencia a los *ukiyo-e*, que son la primera manifestación de caricaturas de carácter popular, ya que los rollos de *chojugiga* apenas habían trascendido los círculos religiosos y aristocráticos.

En sus historias, se proyectaban desde críticas sociales hasta aventuras eróticas, (lo cual no ha cambiado mucho desde entonces), su aparición se da en el período Edo (1600-1867) y fue precisamente uno de sus mayores exponentes el autor de que se le denominara manga a este tipo de animación.

En efecto, el autor de esta terminología es Hokusai Katsushika. Su más grande obra fue precisamente el *hokusai manga*, de la cual se desprendió el uso de este término para denominar a la historieta nipona. De hecho, el término de manga se deriva del chino *man*-garabato o dibujo de un personaje, y *GA*-caprichoso o deforme. En pocas palabras, la obra del autor se titula "Los Dibujos Caprichosos de Hokusai".

Los japoneses se han caracterizado por su cultura y por el tipo de relatos fantásticos; nombrados como *manga*, este concepto se refiere a todas aquellas historias ilustradas e impresas en blanco y negro, con un aproximado de 200

páginas cada uno, las publicaciones son semanales o quincenales dependiendo del autor.

Las publicaciones de manga japonés, se clasifica de acuerdo al tipo de historia y temas que trate, también llamadas cómic, porque se refiere a las historietas o revistas, claramente con un estilo oriental propio de la cultura de origen a comparación a las revistas como *cómic manga* de occidente, éstas difieren porque la primera página esta a la derecha y la última a la izquierda, rasgo característico de la cultura japonesa y la lectura se hace de la misma manera.

Hoy día el manga japonés es muy reconocido a nivel mundial y constituye una parte significativa del mercado literario del país. El manga abarca todos los géneros con adaptaciones a formatos de series animadas, películas con personajes reales, basados en las publicaciones mencionadas como la trilogía de *Matrix* o bien de videojuegos.

Del manga se deriva el anime de origen francés, pero los japoneses se han acuñado esta expresión desde los años sesenta con referencias que engloban aspectos culturales de Japón y cuyos autores son japoneses.

Los fines del anime, son diversos, pueden ser artísticos, comerciales, propagandísticos, educativos y más. Estas obras conocidas anteriormente con el nombre de *japanimation*, ahora anime es animado.

Sin embargo, el vocablo anime en Japón se convalida con animación, y por tanto engloba toda la producción animada japonesa.

1.3.2 LAS TENDENCIAS PICTOGRÁFICAS Y CARACTERÍSTICAS DEL ANIME

El anime japonés ha adquirido una gran empatía en el mundo occidental, gracias a las características de los personajes, existiendo una constante en todos, muy característicos de su país de origen.

Por ejemplo, ojos grandes que reflejan distintos contrastes de luces. El color de éstos suele estar determinado por el color del pelo, a excepción de aquellos personajes con el pelo rubio que generalmente poseen los ojos azules.

Algo que llama mucho la atención es el descomunal tamaño de los ojos, por lo general, casi de media cara. Esto se debió, nada más y nada menos que al mayor dibujante pionero del Japón y creador de la serie *Astroboy*, quien fue el primero en ponerle ojotes a sus personajes, y no por envidia, si no por hacerle honor a... ¡¡Mickey Mouse!!; posteriormente todos sus seguidores hicieron lo propio.

Los ojos son “la mirada del alma”²⁶; los cuales reflejan, una serie de emociones a los espectadores de acuerdo a la situación que se presenta. Los ojos tan grandes son un rasgo de embellecimiento.

Algo muy esencial en estos ojos no sólo es la del embellecimiento, también nos indican si los personajes son buenos o malos, de acuerdo a que tan redondos sean se consideran buenos, si son un poco alargados, el personaje es malo; aunque no es la regla, si se da una constante en ello, que puede bien tener relación con ser “la mirada del alma”

El color de pelo, con todas las variaciones posibles del círculo cromático, tiene la finalidad de darle personalidad al personaje, haciéndolo diferente a los demás que se encuentren en la serie, por ello algunos son caprichosos, enojones, serios, muy reservados.

Otro aspecto primordial son las grandes y largas cabelleras representando uno de los elementos simbólicos más reales de la estética juvenil como un estilo occidentalizado, y el color de las mismas simboliza precisamente la personalidad de cada uno de los personajes dentro de la historia.

El realismo exagerado que da lugar a escenas bochornosas pero que pasan en la vida real. La influencia de los sentimientos en la historia de la serie, para los japoneses, las emociones humanas son algo sagrado, por lo que no son tomadas tan a la ligera.

El desarrollo de la historia en sitios del Japón o en otros planetas, casualmente y por azares del destino, todos los demonios malignos, seres perversos y humanos hambrientos de poder, deciden establecer su base de operaciones en la estratégicamente ubicada ciudad de Tokio, con la principal ventaja para los buenos de la historia de que no tienen que hacer viajes

²⁶ María del Pilar Yébenes Cortés, *Op. Cit.* Pág. 6

especiales para cumplir con su misión, puesto que prácticamente lo hacen "a la vuelta de la esquina".

Al contrario de los estándares en donde al final todo es dulzura, en los animes se da lo contrario porque no siempre hay finales felices. Además Los buenos no siempre ganan, es algo que rompe con las historias a la que normalmente estamos acostumbrados desde niños donde al final todo tiene que ser de color de rosa.

Además, los personajes de la historia buenos y malos tienen la posibilidad de cambiar de bando y darle un giro a la historia haciéndola quizá más interesante para algunos espectadores.

Los personajes principales sí sufren y no siempre se salen con la suya, las historias suelen mezclar hechos del pasado del mundo, acciones del presente y nociones del futuro.

Todos los personajes tienen un pasado que se irá conociendo en el transcurso de la serie y que influirá en ésta. Y algo importante a destacar es que no siempre el héroe es bonito.

Otro aspecto importante es la duración de las series hay cortas de 13 capítulos y otras con casi 250 capítulos. Con una gran variedad que abarcan la niñez hasta la edad adulta.

Las expresiones son muy importantes dentro del contexto de la historia como la gota de agua que expresa preocupación o duda, el sonrojo exagerado, que manifiestan situaciones bochornosas para los personajes, etc.

La gran dedicación que se le hace a la música y presentaciones durante las distintas partes de la serie, dan como resultado que el espectador tenga momentos de tensión, suspenso, alegría, tristeza, duda; es decir que cada uno de los momentos que resalten en la serie sean empáticos con el espectador.

Una boca pequeña da mínimos movimientos a los dibujos japoneses, ya que el objetivo principal es transmitir las emociones por medio de los ojos y no tanto por los diálogos.

Estas características tan significativas para el anime japonés y aparte de las grandes historias fantásticas de hadas, mundos místicos y poderes extraordinarios, son rasgos que han permitido a otras culturas identificarse con ellos, aceptándolos y sean de gran demanda para los mismos.

Lo más normal es que, cuando un manga tiene un éxito considerable de ventas en Japón, se produzca una serie de animación, y si ésta también tiene éxito, se transcriba y distribuya a otros países y se dé el *merchandising* en torno a ella y a la historia que cuenta (productos comerciales como videojuegos, peluches, muñecos...).

Sin embargo, existen casos que se dan en un orden distinto, como son *Neon Genesis Evangelion* (manga nacido a partir de una exitosa serie de animación) y *Dragon Quest* (nacido a partir de un videojuego).

1.3.3 CLASIFICACIÓN DEL ANIME

El anime tiene grandes variedades, dado que no se enfocan en un público u objetivo determinado, sino es para todas las edades, por ello han surgido géneros especializados para cada uno de los espectadores, ésta visión se aplica en el anime japonés, pero las características de cada uno de ellos, también puede aplicarse esta división en el cine de animación japonesa.

El anime es una forma de arte expresamente comercial y la mayoría es producida para audiencias específicas con categorías bien definidas.

Los tipos de anime son los siguientes:

- *Kodomo*, significa niño y se especializa en temas familiares, *Hamtaro* es un ejemplo de este.
- *Shônen* (para chicos) se refiere a los jóvenes adolescentes, este tipo de anime se enfoca a la peleas, acción o a temas románticos desde el enfoque del adolescente, (*Astroboy*, *Detective Conan*, *Dragon Ball*).
- *Shôjo*, se refiere a la chica adolescente y la temática es con respecto a la problemática que se da en esta etapa de las mismas, como en el caso de *Sailor Moon* o *Las Guerreras Mágicas*, que están dentro del subgénero de *magical girl* (*Mahô Shôjo*, chica bruja o con poderes mágicos).

Hasta este momento se han mencionado géneros para niños y adolescentes, los siguientes son para un público más adulto y el contenido de

estos varía abarcando temas acorde al entorno, inquietudes y problemática de los mayores.

- *Seinen*, para hombres adultos, con temas de violencia, sexo o argumentos políticos como *Noen Genesis Evangelion*.
- *Josei*, para mujeres adultas, exponiendo la vida de las mujeres japonesas, ya sea con problemáticas universitarias o bien laborales como el caso de *Kyou Kara Maou*.
- *Mecha*, específico para series con personajes donde los robots gigantes están presentes y forman parte esencial de la historia.
- *Mecha-ai*, este término se deriva del anterior ya que al igual que el *Mecha*, tiene como personajes a robots gigantes con la diferencia de que estos muestran su homosexualidad.
- *Shônen-ai*, aquí se tratan temas de homosexualidad entre los hombres y para los hombres.
- *Yuri*, es para mujeres con temas donde el romanticismo impregna la atmósfera de la historia.
- *Yaoi*, aquí se tratan temas a partir de la visión romántica donde el amor es el tema principal entre los personajes. La diferencia con el anterior es que este es para hombres principalmente.
- El *Shôjo-ai* aborda temas sobre lesbianismo.
- *Hentai*, que significa pervertido, con una serie de temas enfocados a la depravación de las personas.
- *Soft hentai* es parecido al anterior pero se expone de una forma más suave; así pues, está el género de personas con rasgos animales como en el caso de *Dragon Ball, InuYasha*.
- *Futanari*, la historia muestra a personajes hermafroditas.
- *Shota-con*, para las relaciones que se dan entre hombres mayores y niños.
- *Loli-con*, para las relaciones que se dan entre mujeres y niñas.
- *Ecchi* en japonés travieso, con situaciones casi sexuales llevadas de un modo cómico o conocido como ero.

Hay clasificaciones que no propiamente son términos japoneses pero sin embargo se utilizan para poder hacer una división entre uno y otro, con el hecho de que no se confundan y que sin embargo se toman en cuenta para fines comerciales, tal es el caso de:

- *Gore*, es de acción y violencia.
- *Harem*, abarca todo aquello que involucra a mujeres hermosas.

Otros géneros paralelos a los occidentales son: *aventuras, acción, ciencia-ficción, comedia, deportes, drama, fantasía, romance...* Y hay varios temas que se tratan repetidas veces: colegiales, demonios, artes marciales, magia, etc.

El anime es reconocido mundialmente por la variedad de géneros, la combinación que hace entre ellos ya que en una historia podemos encontrar acción, aventura y romance. Además de tener un estilo artístico único, y lo profundo y emocional de sus historias.

1.4 CINE DE ANIMACIÓN JAPONESA 2000 – 2006

El cine de animación japonesa, ha tenido un sin fin de producciones en estos últimos años por el tipo de argumentos en sus historias, causando gran impacto en todo el mundo y esto permite la exportación de producciones animadas al extranjero.

Estos filmes contienen una serie de elementos meramente culturales y significativos de Japón, que permiten al espectador crear una identificación con lo que se proyecta en el cine animado de su país de origen.

Del mismo modo, se admite que otras culturas occidentales tengan cierta empatía con este tipo de producciones, como en México donde se han exhibido una serie de filmes orientales, ya aceptados por elementos muy apegados a la realidad y otros meramente más fantásticos.

Llevan al espectador por un par de horas a un mundo fuera de la realidad, y sólo en el mundo fantástico del cine existe y es objeto de interés para los espectadores y de estudio para unos cuantos, por su impacto a pesar

de que existe un gran vacío en los códigos culturales japoneses hacia otras culturas.

“Japón aporta un 60% aproximadamente de las películas de animación que aparecen en televisión y en los cines de todo el mundo. La industria japonesa de “anime” (películas de animación) está formada por más de 400 empresas y más del 60% están ubicadas en Tokio, específicamente en el Distrito de Suginami, la zona occidental de la capital, donde más de 70 compañías de producción han abierto sus tiendas”.²⁷

El espectacular crecimiento que ha experimentado la industria de la animación, puede desembocar en el renacimiento de las empresas de contenidos nacionales. Durante décadas, las editoriales de tebeos e historietas japonesas y los productores televisivos de dibujos animados, se han enfrentado a la ardua tarea de entretener al público, sin embargo en estos últimos años, y gracias al impulso adicional que ha favorecido a la industria, se ha producido un crecimiento significativo del mercado de la animación.

“Según los datos aportados por el Instituto de Investigación del Desarrollo de los Medios de Comunicación las ventas nacionales se han disparado, de 133.000 millones de yenes en 1992 hasta 214.000 millones en 2002”²⁸. Aunque la mayor parte de la industria sufrió un prolongado periodo de estancamiento después del colapso de la burbuja económica a principios de la década de los 90, la industria de la animación se mantuvo en un lugar seguro junto con un puñado de industrias que sí experimentaron crecimiento.

En líneas generales, los productos de animación se pueden dividir entre los que se emiten en televisión y aquellos que se proyectan en las salas de cine. Aunque las productoras de televisión se llevaron la mejor parte en el pasado, en los últimos años las ventas de largometrajes proyectados en salas de cine se han incrementado. Ha de destacarse las monumentales películas de fantasía.

²⁷ s/a, *Continúa la difusión global de la animación japonesa Dibujos animados y largometrajes imponen tendencias en el mundo* (En línea) Dirección URL: http://www.jetro.go.jp/spain/mercado/tendencia/2004_07_anime.html, (consultado el 15 de agosto del 2007)

²⁸ *Idem*

A continuación, se hará mención de las producciones más sobresalientes de la animación japonesa en cine, mencionando los datos más relevantes de las mismas.

- **CAZADOR D DEL VAMPIRO: BLOODLUST (2000)**, película dirigida por Yoshiaki Kawajiri, es consecuencia de *Al cazador D del Vampiro 1985*, basado en el tercer libro de la novela con el mismo nombre, del autor Hideyuki Kikuchi, con el título en inglés *Demonio Deathchase*.
- **METRÓPOLI (2001)**, película basada literalmente en el manga de Osuma Tezuka, con influencias de *metrópoli* de la epopeya de *la guerra II del pre-Mundo de Fritz Lang*. La première de la película en Japón fue en junio del 2001 y en Estados Unidos en enero 25 del 2002.
- **EL VIAJE DE CHIHIRO (2001)**, dirigida por el director japonés Hayao Miyazaki y producida por Estudios Ghibli, título original en Japón **Sen To Chihiro no Kamikakushi**. El surrealismo de la trama y el sentido del absurdo le acerca un poco al mundo de *“Alicia en el país de las Maravillas”*. Esta producción tuvo un ingreso de treinta mil yenes²⁹. Ganadora del Oso de Oro en Berlín en el 2002 y en el 2003 gana el Oscar a la mejor película de animación.
- **GHOST IN THE SHELL: INNOCENCE (2004), INOCENCIA, FANTASMA EN LA CONCHA 2:** producción que explora los objetos animados y formas de vida artificial, su historia se relaciona a la del manga de Shirow Masamune. Su estreno en Japón y Estados Unidos es en el 2004, con un presupuesto de \$20 millones.
- **EL CASTILLO AMBULANTE (2004)**, basada en la novela de la inglesa Diana Wynne Jones y dirigida por Hayao Miyazaki de Estudios Ghibli, y la première fue en el Festival de la película de Venecia en septiembre del 2004.

²⁹Wikipedia la Enciclopedia libre, *Spirited Away* (En línea) Direccion URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Spirited_Away, (consultado el 28 de agosto del 2007)

- **STEAMBOY (2004)**, producida por Sunrise y dirigida por Katsuhiro Otomo, se estrena en Japón en julio del 2004. La producción japonesa es una de las más costosas hasta el 2004.
- **NIÑOS FINALES DEL ADVENIMIENTO DE LA FANTASÍA VII (2005)**, película animada a computadora basada en el Play Station *La Fantasía Final VII*. El estreno inicial de DVD de la película en japonés fue en el 2005, las versiones dobladas a formato NTSC en abril del 2006.
- **CUENTOS DE EARTHSEA (2006)**, es la película más reciente de anime de la característica de Estudios Ghibli, dirigida por el hijo de Hayao Miyazaki, Goro (Gore) Miyazaki, y se basa en el tercer libro de la serie de *Earthsea, la orilla más lejana* de Ursula K. Le Guin, a partir de la producción se ha publicado una adaptación del manga en Japón. Su estreno en el país oriental fue el 29 de julio del 2006. En México se estrenará en el 2010.

CAPÍTULO II. BIOFILMOGRAFÍA DE HAYAO MIYAZAKI

Es importante mencionar la carrera cinematográfica de Hayao Miyazaki, ya que este ha expuesto una serie de largometrajes animados con características propias de su cultura, dejando en cada una de ellas un toque propio del autor.

La biografía de Miyazaki, nos menciona una serie de acontecimientos que el mismo director presenció durante su infancia, pasajes que lo ha reflejado en algunas de sus cintas.

Asimismo, es notoria la esencia de Hayao no sólo por su talento sino también por cada una de las vivencias que tuvo durante la Segunda Guerra Mundial en su infancia y todo el proceso después de esta.

Por tanto, Miyazaki quedó marcado con una cinta de animación de su país. Años más tarde participó en una serie de cortometrajes con escenas inigualables muy ambientales, gracias a su imaginación y compromiso con su trabajo este productor, guionista y director cinematográfico creó sus propios estudios junto con su buen amigo y compañero Isao Takahata.

En esta etapa Miyazaki ha tenido diversos aciertos que gustan mucho, además de tener buenas críticas de sus películas por parte de la prensa especializada. Algunas de sus cintas lo han llevado a pensar en un retiro prematuro, a pesar de ello este director japonés aún continúa activo en su carrera y con nuevos proyectos en el futuro.

2.1 HAYAO MIYAZAKI Y ESTUDIOS GHIBLI

Hayao Miyazaki, nació el 5 de enero de 1941, (un año antes de que Japón entrara a la guerra) originario del pueblo de Akeboro, del distrito de Bunkio (Tokio), su infancia estuvo marcada por el proceso bélico.

Proveniente de una familia burguesa, fue el segundo de cuatro hermanos. Después de vivir en varios pueblos durante la guerra, una vez terminada ésta, se establecieron en Kamura (1946), donde fijaron la sede de la empresa familiar: *Miyazaki Airplane*, la cual se dedicaba a la fabricación de los timones de cola de aviones.

En estos años de infancia y adolescencia Hayao Miyazaki encuentra placer en sus ratos de ocio dibujando aviones y artefactos voladores, ya fueran los que veía en la factoría de la familia, o diseños de su propia invención.

En la siguiente década los problemas de la familia no cesaron, la madre de Miyazaki se enfermó de tuberculosis espinal, por lo cual estuvo internada en el hospital por ocho años (1947 – 1955) afectando la situación económica y anímica del resto de la familia.

Algunos críticos han anotado que parte de las vivencias en estos años se ven reflejadas de manera autobiográfica en ciertas escenas de *Mi Vecino Totoro*.

En 1963, luego de graduarse, descubre su gusto por la animación al ver *Hakujaden*, (considerado el primer anime de la historia) una película que se adelanta en varios años a las primeras producciones animadas para televisión. Basada en una antigua leyenda china, *Hakujaden* explica el tormentoso amor entre dos jóvenes.

Miyazaki inicia su carrera como animador en *Toei Doga* (Toei Animation Studio, los creadores de *Hakujaden*) donde conoció a su mentor y futuro colaborador Isao Takahata.

Tiempo más tarde Miyazaki deja su gusto por *Hakujaden*, luego de graduarse en Ciencias Económicas y Políticas en la Universidad de Gakushuin.

Uno de los primeros grandes proyectos de Toei fue el film *Taiyo no Oji Horus no Daiboken* (*Horus, Príncipe del Sol* 1968); esta película es considerada el verdadero punto de inicio de la animación japonesa, ya que

hasta ese entonces las realizaciones fílmicas de este género sólo se trataban de unas pálidas imitaciones de las producciones occidentales ya establecidas.

Miyazaki participó y aportó muchas ideas a la historia de *Daiboken*. Este film fue hecho por un staff de jóvenes idealistas quienes querían hacer algo totalmente distinto a los filmes de Disney y a los trabajos previos de Toei (mas orientados a un público infantil). Este film tardó 3 años en terminarse, más allá de los 8 meses previstos inicialmente.

Durante esta década, Miyazaki trabajó en una gran variedad de proyectos y en diferentes estudios. A inicios de los setenta participó en la dirección de una serie de TV basada en un muy popular comic impreso de *Rupan sansei (Lupin III)*, la historia está basada en las hazañas del carismático ladrón Arsenio Lupin en los sesenta, cuyo autor (Katou Kazuhiho) firmaba como Monkey Punch.

Luego trabajó junto con Takahata en otra serie de TV: *World Masterpiece Theater*, cada año creaban una serie de media hora de duración basada en clásicos de la literatura infantil. En contra de todo lo que se esperaba de una animación, estas series se centraban en el drama, más que en el humor y las aventuras. Sin embargo al público le encantó.

Las temporadas en que Miyazaki trabajó en Toei Doga se produjeron series exitosas como: *Heidi 1974 (Alps no shojo Hajji)*, en esta realización el maestro Miyazaki comenzó a demostrar su destreza a la hora de mezclar ingredientes cómicos con drama.³⁰

Durante este periodo la televisora NHK, le pidió crear una serie basada en el libro *The incredible Tide* del autor americano Alexander Key, cuya historia se trataba de un pequeño grupo de "sobrevivientes" en medio de un desastre ecológico provocado por una guerra global. Miyazaki fue más allá de la novela de Key y creó *Conan el Niño del Futuro (Mirai shonen Conan 1978)*, que narra las aventuras de dos niños que viven en un mundo ecológicamente devastado.

³⁰ Félix Espejos, *Historias animadas de ayer y hoy*, REPORTAJE: El Castillo Errante de Miyazaki (En línea) Ezine atico, vol. 005, núm. 0 febrero 2006, Dirección URL: http://www.aticoezine.com/num0/num_feb_animacion1.html, (consultado el 8 de octubre 2007).

Al igual que *Heidi*, *Conan* tuvo un gran éxito, y hasta hoy se mantiene como una de las series de TV favoritas. Ha sido emitida en diferentes partes del mundo.

Para 1979, Miyazaki consigue debutar como director en su primera película gracias al encargo recibido de adaptar para el cine el popular personaje televisivo de *Lupin III*, en *El castillo de Cagliostro*, (1979). Gracias al ritmo rápido que le dio Miyazaki y a unos gags basados sobre todo en la acción, resultó una obra altamente reconocida.

Con esta película, Miyazaki se ganó más adeptos, y aunque fue reconocida como uno de los mejores filmes de *Lupin*, no fue un suceso financiero. Miyazaki decidió que era mejor dedicarse a otra cosa.

La gente de *Animage* (revista mensual de animación japonesa) lo alentó a escribir un manga para su revista. El aceptó con la condición de que en el futuro no se convertiría en un anime. Esta vez quería tener libertad para hacer la historia que quería, sin el temor de tener que cambiarla para hacerla más comercial al crear una serie de anime. En la edición de Febrero de 1982 de *Animage* fue publicada la primera entrega del manga: *Kaze no Tani no Nausicaä* (*Nausicaä del Valle del Viento*).

No esperaba durar más de uno o dos años. No tenía idea de cómo iba a terminar la historia cuando la inició.



El manga fue más exitoso de lo se esperaba. Luego de solo ocho entregas. *Animage* le pidió reconsiderar el hacer una versión para cine. Eventualmente él estuvo de acuerdo,

pero sólo si era el director y Takahata el productor, juntos trabajaron con el estudio *Topcraft*.

Por su parte Miyazaki, además de dirigir, se encargó también del argumento, guión e *story board*. Fue estrenada en los cines japoneses en marzo de 1984. No fue un gran éxito de taquilla, sin embargo recolectó el

dinero suficiente para que Miyazaki y Takahata pudieran crear su propio estudio.
















Ambos convencen al magnate del mundo editorial Yasuyoshi Tokuma para que colabore en la formación de sus propios estudios de cine de animación, inaugurándose de esta forma en 1985 el Estudio Ghibli, (pronunciado 'Yiburi'), “Ghibli es una palabra africana que significa “viento caliente que sopla en el desierto del Sahara...”, y con la cual se designaba a los aviones caza italianos durante la Segunda Guerra Mundial”.³¹

En Ghibli, Miyazaki dirigirá títulos como *Láputa, el Castillo en el Cielo* (1986), (vagamente inspirada en Los viajes de Gulliver de Jonathan Swift), *Mi vecino Totoro* (1988), (con una extraña criatura de los bosques, a la que sólo pueden ver los niños de corazón limpio), *Majo no takkyūbin (Nikky, la aprendiz de bruja*, 1989), sobre las penalidades de una joven bruja, *Porco Rosso*, (1992) la cual narra la historia de un aviador en la Italia fascista y sus aventuras como cerdo al cobrar los rescates.

Por su parte, Takahata dirige *La Tumba de las Luciérnagas*, (1988), basada en un argumento de Akiyuki Nosaka, que relata la historia de dos hermanos a los que los bombardeos americanos durante la guerra han dejado huérfanos. Tras ésta, realizará *Heisei Tanuki Gassen Ponpoko (Pom Poko*, 1994), donde los tanuki (mapaches) protagonistas ven amenazada su morada por el desarrollo urbanístico y deciden pasar a la defensa empleando sus habilidades para transformar su apariencia. Todas estas producciones tuvieron gran éxito comercial y repercusión también en el extranjero, donde empezó a cobrar fama el nombre del *Estudio Ghibli*.

A continuación se presenta un cuadro donde se mencionan cronológicamente la participación de Hayao Miyazaki, incluyendo series de televisión, largometrajes y los que se produjeron en Estudios Ghibli a partir de *Nausicäa del Valle del Viento*.

³¹s/a, “Cristalab”, (En línea), Dirección URL: <http://www.cristalab.com/anime/19016/historia-de-hayao-miyazaki>, (consultado el 14 de octubre de 2007).

- 1968 **Horus** (*El príncipe del sol - Hols, Prince of the Sun - Little Norse Prince Valiant*) Película  **Takahata: Dirección**
Miyazaki: Escenografía, animación
- 1972 **Panda Kopanda** (*Panda, Go Panda!*) 
1973 **Panda Kopanda II** (*Rainy Day Circus*)
Dos películas cortas
- 1974 **Heidi** (*Heidi, Girl of the Alps*) Serie TV, 52 episodios  **Takahata: Dirección**
Miyazaki: Escenografía
- 1976 **Marco** (*De los Apeninos a los Andes - 3000 Miles In Search of Mother*) Serie TV, 52 episodios  **Takahata: Dirección**
Miyazaki: Escenografía
- 1978 **Conan, el niño del futuro** (*Future Boy Conan*) Serie TV, 26 episodios  **Miyazaki: Dirección**, storyboards, escenas.
Takahata: Dirección de 5 episodios
- 1979 **Ana de Tejas Verdes** (*Anne of Green Gables, Red-haired Anne*) Serie TV, 50 episodios  **Takahata: Dirección**
Miyazaki: Escenas (primeros 15 episodios)
- 1979 **Lupin III: El castillo de Cagliostro** (*Rupan Sansei: Kariosutoro no Shiro*) Película  **Miyazaki: Dirección**
- 1981 **Jarinko Chie** (*Jarinko Kie, Kie the Bratt, Kie le petite peste*) Película, y serie TV (64 episodios)  **Takahata: Dirección**
- 1982 **Goushu, el cellista** (*Gauche the Cellist*) Película corta  **Takahata: Dirección**
- 1982 **Sherlock Hound** (*Detective Holmes*) Serie TV, 26 episodios  Miyazaki: Dirección de 6 episodios
- 1984 **Nausicaa** (*Kaze no Tani no Naushika - Nausicaa del Valle del viento*) Película  **Miyazaki: Dirección y guión**
Takahata: Productor
- (Nausicaa marca el nacimiento del **estudio Ghibli**)
- 1986 **Laputa: Castillo en el cielo** (*Tenkuu no Shiro Rapyuta*) Película  **Miyazaki: Dirección**, guión
Takahata: Producción
- 1988 **La tumba de las luciérnagas** (*Hotaru no Haka - Grave of the Fireflies*) Película  **Takahata: Dirección**, guión
- 1988 **Mi vecino Totoro** (*Tonari no Totoro*) Película  **Miyazaki: Dirección**, guión
- 1989 **Kiki's Delivery Service** (*Majo no Takkyuubin - La bruja Nicky*) Película  **Miyazaki: Dirección**, producción

1991	Omohide Poro Poro (<i>Only Yesterday - Ayer nomás</i>) Película		Takahata: Dirección , guión Miyazaki: Producción
1992	Porco Rosso (<i>Kurenai no Buta</i>) Película		Miyazaki: Dirección , guión
1993	Puedo escuchar el mar (<i>Umi ga Kikoeru - Ocean Waves - I Can Hear the Sea</i>) Película TV		Director: Tomomi Mochizuki
1994	Pom-Poko: la guerra de los tanukis (<i>Heisei Tanuki Gassen Pon Poko</i>) Película		Takahata: Dirección , guión
1995	Whisper of the Heart (<i>Mimi wo Sumaseba - Si escuchas de cerca</i>) Película		Yoshumi Kondo: Dirección Miyazaki: Guión, producción.
1997	Mononoke (<i>Mononoke Hime, La princesa Mononoke</i>) Película		Miyazaki: Dirección , guión
1999	Mis vecinos los Yamada (<i>Houhokeyo Tonari no Yamada-kun</i>) Película		Takahata: Dirección , guión
2001	El viaje de Chihiro (<i>Sen to Chihiro no Kamikakushi - Spirited Away</i>) Película		Miyazaki: Dirección , guión, storyboards
2002	El reino de los gatos (<i>Neko no Ongaeshi - The cat returns</i>) Película		Dirección: Hiroyuki Morita
2004	El castillo errante de Howl (<i>Hauru no Ugokushiro - Howl's Moving Castle - El increíble castillo vagabundo</i>) Película		Miyazaki: Dirección , guión, storyboards
2006	Cuentos de Terramar (<i>Gedo Senki - Tales from Earthsea</i>) Película		Dirección: Goro Miyazaki

Este cuadro se obtuvo de la página electrónica, s/a, (En línea) Dirección URL:
<http://hjpg.com.ar/ghibli/listado.html>
 (Consultado el 15 de octubre de 2007).

2.2 FILMOGRAFÍA DE HAYAO MIYAZAKI

Hayao Miyazaki, es un director japonés muy destacado en los últimos años en el cine de animación japonesa, este director ha participado desde joven en varias series televisivas, aportando a las mismas los bellos y grandes paisajes. Algunas series son: *Heidi, Remi, Conan el niño del futuro...*

En los Estudios Ghibli, Miyazaki ha participado como director de películas en varios proyectos de largometraje, estos cronológicamente son los siguientes:

- **LUPIN III: EL CASTILLO DE CALIGOSTRO (1979,110 MIN.)**

Este filme, fue el primer largometraje en el que participa Hayao Miyazaki y es anterior a Studios Ghibli, iniciando su carrera en ésta área del cine.

Lupin y Jigen (Óscar) acaban de llevar acabo otro atraco de un millón de dólares, sólo para descubrir que todos los dólares son falsos y provienen de Cagliostro. Cagliostro ha abastecido de dinero falso a todo el mundo durante décadas, y ha sobrevivido porque la economía global ha adquirido una enorme dependencia de este dinero falso.



Poco después de traspasar los límites de Cagliostro, Lupin se encuentra con la adorable princesa de Cagliostro, apasionadamente perseguida por el Duque de ese lugar. Los hombres del Duque la apresan y la encierran en el fortificado castillo del Duque. Tras una pequeña investigación, descubren que el Duque pretende casarse con ella contra su voluntad... y quizá planea algo más, algo relacionado con un tesoro perdido durante siglos.

- **NAUSICÄÄ DEL VALLE DEL VIENTO (1984, 116 MIN.)**



Considerada como la quinta esencia del cine de Miyazaki, por la creación de un mundo complejo pero coherente, la película está basada en los dos primeros tomos de un manga que el propio Miyazaki dibujó entre 1982 y 1994. La historia se sitúa en un futuro lejano, después de que gran parte del mundo haya sido destruido en un holocausto nuclear

llamado "los siete días de fuego". Los sobrevivientes están divididos en varios reinos que luchan entre sí en torno al mar de la corrupción, un inmenso bosque que emite gases venenosos y ocupa la mayor parte del planeta. Nausicäa es la princesa del Valle del Viento, que se encuentra repentinamente inmerso en la guerra entre los reinos. En su afán por salvar su valle de la destrucción, Nausicäa llegará a descubrir el secreto del mar de la corrupción.

- **LAPUTA, EL CASTILLO EN EL AIRE (1986, 124 MIN.)**



Pazu es un chico obsesionado por volar. Un día rescata a Sheeta, una chica que desciende desde el cielo con un extraño colgante en su cuello. Pazu le ayuda a escapar de los piratas del aire y de los militares obsesionados con Laputa, la legendaria isla flotante con la que Sheeta parece estar relacionada, juntos viven muchas aventuras con los piratas en su encuentro de la isla flotante.

- **MI VECINO TOTORO (1988, 86 MIN.)**

Totoro es un espíritu del bosque que Mei (y más tarde su hermana mayor Satsuki) encuentra en un enorme árbol cerca de su nueva casa en el campo, donde viven con su padre. Su madre está en el hospital, recuperándose de una grave enfermedad.

Mei descubre que la vida de su madre puede estar en peligro, decide ir ella sola a visitarla. Todos la buscan dándola por perdida, pero sólo Totoro sabe cómo encontrarla.



- **NICKY, LA APRENDIZ DE BRUJA (1989, 102 MIN.)**



Nicky es una brujita de 13 años. A esa edad, todas las brujas deben abandonar su casa y pasar un año en otra ciudad donde aún no viva ninguna bruja. Nicky emprende su viaje con Jiji, su gato negro, y se instala en una ciudad junto al mar. Allí comienza a trabajar como repartidora de paquetes a domicilio, ayudada por su escoba voladora.

- **PORCO ROSSO (1992, 93 MIN.)**

Inicialmente pensada como un cortometraje para los vuelos de *Japan Airlines*. La película está ambientada en Italia y el Adriático en los años de la subida al poder del fascismo. Marco, un as de la aviación italiana, abandona el ejército después de la guerra y reaparece misteriosamente transformado en cerdo ("mejor cerdo que fascista", dice). Con su hidroavión, se gana la vida luchando contra los piratas aéreos, pero sólo por el rescate.



- **LA PRINCESA MONONOKE (1997, 133 MIN.)**



Ambientada en el Período Muromachi (1333-1568) de la historia japonesa, cuenta la lucha entre los humanos y los dioses animales del bosque. Con los dioses animales está San (la Princesa Mononoke), una humana que ha sido criada por los lobos. Del lado de los humanos, la Dama Eboshi trata de construir un reino para los desheredados de la sociedad, perseguidos por los samurais, y para ello necesita destruir el bosque. En el medio de todo se encuentra Ashitaka, un muchacho que intenta encontrar la forma de que ambos bandos coexistan.

Ashitaka, en su lucha por solucionar la situación y de ayudar a Mononoke hace lo imposible para poder ganarse su confianza y así juntos salvar al espíritu del bosque.

- **EL VIAJE DE CHIHIRO (2001,122 MIN.)**

Chihiro, una niña caprichosa y testaruda de diez años que cree que el universo entero debe someterse a sus deseos. Cuando sus padres –Akio y Yugo– le dicen que tienen que cambiar de casa se pone furiosa y no hace nada para ocultar sus sentimientos.

Cuando la familia se marcha, Chihiro se agarra al ramo de flores que le han regalado sus amigos como si llevara en él todos sus recuerdos. Rumbo a su nueva casa, la familia parece equivocarse de camino y de repente se encuentran al final de un enorme edificio rojo con un interminable túnel en el centro que parece una boca gigantesca.



El túnel conduce a un pueblo fantasmal donde les espera un magnífico banquete. Akio y Yugo se lanzan sobre la comida. Chihiro mira a sus padres, que siguen devorando plato tras plato, cuando de repente son transformados en cerdos. Sin querer han entrado en un mundo habitado por dioses antiguos y seres mágicos, dominado por la diabólica Yubaba, una arpía hechicera.

Yubaba le explica a Chihiro que a los intrusos los transforman en animales y después los matan para comerlos. Los que consiguen escapar de este trágico destino son condenados a morir una vez que se demuestra su inutilidad.

Afortunadamente Chihiro encuentra a un aliado en forma del enigmático Haku. Para postergar su terrible destino y para sobrevivir en este extraño y peligroso mundo debe hacerse útil, debe trabajar. Chihiro sale de su pereza habitual pero a la vez debe renunciar a su humanidad, a sus recuerdos e incluso a su nombre....

- **EL CASTILLO AMBULANTE (2004, 114 MIN.)**



Sophie tiene 18 años. Trabaja sin descanso en la tienda de sombreros que mantenía su padre antes de fallecer. En uno de sus pocos frecuentes paseos por la ciudad, Sophie conoce al mago Howl. Un joven con poderes extraordinarios y extremadamente seductor.

Sin embargo, a Sophie le da la impresión de que Howl esconde algo... El encuentro entre Sophie y Howl no ha pasado desapercibido para la Bruja del Residual, quien odia visceralmente a Howl. Cuando Sophie vuelve a la tienda, la Bruja, haciéndose pasar por una cliente, la engaña y la hechiza, transformándola en una anciana de 90 años que no puede revelar su verdadera identidad.

Cabe destacar que Miyazaki, es uno de los directores más destacados en esta área cinematográfica y a pesar de que él está dejando que su hijo siga con su gran trabajo hace apenas un año aproximadamente, Gore Miyazaki debutó como director en Japón con *Los Cuentos de Ertsea* y en México se estrenará hasta el 2010.

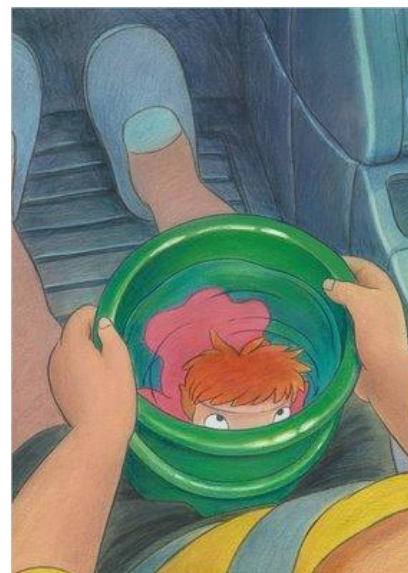
A pesar de que su hijo debutó, Miyazaki no deja de trabajar, iniciando un nuevo proyecto que lleva por nombre *Gake no ue no Ponyo*.

- **GAKE NO UE NO PONYO (2008)**

Gake no ue no Ponyo (Ponyo al borde del acantilado) es el nuevo proyecto que Hayao Miyazaki prepara en su Studio Ghibli. El estreno está previsto en Japón para 2008.

Gake no ue no Ponyo, tratará la historia de Sosuke, un niño de 5 años que ha de ayudar a la princesa Ponyo, convertida en pez.

Su producción se está cuidando al detalle y si se cumplen los plazos, la producción está programada para realizarse con más tiempo que *El viaje de Chihiro* o *El castillo ambulante*.



El productor Toshio Suzuki dejó algunas pinceladas acerca del proyecto, donde cerca del 70 u 80% del film transcurrirá en el mar, aunque el verdadero reto de esto es hacerlo a mano. Además se utilizará una técnica innovadora con acuarelas.

El protagonista Sosuke está basado en el propio hijo de Hayao Miyazaki, Gôro, quién recientemente debutó como director de la película *Cuentos de Terramar (Gedo senki)*.

2.3 TRAYECTORIA DE LA OBRA DE MIYAZAKI

Hayao Miyazaki lleva 20 años a la vanguardia de los cineastas de animación en Japón, fue uno de los pioneros de la industria y actualmente es su creador más destacado. Su filmografía muestra una asombrosa unidad de visión y una enorme integridad a pesar de la gran variedad de trabajos que ha llevado a cabo.

Lo anterior puede ser la clave del éxito del que disfruta hoy día, gracias a sus dotes como productor, diseñador, director, dibujante y escritor, Miyazaki es uno de los artistas más prolíferos de su generación.

Su carrera abarca 39 años, y durante este tiempo ha abordado todos los temas y ha explorado todos los registros. Con tono satírico, épico ha pasado del retrato al cine de género y ha expresado con una simplicidad ejemplar las grandes pasiones, entregándose al lirismo del alma y a los juegos encantadores de la fantasía.

Desde la primera participación que tuvo con *Lupin III*, Miyazaki mostró gran profesionalismo y sobre todo dejó muy marcado que a pesar de que este filme fue una adaptación, su visión personal y estilo lo distingue de las demás producciones.

Éste director japonés, demostró en 1979 que su ingenio logró dar otro tono a la historia, sin quitar créditos a la original, sin embargo esto no significa necesariamente el gusto del gran público ya que no fue un éxito de taquilla pero sí de la crítica. Esto no debe sorprender ya que la historia del cine está lleno de estos ejemplos.

En 1989 se estrena el primer éxito comercial: *Majo no Takkyubin (El servicio de reparto de la bruja ó Kiki's delivery service)*, la cual dio mucho de qué hablar a Miyazaki pero sobre todo se fue ganando el gusto del público por sus producciones, a pesar de que el argumento es muy sencillo, esta película deja un gran sabor de boca.

En 1990, ésta película fue ganadora en el “Mainichi Film Concours, en la categoría de mejor filme animado al igual que se reconoció el trabajo del director al ganar este, en la categoría al mejor director japonés en el galardón de Reader’s Choice Award”³².

Porco Rosso, gana por mejor filme animado en 1993 en los “Mainichi film Concours”³³, donde los bellos paisajes resaltan haciendo referencia a las maravillas de la naturaleza.

Años después, inicia el proyecto *Mononoke Hime*, también conocido como *La Princesa Mononoke*, esta ha sido la película con mayor recaudación y mayor número de espectadores en la historia del Japón.

En 1997, cuando *La princesa Mononoke* causaba sensación y por ende Miyazaki disfrutaba del mayor éxito de su carrera, sufrió una crisis debido al agotamiento físico y nervioso. Aún así el cineasta no pudo abandonar su trabajo porque los Studios Ghibli dependían de él para su futuro.

Hayao se vio obligado a superar la enfermedad para asegurar la continuidad de la productora, tras un gran esfuerzo declaró que había llegado al final de su carrera. En ese momento la recaudación de *La princesa Mononoke* se acercaba a la película norteamericana *Titanic* en las taquillas japonesas.

Miyazaki con esta producción recibió “el Premio de la Academia del Japón como Mejor Película y fue la película doméstica de mayor recaudación (cerca de US\$150 millones) en la historia del Japón”³⁴.

Desde sus inicios *Mononoke Hime* ha sido ganadora en “1998 al mejor filme en los Reader’s Choise Award, en el mismo año fue ganadora por la mejor película animada en los Minichi film Concours y mejor filme”.³⁵

Dos años después, el largometraje dio a Hayao el ser nominada en los “Annie por Outstanding Individual Achievement for Directing in an Animated Feature Production (Mejor Logro Individual por Dirección en una Producción Animada) y al año siguiente en los Nebula Award por mejor guión”.³⁶

³² s/a, Premios Hayao Miyazaki, (En línea), Dirección URL: <http://www.alpacine.com/celebridad/2876/premios/>, (consultada el 20 de octubre de 2007).

³³ *Idem*

³⁴ s/a, *Biografía de Hayao Miyazaki*, (En línea), Dirección URL: <http://www.artedynamicomic.com/php/articulosver.php?articulo=16> (consultada el 18 de octubre de 2007).

³⁵ *loc. cit*, Premios Hayao Miyazaki.

³⁶ *Idem*

El director japonés recibió el León de Oro como premio a su trayectoria en el Festival de Cine de Venecia, además *El Viaje de Chihiro* (2001), desplazó a *Titanic* como la película más vista en Japón.

Este filme fue y sigue siendo en la trayectoria del director, un éxito a nivel mundial dado la trascendencia del mismo y por el estilo único e inigualable de Miyazaki, es por ello que desde el año 2002 fue ganadora de cinco premios en diferentes categorías. Por ejemplo: Berlín en su edición de 2002, al que siguieron otra serie de reconocimientos como el de la Academia de Cine japonés a la mejor película de 2002, mejor filme asiático 2002 de los Premios cinematográficos de Hong Kong, o los galardones a la mejor película de animación 2002 de la Crítica de Los Ángeles y de la Asociación de Críticos de Estados Unidos. Por último, ganó el “Oscar al mejor filme de animación”.³⁷

Asimismo, la mencionada cinta de animación ganó en otros festivales como en el Mainichi filme Concours, ganó por mejor filme animado, mejor director, mejor filme; en el Reader’s Choice Award (Premio a la Selección del Público), al mejor filme; lo mismo que en el Blue Ribbon Award y Audience Award, en este último al siguiente año ganó por mejor narrativa futurista y en los Annie® a Outstanding Directing in an Animated Feature Production del 2003 (Dirección en Producción Animada) y Outstanding Writing in an Animated Feature Production (Mejor Guión Animado).

Además fue nominada en los César que otorga Francia por Best Foreign Film (Meilleur film étranger). Ganadora del Oscar en 2003.

Igualmente, fue nominada en el Saturn Award de la Academia de Ciencia Ficción, Fantasía y Terror, por mejor guión. Y tres nominaciones en 2004 por Best Film not in the English Language en el BAFTA (Academia Británica de las Artes Cinematográficas y Televisión) Film Award, Best Script en Nebula Award y Best Foreign Film (Mejor Película Extranjera) en “Silver Condor”.³⁸

³⁷ Laura Montero, *Fila Siete*© 2006, México, (En línea), Dirección URL:

<http://www.filasiete.com/dvd/el-viaje-de-chihiro>, (consultado el 25 de diciembre 2007)

® Son los galardones que entrega la International Animated Film Association (*Asociación Internacional de Filmes Animados*), ASIFA-Hollywood, afincada en Los Ángeles, California, desde 1972.

Originalmente se crearon para premiar a filmes pertenecientes al campo de la animación, pero con el paso del tiempo se han añadido nuevas categorías, llegando a premiar a productos televisivos y videojuegos.

³⁸ *loc. cit.*, Premios Hayao Miyazaki

Con *El Castillo Vagabundo* (2004), último largometraje del director Hayao Miyazaki, ganó el premio del jurado a la mejor película en el último "Festival de Sitges".³⁹

También ha ganado como mejor filme en el "Audience Award (otorgado en el Festival de Cine Internacional de Sitges), y Reader's Choice Award (en Mainichi Film Concours) en 2004 y 2005"⁴⁰.

Para el 2006, sólo ha sido nominada en el Oscar por mejor película de animación y dos veces mencionada en los "Annie por Best Directing in an Animated Feature Production (Mejor Dirección en un Filme Animado) y Best Writing in an Animated Feature Production (Mejor Guión en un Filme Animado)"⁴¹.

Miyazaki, además de los diferentes premios a sus filmes también lo admiran algunas figuras por la trayectoria de este director japonés, por ejemplo directores de la talla de Akira Kurosawa (*Los siete samurais*), John Lasseter (*Toy story*) y los hermanos Wachowski (*Matrix*), Hayao Miyazaki ha conseguido crear un poema visual bajo el título de *El viaje de Chihiro*.

Por ejemplo John Lasseter, director pionero en la animación digital con *Toy Story*, refiriéndose a la última producción de Miyazaki en 2004 dijo: "Este tipo es uno de los mejores que jamás ha existido... El ha sido una tremenda influencia en mi carrera y en la mayoría de los animadores gráficos y directores de animación de todo el mundo."⁴²

Miyazaki ha recibido buenos comentarios por parte de los críticos nacionales como internacionales de cine, es oportuno aclarar que a partir del éxito de *El Viaje de Chihiro*, permitió que sus anteriores películas fueran retomadas y dadas a conocer en todo el mundo.

³⁹ Félix Espejos, *Op. Cit.*

⁴⁰ *loc. cit.*, Premios Hayao Miyazaki

⁴¹ *Idem*

⁴²s/a, Fuente: Reuters, *Director De Cine Hayao Miyazaki Hechiza A Los Criticos*, (En línea), Dirección URL: <http://www.aceaja.co.cr/docum/otras0011.htm>, (consultada el 25 de octubre de 2007).

Es por lo antes mencionado, que hasta la actualidad ha dejado un buen sabor de boca en cada una de sus películas en el público, ahora sólo falta esperar que las nuevas producciones sean tan buenas como las que ya se han mencionado.

CAPÍTULO III. LA REPRESENTACIÓN DEL HÉROE Y SU AVENTURA

Desde tiempos remotos, el mito ha considerado una serie de historias, donde se narran las aventuras de personajes heroicos junto con cada uno de sus triunfos o derrotas.

Los cuentos fantásticos, al igual que los mitos en el relato de la historia fantástica cuentan con la figura del héroe y con ello toda la aventura a enfrentar del mismo.

El estudio del héroe es importante, ya que forma parte significativa de la estructura del relato, dado a ello se le atribuye una serie de aspectos para poder contar una historia.

En este sentido, al héroe se le define como aquel que es capaz de salvar cada situación y en quién cae la responsabilidad de mantener la paz en determinado lugar.

Actualmente, gracias a diversos estudios se pueden destacar ciertos aspectos fundamentales en la figura heroica, los cuales han variado con el pasar de los años, ya que anteriormente se hablaba de héroes absolutos y en la actualidad representan todos aquellos ideales de la gente.

Cabe destacar que los personajes que están alrededor de este, son arquetipos retomando los propuestos por Vogler y Vladimir Propp; son conductas humanas personificadas en donantes, auxiliares, antagonistas y demás conductas (personajes) que se presenten en torno al héroe, ya sea para ayudarlo u obstaculizar su aventura.

Joseph Campbell en su obra *El héroe de las mil caras*, propone para el viaje o aventura del héroe un modelo donde nombra a cada una de las etapas y sub-etapas de ese viaje, donde el héroe tendrá que aventurarse para lograr llegar a su meta propuesta en la historia donde se encuentre inmerso.

3.1 EL MITO COMO RELATO DE UNA AVENTURA

El hombre desde sus inicios ha narrado una serie de historias, las cuales hablan del entorno y la creación del mundo, estas narraciones conocidas como *mitos*, son consideradas aquellas historias que definen y justifican el mundo y ubican a la humanidad respecto a la creación.

Se remontan a un pasado lejano para explicar y dar a conocer los cimientos mismos de la civilización. De cierta manera se pueden considerar la primera fuente de inspiración y el primer modelo narrativo.

El mito, como lo comentan los estudiosos del tema es una serie de relatos que están muy familiarizados con la creación de las religiones, además lo relacionan directamente con todos aquellos sucesos sociales y gracias a estos se han podido dar a conocer una serie de eventos llevados a cabo, la ventaja de estos es que han sido relatos que pasan de generación en generación y han llegado a la actualidad.

Por tanto, ha dado pauta a una serie de acontecimientos dentro de la humanidad como son la consolidación de instituciones; tales como la religión la cual nos da como referencia el origen del hombre y con ello todo lo que implica esta.

Se concluye, que la narrativa de los mitos contiene una estructura, elementos recurrentes tanto en acontecimiento, orden, y conducta de personajes que servirán de modelo narrativo en el imaginario colectivo.

Así el psicoanalista austriaco Otto Rank, en sus estudios sugiere un patrón que se repite en los mitos, el cual menciona lo siguiente:

- El héroe desciende de padres de la más alta nobleza (usualmente reyes)
- Nacimiento dificultoso/oculto/prohibido (coito prohibido de los padres)
- Aparece una profecía advirtiendo del peligro del nacimiento ya que pone en peligro a su padre o representante. Se puede manifestar a partir de un oráculo o sueño
- Es abandonado por sus padres (usualmente en las aguas en un recipiente). Representa un nuevo nacimiento. Es dejado en las aguas para volver a nacer de ellas. Usualmente es el padre quien lo abandona.

- Es recogido por padres sustitutos: animales salvajes o gente humilde.
- Durante su infancia desconoce su origen noble
- El joven descubre su origen noble a través de retos y pruebas que lo llevan a reconocer a sus padres de la infancia
- Se venga de su padre/obtiene el reconocimiento de sus méritos y el rango que le corresponde. Alcanza los honores.

Además los mitos también han sido parte de un sin fin de contenidos literarios como la *Ilíada* y demás textos que datan de una época muy antigua. Por tanto, "el mito son los hechos de la mente puestos de manifiesto en la ficción de la materia"⁴³.

Las historias de los mitos como tales y comparadas con los cuentos populares, están relacionadas con los cuentos por tener elementos reales y fantásticos que describen una serie de aventuras las cuales según su contenido se dividen en géneros distintos, ya sean para un público infantil o bien para uno con más criterio.

Los cuentos populares fueron narrados de forma oral y contaban historias con contenidos determinados. Por valores o bien para hacer entender a partir de una lección, las cuales diferencian entre el bien, el mal, lo bueno y lo malo.

Con el tiempo adquirieron determinados valores conforme a lo que se quería dar a entender en los mismos, ya sean lecciones a los niños o bien dar ejemplos de lo que se debe o no hacer.

"Reflejando situaciones sociales simples basándose en los miedos y deseos más corrientes y simultáneamente en el gusto del público; además introducen argumentos fantásticos más con la intención de ensanchar el alcance de la aventura y la astucia que por una necesidad imaginativa o introspectiva"⁴⁴.

Es así que el relato mítico, se conforma en una serie de acciones que narran los diversos comportamientos del protagonista dentro de un sistema

⁴³ s/a, Idoneos.com, (En línea) ¿Qué es un mito?, Maya Deren, México, Dirección URL: <http://mitosyleyendas.idoneos.com/index.php/296267>, (Consultado el 19 de octubre 2007)

⁴⁴ G. S. Kirk, El mito, su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas, México, Ed. Piados, 1985. Pág. 54

narrativo cuya trama entra en la organización de la narración del héroe y su aventura.

3.2 EL HÉROE Y LA REALIDAD

Existe una gran variedad de relatos, entre los que se encuentran los de aventura, cuentos de hadas, ambos con el elemento fundamental e indispensable de la figura de *héroe*. En torno a este personaje hay una serie de situaciones que desarrollan un sin fin de historias.

“La etimología de la palabra *héroe*, es de una raíz indoeuropea acreditada en persa antiguo y en griego, un significado está relacionado con los términos de guardián, servidor, protector, hombre o mujer valerosos”⁴⁵.

Además el *héroe* “es alguien que está dispuesto a sacrificar sus propias necesidades por los demás, es capaz de traspasar las limitaciones e ilusiones del ego”.⁴⁶

De esta manera, se menciona que la figura de héroe tiene una denotación de beneficiar a los demás y hace un sacrificio personal.

Antiguamente el héroe, lleva a cabo grandes hazañas, alardes de valor o bien de astucia, siendo absoluto y sin ser regido por una ley, es decir, héroes incondicionales que no trasgreden todo tipo de códigos éticos. Tal es el caso de Hércules y Aquiles, entre otros.

Los héroes son modelos de conducta, de superación y sacrificio personal; modelos que en épocas de confusión, guerra o conflicto, sirven de guía a la sociedad y superar sus problemas.

Son una propuesta, una encarnación de ideales de la gente común, donde las figuras heroicas del cómic y mangas tienen como característica el expresar su aspecto más agresivo y normalmente protegen a los mortales o bien a la humanidad de peligros inimaginables, como sucede en *Dragon Ball*, *El hombre araña*, *Batman*, etc.

A pesar de que el héroe es un personaje que al inicio muestra determinadas cualidades, características o debilidades humanas, conforme

⁴⁵ Sánchez, Antonio, *Guion de aventura y forja del héroe*, Pág. 18.

⁴⁶ S/a, *Personajes de ficción*, (en línea), página principal, México, Dirección URL: <http://personajes.wordpress.com/2008/01/14/el-heroe/> (Consultado el 14 de enero 2008)

avanza la trama este va superando distintos obstáculos que lo hacen más atractivo.

De ahí que se muestre impredecible, impaciente, dulce. Nos muestra el camino a la madurez, para ello hay un crecimiento, toma de decisiones, quizá sacrificio e incluso se enfrentan a la muerte.

La figura de héroe, tiene varias formas de ser ya que no tiene como característica el ser único, es decir que se dan híbridos en torno al personaje, como por ejemplo debemos considerar los siguientes:

Antonio Sánchez, en su libro *Guión de aventura y forja del héroe*; considera tres tipos que se derivan del personaje del héroe:

- *Los valedores de la humanidad*; son aquellos que siempre intervienen a favor de los mortales desde tiempos antiguos, algunos de ellos son fundadores de pueblos como nos relatan las historias de la antigua Grecia; como en el caso de Eneas príncipe de Troya.

Otra de las figuras importantes en este punto son los magos, como personajes secundarios, sin embargo, en tiempos pasados alcanzaron la condición de héroes, además de los vencedores de monstruos.

- *Los autores de hechos maravillosos*; son aquellos donde se llevan a cabo una serie de acciones en lugares fuera de la realidad, por ejemplo viajes insólitos, donde en ocasiones se ven obligados a bajar a los mundos exóticos para experimentar el horror y rescatar a quienes sufren en él.

La constante en historias maravillosas son “el deseo del héroe por vencer a la muerte y alzarse por encima de una existencia triste...”.⁴⁷ Un ejemplo claro de ello se da en el largometraje de *El señor de los anillos*.

- *Los campeones y guerreros*; son aquellos que muestran un gran valor, mucha fortaleza en la lucha y por lo general tienen amor a las causas justas; tal es el caso de *El hombre araña*; *Goku* (personaje de serie de

⁴⁷ Antonio, Sánchez *Op. cit.* pág. 48-49.

animación llamada *Dragon Ball*), los cuales por lo regular siempre tienen enemigos conocidos como *supervillanos*.

Antonio Sánchez, en su texto *Guión de Aventura y Forja del Héroe* ha hecho una serie de divisiones de las etapas de la aventura del héroe, por su parte, el estudioso francés Régis Debray, introdujo una fuente de estudio conocida como *mediología*; en su texto llamado *Introducción a la mediología*; enfocada en cuestionar las tecnologías que han determinado la visión y el destino de la sociedad. Encontrando las raíces del objeto de estudio, su estado puro y las razones por las que fue creado.

Para cuestiones del personaje del héroe, “*la mediología* de Régis Debray, propone tres eras”⁴⁸; en las cuales se ve la diferencia del héroe dependiendo de los contextos en los que se encuentra inmerso:

LA LOGOSFERA: EL HÉROE ÍDOLO VS. EL HÉROE ICONO: Es el tributo a mortales que por sus capacidades y logros sobrehumanos, creían haber nacido producto de un dios o diosa y un ser humano, entre ellos encontramos a Eneas, Hércules, Aquiles.

Estas primeras figuras son ídolos del griego *Eidolon* que significa imagen. El Ídolo retrata el periodo pagano anterior u opuesto al Cristianismo. Es un periodo mágico, religioso, donde las imágenes u objetos hacen referencia a múltiples divinidades sustancialmente visibles, externas, efímeras. El ídolo es la imagen de un dios que no existe, como los dioses del Olimpo.

Durante el periodo de la Grecia homérica, el ideal educativo tenía como fin supremo, que los alumnos se asemejara lo más posible a los dioses, que en aquel entonces eran seres antropomórficos y con poderes sobrenaturales.

Estas creaciones paganas, y modelos sociales eran el resultado de la necesidad de tener un patrón que los motivara y les diera seguridad en el periodo de guerra en el que vivían.

Estos dioses o semidioses, eran ejemplo de valentía, fortaleza, coraje, honor y posteriormente victoria. Siguiendo estas cualidades, se podía alcanzar

⁴⁸ Las siguientes eras que se describen a continuación, fueron retomadas de la página electrónica: s/a, *Héroes reales* (En Línea) México, 21 de noviembre 2007, Dirección URL: <http://heroesreales.blogspot.es/> (consulta: 12 marzo 2008)

la inmortalidad, que era un ideal griego por excelencia. Usualmente era un honor morir en combate, para así ser recordado por las sucesivas generaciones.

En la Grecia Clásica se desarrolla el concepto del “héroe espartano”, que es aquel guerrero que a diferencia del Homérico es libre e independiente, y busca la gloria personal; el espartano, por su parte, se sacrifica y dispone su vida al servicio de la “Patria”.

Otro ejemplo de Héroe ídolo es aquel que Carlyle autor de *On heroes, hero-worship and the heroic in history* (1841), denominó “El Héroe rey”, es decir, dirigentes que se caracterizan por su sobresaliente inteligencia y valor, así como el cultivo del disimulo de intenciones y pasiones, la destreza, el lucimiento y la astucia.

Al llegar la cristiandad, surge el “héroe icono”, que le rinde culto a Jesús y los creyentes que se sacrifican por mantener vivas sus enseñanzas (apóstoles, múltiples mártires y cruzados, incluso el mismo Papa y Reyes). Y se convierten de inmediato en antagonicos del héroe ídolo.

Y estos apóstoles, mártires y cruzados que paradójicamente defendieron su visión espiritual en una guerra, entran para Carlyle en la categoría de “héroe sacerdote”, es decir, aquel con un alma grande capaz de comprender el divino significado de la vida, y cuyo objetivo es hablar acerca de ese significado, contarlo, luchar y trabajar por él con grandeza, eficacia y tenacidad. Éste preside el culto del pueblo, es el vínculo entre el pueblo y Dios.

Sin embargo, el héroe ídolo como el héroe icono, no son tan antagonicos. Los dos conceptos son creaciones que alcanzan la inmortalidad a través del mito. Y al atravesar la estructura de la construcción mítica, son casi idénticos.

LA GRAFOSFERA: LA ERA DEL HÉROE POLÍTICO Vs EL SUPERHÉROE: La invención de la imprenta permitió la apertura del conocimiento y con ello el desarrollo de la burguesía. Esta nueva clase social, empieza a cuestionarse los modelos que rigen la sociedad, y con el juicio que la verdad del conocimiento les otorga la critica arduamente, deseosa de cambio.

Un primer ejemplo de ello, es la obra de Miguel de Cervantes *El ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha*, que a través de un torpe y

anciano que se aventura a volverse caballero, inspirado por la lectura de aventuras caballerescas, desmitifica y cuestiona arduamente los ideales que la era de la caballería había impuesto.

La fe y la credibilidad en héroes rey como el Cid, fueron criticadas y puestas en tela de juicio con el humor negro, de una obra aparentemente de aventuras, pero con un cuestionamiento político e ideológico de grandes dimensiones.

En una época de tiranía y llena de excesos de las monarquías, surgen personajes con ideales llevados a la práctica y a la lucha pretenden crear sociedades utópicas que son la raíz de los actuales Estado Nación. Carlyle denominó estos idealistas “gran hombre”, ya que su visión de mundo supera el ideal al ponerlo en práctica, cambiando la vida de una sociedad.

Tanto George Washington DeLong como Simón José Antonio de la Santísima Trinidad Bolívar Palacios Ponte y Blanco, mejor conocido como Simón Bolívar, Karl Heinrich Marx, Lósif Stalin, Vladímir Ilich Lenin, Franklin Delano Roosevelt, incluso el mismo Adolf Hitler son o fueron en algún momento héroes políticos.

Todos ellos explotaron un soporte característico de su época: Washington se enfrentó a la monarquía británica y Bolívar a la monarquía española, a través de la escritura, su batalla fue ante todo ideológica. De igual manera, Carl Marx vendió la idea del socialismo a través de la palabra escrita.

En un segundo momento, y finalizando la grafósfera, la palabra escrita se volvió imagen y sonido, a través del cine y la radio. Roosevelt, se convirtió en presidente de los Estados Unidos gracias a sus carismáticos discursos que vendían la idea de prosperidad y el fin de la crisis económica.

Por otro lado, Hitler intentó exponer sin éxito sus pensamientos a través de la escritura, con su obra *Mein Kampf*, y no fue hasta que explotó el arte de la retórica y la tecnología de la radio que pudo llegar al poder.

Stalin por otro lado, utilizó las películas nacionalistas para impulsar su idea de cohesión rusa, que finalmente terminaron con la creación de la URSS.

El caos, la ansiedad, el conflicto que empapó la década de los años treinta fueron el cultivo tanto del héroe político como del superhéroe.

A diferencia del héroe político, el superhéroe es un personaje puramente de ficción, cuyas características superan las del héroe clásico, generalmente

por poseer poderes sobrehumanos que le permiten defender e imponer en la sociedad ideales totalmente utópicos.

El superhéroe, es tal vez el rechazo al héroe político, que al llegar al poder se volvió en tirano. En efecto, los superhéroes surgieron de la mano del comic (al principio como anexos en los periódicos y luego como tiras independientes) como evasión a la crisis tanto política, económica y social que atravesaban los Estados Unidos al empezar la década de los años treinta.

Personajes como Superman, o el Capitán América, fueron desde sus inicios personajes patrióticos, que gracias a sus superpoderes terminaban salvando al mundo de una catástrofe mayor o la hecatombe de su destrucción final.

Estas aventuras sobrehumanas, hicieron volar la imaginación del colectivo al vender un modelo, alguien en quien creer, por más irreal que fuera. Tal vez la idea de la famosa secreta identidad que le permitía a cada héroe esconderse entre el común, hizo fantasear más a los lectores, que pudieron llegar a creer, que sus superhéroes escondidos en el anonimato podrían estar a la vuelta de la esquina.

En efecto, la secreta identidad humanizaba a los superhéroes y aún despierta la idea en cada uno de nosotros de que algún día, podremos desarrollar superpoderes y salvar al mundo.

LA VIDEOSFERA: EL NEO-ÍDOLO VS EL HÉROE REAL: Con el advenimiento del cine y posteriormente de la televisión, explotó un bombardeo de historias de héroes que posteriormente saturaron al espectador. Estas nuevas tecnologías, pudieron llevar la fantasía concretada en papel o en dibujo a imágenes en movimiento, música y paisajes idílicos.

Las fantasías de héroes tenían ya un rostro que no había que imaginar o que incluso superaba nuestras imágenes mentales. James Bond se podía asociar con Sean Connery o Roger Moore, la Mujer Maravilla con Linda Carter, Kojak con Telly Savalas, Superman con Christopher Reeve, El hombre Increíble con Lou Ferrigno, y así podría seguir enumerando personajes y la lista seguiría. De esta manera, había surgido, según Carlyle, El *héroe actor*, y así el Neo-Ídolo.

En efecto, el hecho de ser el héroe o más precisamente el protagonista de una película o de un programa de televisión, desató toda una idolatría a estos actores. Los personajes que interpretaban o las enseñanzas que sus películas tenían, quedaban en un segundo plano.

Lo verdaderamente importante, era que estos actores, que en un primer momento fueron personas del común, y que al aparecer en cine o en tv, lograron el sueño de nuestro imaginario colectivo que es ser héroe. Héroes que tenían como recompensa belleza, fama y fortuna.

Por ejemplo, James Dean, a pesar de ser un buen actor, pasó a la inmortalidad por ser un niño bonito y rebelde, que de casualidad también sabía actuar. Tal vez, él fue uno de los primeros ídolos pop (populares) que impusieron modelos de rebeldía y belleza que la adolescencia intentaba emular.

Tanto Dean como Marilyn Monroe, tuvieron una muerte trágica en la plenitud de sus carreras, lo cual los inmortalizó y dejó una huella eterna para la posteridad.

Sin embargo estos Neo-Ídolos no se limitaban al cine o la televisión, también abarcaron la música e incluso la política.

Tanto Elvis y Los Beatles, y posteriormente Madonna explotaron el camino abierto que dejó Dean: el público adolescente. Y con su rebeldía y sus visiones de mundo que expresaban a través de la música, impusieron modelos de conducta.

Finalmente en el campo de la política, se encuentra John F Kennedy que pasó a la inmortalidad por su carisma más que por sus logros en la política, y finalmente por su asesinato que lo inmortalizó.

La idolatría se fue convirtiendo cada vez más banal. Nuestro interés se enfocaba más y más en sus vestidos y las marcas, la dieta, su forma de vida llena de excesos, que por alguna absurda razón, nos cautivaba.

Un ejemplo de ello es el voyeurismo que ha desatado la vida personal de neo-ídolos como Paris Hilton, Britney Spears o Lindsay Lohan, que por sí mismas son personajes vacíos que tuvieron suerte de tener fortuna y así un poder, un poder que explotan haciéndose visibles a través del escándalo.

En un hecho, que el mundo actual vive en una crisis profunda tanto a nivel económico, social y moral. El miedo a un conflicto mayor está latente.

Es este mundo tan banal y tan egoísta e individualista, las personas que se sacrifican por los demás son efecto, los héroes reales.

3.3 EL HÉROE Y LOS ARQUETIPOS

El tipo de figura heroica que se ha mencionado es de acuerdo al tipo de historia y al contexto histórico en que se encuentran, sin embargo, es importante destacar al héroe considerado también conforme a ciertos adjetivos como los siguientes:

- 1) El héroe deseoso: Este héroe tiene mucho que ver con el deseo ya que a partir de este término se rigen sus acciones y actos.
- 2) El anti-héroe: No es el opuesto del héroe, es una clase especial de héroe. Es un héroe que a pesar de ser tal vez un delincuente o un villano, desde el punto de vista de la sociedad, la audiencia simpatiza con él porque alguna vez nos sentimos igual que él, fuera de lugar, exilados de la sociedad. Los amamos porque son rebeldes.
- 3) El héroe catalítico: Es un héroe especialmente bueno, cambia poco por lo que es especialmente útil en las historias episódicas como las series de T.V, aunque siempre tiene que tener momentos de crecimiento para que sea creíble.
- 4) El héroe libertino: Rompe los vínculos con los valores comunes de la sociedad y sólo se ofrece como modelo a una minoría a la que intenta llevar a su lado. Su propósito es un desenmascaramiento de lo social como algo meramente convencional y la proposición de lo natural como lo auténtico.

Sin embargo, el libertino ha descubierto que si la forma de ayudar a la naturaleza es la violencia y el crimen, esto se puede desarrollar mejor desde su privilegiada posición social. Hay un aspecto capital en los libertinos: la hipocresía. Aunque se haya descubierto que la esencia de

la sociedad es la mentira, esa misma mentira debe servir para proteger sus desmanes.

El héroe libertino vivirá engañando, utilizando la hipocresía como arma. Su exterior, la máscara con la que se presenta ante los otros, suele ser el del virtuoso. Es difícil ver a un libertino actuando a cara descubierta. Es más probable verle presentándose como un noble respetable, disfraz que le resulta más útil para conseguir sus propósitos.

Ya no es un héroe de la sociedad, sino un héroe que se define contra la sociedad, un héroe profundamente antisocial.

- 5) El héroe romántico: Es el opuesto del héroe libertino y el héroe romántico por excelencia es el artista. Nunca se había elevado tan alto como durante el romanticismo la consideración del genio artístico. Su propia naturaleza de genio le convierte ya en un rebelde: no sigue las normas de los otros, son los otros los que deben seguirle a él.

El heroísmo romántico procede, en gran medida, de su soledad. El héroe se encuentra dolorosamente solo con una verdad que le llena pero que es incapaz de hacer comprender a los otros. Se asemeja a la figura de los profetas, cuya voz retumba en los espacios pero no conmueve el corazón de los hombres.

La función profética del héroe romántico, es la de transmitir a los demás hombres la verdad que le ha sido revelada. Cual sea esta verdad, es algo que varía de unos románticos a otros, pero es común en la mayoría sentirse despreciados por una sociedad insensible que se ríe de su patetismo.

- 6) El héroe realista: Es consciente de dos cosas, que los límites de la batalla son los de la historia, los de lo social, y, en segundo lugar, de la debilidad del enemigo. Los héroes realistas no quieren la gloria, como los románticos, quieren los beneficios de la fama, el reconocimiento social.

El héroe ya no necesita ser noble. La astucia es la condición necesaria, la premisa que permite ir subiendo puestos en la escala social recurriendo a cualquier tipo de artimaña.

El héroe no quiere cambiar la sociedad, no trata como los románticos de cambiar las normas, de convertirse en un líder regenerador que la saque de su error encaminándola hacia la verdad.

- 7) El héroe trágico: Consiste en incurrir en la *hybris*, la desmesura -que la tragedia asocia frecuentemente al poder político- y, como consecuencia, padecer la *metabolé*, el giro en el guión por el que el héroe cae.
- 8) El héroe épico: Tiene un objetivo o ideal concreto y ha de superar una serie de obstáculos para alcanzarlo. Puede tener contactos con una divinidad (misión), especialmente en la épica grecolatina. Mantiene actividad guerrera y a menudo se da el peregrinaje meramente funcional, pero también puede aportar una significación. El nombre de los personajes es un primer rasgo caracterizador, esta caracterización puede ser muy elemental cuando es sólo designativa. Pero el nombre puede caracterizar también de un modo expansivo (y no sólo designativo).
- 9) El héroe byroniano: Define un tipo de personaje heroico que es a la vez idealizado e imperfecto, retratado por primera vez en el poema épico semi-autobiográfico de Lord Byron *Las peregrinaciones de Childe Harold* (*Childe Harold's Pilgrimage*, 1812–1818).

En esta, al igual que en posteriores obras literarias, los atributos del héroe byroniano incluye tener emociones conflictivas, tendencias bipolares o cambios bruscos de humor y los podemos enumerar de la siguiente forma:

- i. Autocrítico e introspectivo.
- ii. Desagrado por las instituciones y las normas sociales.
- iii. Ser un exiliado, un excluido o un «fuera de la ley».
- iv. Falta de respeto por el rango y los privilegios.

- v. Tener un pasado conflictivo.
- vi. Ser cínico, exigente y/o arrogante.
- vii. En ocasiones, autodestructivo.
- viii. Problemas con la identidad sexual.
- ix. Un solitario, a menudo rechazado por la sociedad.

10) Héroes triunfadores: Los que vencen a todos, obtienen lo que desean y se salen siempre con la suya. Generalmente se trata de individuos competidores, agresivos, presuntuosos, envidiosos y oligárquicos.

El término héroe y sus derivaciones nos explican una serie de acontecimientos importantes con respecto a la manera en que esta figura se desarrolla en una historia y el tipo de historia en la que se encuentra.

Además la figura heroica, independientemente del tipo de historia, tiene características que se asemejan, mostrando una figura que refleja los ideales de las personas, características que han mostrado desde que se comenzaron a contar las historias.

Otro aspecto importante del relato heroico son los arquetipos, que se han derivado del mismo, siendo esto modelos de conductas humanas materializadas en una serie de personajes que permiten alcanzar la meta propuesta del viaje. En otras palabras, son los modelos ideales de la figura heroica y de las personas, además de los elementos que ayudan u obstaculizan la travesía del héroe.

Christopher Vogler, en su libro *El Viaje del Escritor: Estructura Mítica para Escritores*, analiza y renueva el ya ilustre viaje del héroe examinado por Joseph Campbell en *El Héroe de las Mil Máscaras*, en el cual marca una serie de arquetipos de la figura del héroe y las etapas del camino dentro de la aventura. Los arquetipos que este autor desarrolla son los siguientes:

- ❖ Héroe: El personaje que más se sacrifica.
- ❖ Mentor: Figura positiva que ayuda al héroe o lo entrena.

- ❖ Guardián del umbral: El que no permite al héroe acercarse a su meta, puede ser antagonista o enemigo.
- ❖ Herald: El que le anuncia al héroe que debe iniciar su lucha.
- ❖ Camaleón: Un personaje sin carga estable puede ser negativo o positivo dependiendo.
- ❖ La Sombra: Es todo lo negativo o contrario al héroe.
- ❖ Aliados: Figuras positivas parte de la personalidad del héroe.
- ❖ El bufón (tramposo, chistoso): Puede ser positivo o negativo, es el responsable de aliviar el ambiente cuando se pone pesado.

Estos arquetipos no son los únicos, Vladimir Propp, hace una lista compuesta a partir de los actores que este estudioso encontró en los cuentos maravillosos, los cuales son una constante en este tipo de historias y que a diferencia del autor anterior concuerdan con algunas figuras en algunos casos y en otros no. Propp hace la siguiente lista:

- ✓ Antagonista o agresor: Es quién engaña al héroe para quedarse con sus bienes o con él.
- ✓ Donante: Es quien le pone las pruebas al héroe y le da el objeto mágico con el cual obtendrá la victoria en la última prueba.
- ✓ Auxiliar (objeto mágico): Es el que ayuda al héroe en su viaje para lograr su meta propuesta, una vez que conoce la situación planteada. En ocasiones este puede ser un objeto que le va a permitir obtener la victoria en la batalla final.
- ✓ Princesa: Es la hija de un rey, la cual en ocasiones es raptada y el príncipe tiene que rescatarla para finalmente casarse con su amada.
- ✓ Mandatario: Persona a quién se encomienda una gestión.
- ✓ Héroe: es alguien que está dispuesto a sacrificar sus propias necesidades por los demás, es capaz de traspasar las limitaciones e ilusiones del ego

- ✓ Falso héroe: Es aquel que quiere suplantar al héroe.

En el siguiente cuadro se hace una comparación de los arquetipos propuestos por Vogler y Propp:

C. Vogler	V. Propp
Héroe	Héroe
Aliados	Auxiliar (objeto mágico)
Mentor	Donante
Guardián del umbral	Antagonista o agresor
Heraldo	Mandatario
La Sombra	Falso héroe
--	Princesa *
Camaleón*	--
El bufón*	--

Los autores coinciden en sus estudios, donde los arquetipos son mencionados de forma diferente pero en esencia son los mismos actores, por ejemplo, en el caso de los dos mencionan que en los cuentos en la mayoría de los casos la figura del héroe está presente.

Así como aquel que les anuncia su lucha (heraldo/mandatario), los que se encuentran aliados en torno al héroe, lo que para Propp son los auxiliares para Vogler son los aliados. También encontramos aquella persona que le ayuda al héroe, lo entrena e incluso es quien le da un objeto mágico, haciendo referencia al mentor y al donante para cada caso respectivamente.

El héroe tiene su antagonista, quién obstaculiza la travesía de este personaje; ya sea una sombra o un falso héroe quién quiere tomar el papel de héroe.

Por tanto, los arquetipos de los cuentos de hadas son casi siempre los mismos, pero hay algunas excepciones, donde dependiendo del argumento de la historia estos pueden variar e incluso aumentar, todo ello depende del autor y de cómo presente su relato.

* Los siguientes arquetipos no se pueden comparar ya que el autor con es que se hace dicho contraste no los propone.

3.4 EL VIAJE DEL HÉROE

También conocido como la aventura del héroe, es un viaje que emprende el personaje con el fin de dar paso a una nueva etapa, el viaje de iniciación simula el final de un período y el inicio de otro como el aprendizaje para alcanzar la madurez, tanto física como mental.

Los autores que han mostrado interés al respecto, mencionan una serie de lapsos que el héroe va enfrentando a lo largo de su travesía, estas difieren unas de otras de acuerdo a la visión del autor, ya que en algunos casos son más extensas a comparación de otras.

Hay diversos autores que han hecho referencia en sus estudios a las etapas del viaje del héroe, sin embargo, hay cuatro que son considerados fundamentales para el estudio de la travesía que realiza el personaje principal de las historias de los cuentos fantásticos.

A continuación procederé a mencionar cada autor con el modelo que propone cada uno, describiendo cada una de las etapas que mencionan, para posteriormente hacer un cuadro comparativo de los mismos.

El primero de ellos es **Vladimir Propp**, nacido el 29 de abril de 1895 en San Petersburgo; y muerto en Leningrado el 22 de agosto de 1970, erudito ruso dedicado al análisis de los componentes básicos de los cuentos populares con el fin de identificar los elementos narrativos irreducibles más simples de estos.

"Las funciones de Propp"⁴⁹, se basan en un análisis estructural de la morfología de los cuentos, donde parte del *corpus* para llegar a la clasificación. Critica las clasificaciones anteriores a su estudio. En la clasificación que obtiene del estudio de más o menos 100 cuentos, propone una serie de elementos constantes, es decir, las funciones de los personajes, las cuales son las siguientes:

⁴⁹ Wikipedia la enciclopedia libre (En línea) Dirección URL:
http://es.wikipedia.org/wiki/Vladimir_Propp, (consultado el 2 de junio 2008)

- 1) Alejamiento. Uno de los miembros de la familia se aleja.
- 2) Prohibición. Recae una prohibición sobre el héroe.
- 3) Transgresión. La prohibición es transgredida.
- 4) Conocimiento. El antagonista entra en contacto con el héroe.
- 5) Información. El antagonista recibe información sobre la víctima.
- 6) Engaño. El antagonista engaña al héroe para apoderarse de él o de sus bienes.
- 7) Complicidad. La víctima es engañada y ayuda así a su agresor a su pesar.
- 8) Fechoría. El antagonista causa algún perjuicio a uno de los miembros de la familia.
- 9) Mediación. La fechoría es hecha pública, se le formula al héroe una petición u orden, se le permite o se le obliga a marchar.
- 10) Aceptación. El héroe decide partir.
- 11) Partida. El héroe se marcha.
- 12) Prueba. El donante somete al héroe a una prueba que le prepara para la recepción de una ayuda mágica.
- 13) Reacción del héroe. El héroe supera o falla la prueba.
- 14) Regalo. El héroe recibe un objeto mágico.
- 15) Viaje. El héroe es conducido a otro reino, donde se halla el objeto de su búsqueda.
- 16) Lucha. El héroe y su antagonista se enfrentan en combate directo.
- 17) Marca. El héroe queda marcado.
- 18) Victoria. El héroe derrota al antagonista.
- 19) Enmienda. La fechoría inicial es reparada.
- 20) Regreso. El héroe vuelve a casa.
- 21) Persecución. El héroe es perseguido.
- 22) Socorro. El héroe es auxiliado.
- 23) Regreso de incógnito. El héroe regresa a su casa o a otro reino sin ser reconocido.
- 24) Fingimiento. Un falso héroe reivindica los logros que no le corresponden.
- 25) Tarea difícil. Se propone al héroe una difícil misión.
- 26) Cumplimiento. El héroe lleva a cabo la difícil misión.
- 27) Reconocimiento. El héroe es reconocido

28)Desenmascaramiento. El falso queda en evidencia.

29)Transfiguración. El héroe recibe una nueva apariencia.

30)Castigo. El antagonista es castigado.

31)Boda. El héroe se casa y asciende al trono.

Por su parte **Joseph Campbell** nace en Nueva York el 26 de marzo de 1904 y muere en Hawaii el 31 de octubre de 1987. Fue profesor, orador, filósofo, historiador de las religiones, reconocido en mayor medida en este campo y de mitología comparada, las cuales revelan un enfoque multidisciplinario y una extraordinaria erudición. Una de sus obras más sobresaliente es *El héroe de las mil caras*, donde menciona tres etapas principales subdivididas en una serie de momentos dramáticos que muestran el proceso evolutivo del relato.

LA PARTIDA:

- *La llamada a la aventura.* La historia comienza con el héroe recibiendo un mensaje o aviso a lo que esta designado. Esta llamada puede perturbar la vida cotidiana del héroe. Además, puede haber un heraldo que comunica la llamada
- *El rechazo a la llamada.* El héroe rechaza la llamada. Tiene dudas de ser el elegido, esto generalmente trae sufrimiento para el héroe que finalmente lo acepta.
- *Ayuda sobrenatural.* Para poder emprender su aventura, en ocasiones el héroe puede requerir ser auxiliado por seres sobrenaturales o extraordinarios que le indican el camino.
- *El Cruce del Umbral.* El umbral marca la división entre viejo mundo familiar y el nuevo mundo para el héroe.
- *El renacimiento.* Lo anterior permite que el héroe deje una etapa anterior para comenzar una nueva.

LA INICIACIÓN:

- *El camino de las pruebas.* Una vez que el héroe se encuentra en el mundo desconocido, debe superar una serie de pruebas que lo ayudaran a aumentar su nivel de conciencia.
- *El matrimonio.* La última prueba puede representarse como el matrimonio con una figura femenina. Esto representa el dominio del héroe sobre la vida (por eso el símbolo femenino).
- *La mujer como tentatris (tentación).* Una vez que el héroe ha expandido su nivel de conciencia, existe una desigualdad entre la verdad y su apariencia exterior que puede ser seducida por las tentaciones carnales. Como resultado el héroe puede presentar un rechazo hacia alguna figura femenina.
- *Expiación con el padre.* El héroe se reconcilia con la figura tirana y piadosa del padre, lo que le permite a la vez comprenderse a sí mismo.
- *El Apoteosis.* El ego del héroe "yo" se desintegra. Esto transporta al héroe a un nuevo nivel de conciencia, que permite al héroe sacrificarse.
- *La bendición final.* El héroe finalmente está listo para recibir aquello para lo cual emprendió su aventura.

EL REGRESO:

- *El rechazo del regreso.* Una vez que el héroe ha logrado la iluminación, puede existir la duda o el rechazo a volver al mundo normal.
- *El vuelo mágico.* En ocasiones el héroe regresa con la bendición final escapando de algún mal.
- *El rescate desde el mundo normal.* Para poder volver al mundo normal el héroe puede necesitar que alguien del mundo normal lo ayude.

- *El cruce del umbral.* El héroe regresa al mundo normal y lo acepta como real.
- *Maestro de dos mundos.* Gracias a la bendición final, el héroe ahora es el maestro de los dos mundos.
- *Libertad para vivir.* Finalmente el héroe entrega la bendición final a la humanidad.

Por otro lado, encontramos a **Christopher Vogler**, con su obra *El Viaje de un Escritor*, en el cual realizó un manual práctico para entender el libro de *El héroe de las mil máscaras* de Campbell, explicando de una forma más sencilla las etapas del viaje del héroe.

Vogler ha trabajado para estudios Disney, Fox 2000 pictures, y Warner Bros en el departamento de desarrollo y la División de Animación y Arte Digital. Además es presidente de la empresa Storytech Literaria Consulting.

1. El mundo ordinario: Es el mundo habitual donde el héroe se encuentra, el héroe inmerso.
2. La llamada a la aventura (incidente incitante): Es la señal que le indica al héroe ser el elegido.
3. El rechazo de la llamada: El héroe se niega a la llamada.
4. Encuentro con el maestro o mentor: Es quien le da la enseñanza o las herramientas para el futuro inmediato.
5. Cruce del primer umbral: Es cuando el héroe cruza a territorio de su enemigo.
6. Pruebas, aliados y enemigos: Aquellos personajes que le ayudan u obstaculizan su travesía.
7. Acercamiento a la cueva más profunda: El héroe llega al lugar donde se encuentra su enemigo para el principal obstáculo.
8. La batalla (muerte y renacimiento): Enfrentamiento entre héroe y villano.
9. El premio: El héroe obtiene un premio como consecuencia a ese triunfo, en ocasiones es el reconocimiento.
10. El camino de regreso: El héroe regresa a casa.

11. Resurrección: El héroe a lo largo de su trayectoria tiene un crecimiento y hace que cambie.
12. Regreso al mundo ordinario con el premio: El héroe regresa a casa y es reconocido.

También **Antonio Sánchez Escalonilla**, doctor en comunicación audiovisual y profesor de guión cinematográfico en la Universidad Rey Juan Carlos. Ha cursado estudios en la Universidad de California (UCLA) y ha trabajado como analista de guiones en agencias españolas e internacionales como Sinopsis, Immi Productions, The Arenas Group, Sogetel-Canal Plus, y en el departamento de ficción de TVE, con el que colabora en la actualidad.

En su obra *Guión de aventura y Forja del héroe*, menciona siete tipos de misiones y algunas de las etapas de los viajes interiores. En el primer caso encontramos:

- **Búsqueda:** Es el abandono del hogar para ir en busca de un objeto preciado, aunque a veces el regreso al hogar se convierte en el objeto de búsqueda y el protagonista es sometido a un proceso de maduración interior muy relacionado al viaje que realiza.
- **Aventura:** Es la realización de viajes a lugares exóticos con prioridad en el viaje físico y no en el interior como la hace en la búsqueda, las referencias para el héroe cinematográfico de aventuras son el cómic y la novela de viajes.
- **Rescate:** En las misiones de rescate es necesario un antagonista, el cual comete un secuestro o roba un objeto preciado. El héroe al cumplir la misión explora un mundo desconocido.
- **Persecución:** Es donde el héroe es objeto de una cacería donde la propia caza es más importante para la historia que quienes participan en ella, y con el fin de escapar la aventura se convierte en pesadilla.

- Huida: Este hecho implica una situación previa a la persecución, consiste en un plan de fuga ideado por el héroe, cuya causa para partir y/o huir ha de ser justa. Las fugas pueden idearse en solitario o en grupo, pero siempre el protagonista es convertido en víctima que se rescata a sí mismo.
- Venganza: Acto de justicia guiado por el odio y la pasión que puede resultar desproporcionado.
- Enigma: La resolución de acertijos siempre se ha contado entre las habilidades de los héroes; además son historias idóneas para relatar el viaje iniciático a la madurez.

A partir del siguiente punto Antonio Sánchez, los considera viajes interiores:

- Rivalidad: Competencia entre dos o más personas por conseguir un mismo fin.
- Desvalido: El héroe desvalido, es un personaje ajeno a la tradición grecolatina y su figura se inspira en los hombres y mujeres elegidos por Dios para preparar la venida del mesías.
- Tentación: Impulso repentino que excita a hacer algo o persona o cosa que induce a realizar una determinada acción.
- Metamorfosis: Toda misión conlleva una transformación de la personalidad del héroe con una ganancia moral. El viaje heroico, consiste en desvelar la extraordinaria dimensión de un tipo corriente que en un principio no parece muy familiarizado con las hazañas.
- Transformación: Sucede cuando la figura heroica tiene que pasar por un suceso o una prueba y lo hace cambiar de carácter, costumbres de una persona.

- **Maduración:** Se narra la transformación de un protagonista juvenil a través de la maduración de su personalidad. Durante el viaje iniciático, los héroes adolescentes siempre cuentan con mentores que les instruyen en su arriesgada andadura.
- **Amor:** Conjunto de sentimientos que ligan una persona a otra o bien a las cosas o ideas.
- **Amor prohibido:** Cuando se tienen sentimientos que ligan una persona a otra o bien cosas o ideas y este es obstaculizado por una persona.
- **Sacrificio:** Caso más extremo del viaje interior y llegado el momento la entrega del héroe resulta mucho más atractiva que su propia misión, tratan sobre protagonistas enamoradas que renuncian a las mujeres que aman porque saben que ya no les pertenecen.
- **Descubrimiento:** La forja heroica se inicia sin que su protagonista tenga conciencia de la misión a que está llamado a hacer.
- **Precio del exceso:** Las consecuencias de algo que se sale de los límites de lo normal o de lo lícito.
- **Ascenso:** Es un aumento o incremento que tiene el héroe al realizar con éxito una prueba.
- **Caída:** Hace referencia del fracaso o derrota del héroe.

En el siguiente cuadro, se muestra un comparativo entre estos autores con el fin de mencionar las diferencias y similitudes con respecto al trabajo de cada uno de ellos.

VLADIMIR PROPP (VP)	JOSEPH CAMPBELL (JC)	VOGLER (CV)	ANTONIO SÁNCHEZ (AS)
--	El mundo ordinario	El mundo ordinario	--
Alejamiento	--	--	--
Mediación / Aceptación	La llamada a la aventura.	La llamada a la aventura (incidente incitante)	Búsqueda
--	El rechazo a la llamada.	El rechazo de la llamada	--
Partida	Partida	--	--
Prueba / Cumplimiento.	Ayuda sobrenatural.	Encuentro con el maestro o mentor	Enigma / Maduración
Reacción del héroe / Viaje	El Cruce del Umbral.	Cruce del primer umbral	Rescate / Aventura
Tarea difícil	El camino de las pruebas	Pruebas, aliados y enemigos	Precio del exceso
Regreso de incógnito	El renacimiento	Acercamiento a la cueva más profunda	Descubrimiento
Lucha / Marca Victoria. Enmienda Persecución Socorro	La prueba suprema. (La mujer como tentación, la reconciliación con el padre, la apoteosis y la recompensa).	La batalla (punto medio de la historia, muerte y renacimiento)	Persecución / Huida / Venganza / Rivalidad / Tentación / Amor / Amor prohibido
Regalo	La bendición final	El premio	Desvalido
Regreso	El rechazo al retorno, el vuelo mágico, el rescate desde el interior, la travesía del umbral	El camino de regreso	--
Transfiguración	Señor de ambos mundos	Resurrección	Metamorfosis / Transformación / Sacrificio
Reconocimiento	Regreso con el elixir. Libertad para vivir	Regreso al mundo ordinario con el premio	--
Boda	El matrimonio/ libertad para vivir	El premio	Ascenso

En la siguiente tabla, se enumeran acciones realizadas por el héroe en su trayectoria, las cuales no tienen elementos comparativos entre cada uno de los autores. Cabe destacar, que no están como etapas evolutivas del relato, tal vez por esto no le toman en cuenta los otros autores.

Fechoría	--	--	--
Prohibición	--	--	--
Transgresión	--	--	--
Conocimiento	--	--	--
Información	--	--	--
Engaño	--	--	--
Complicidad	--	--	--
Fingimiento	--	--	--
Desenmascaramiento	--	--	--
Castigo	--	--	Caída

Cabe aclarar que existen más clasificaciones; sin embargo los autores que se retoman son los que se apegan más al estudio que se realiza. Tanto Joseph como Vogler, coinciden en que el héroe al principio de todo se encuentra en el mundo ordinario, es decir, aquel mundo conocido para este personaje. Mientras que Propp y Antonio no lo hacen.

Propp, menciona que todo cuento debe empezar con el alejamiento de un familiar, esta postura es opuesta a los otros tres autores que no lo mencionan. En cuanto al llamado a la aventura, los cuatro coinciden sobre todo Campbell y Vogler, mientras que Propp hace referencia a esta etapa con la mediación y la aceptación, por su parte Antonio, hace lo propio con la búsqueda.

El rechazo a la llamada no lo mencionan Propp ni Antonio, pero Campbell y Vogler si hacen referencia a ella, cuando el elegido duda de serlo. En cuanto a la partida, es un evento que sucede en toda historia, pero por ser

muy evidente los autores la dejan fuera excepto Vladimir y Campbell quienes tienen a este como la primera parte de la aventura del héroe.

Posteriormente, los cuatro autores coinciden en las etapas faltantes como en la ayuda sobrenatural o el encuentro con el maestro o mentor, también mencionado como el enigma / maduración por Antonio, mientras que Propp lo reconoce como prueba / cumplimiento.

Con el cruce al primer umbral, viaje, aventura donde se inicia esa travesía que tiene el héroe para encontrarse con su enemigo; además del camino de las pruebas donde el personaje tiene que superarlas, ya que estas lo preparan para el encuentro que posteriormente se dará entre el héroe y el villano.

Mencionado por el ruso como tarea difícil por Campbell, y Vogler lo conoce como pruebas, aliados y enemigos y por el último autor como precio del exceso.

Lo referente al renacimiento (Joseph) se menciona como regreso de incognito (Propp), acercamiento a la cueva más profunda (Vogler) o bien como descubrimiento (Antonio S.).

En la siguiente etapa, Vladimir hace referencia a esta con la lucha, la marca de la victoria, la enmienda, la persecución y el socorro, Campbell dice que es la prueba suprema donde se tiene el encuentro con la diosa, la mujer como tentación, la reconciliación con el padre, la apoteosis y la recompensa.

Vogler sólo la menciona como la batalla, y Antonio Sánchez como la persecución, la huida, la venganza, rivalidad, tentación, amor, amor prohibido como parte de esa gran prueba.

Después continúa el premio (Vogler), el regalo (Propp), La espada o la recepción del don tras superar la prueba. La bendición final (Campbell), o desvalido así nombrado por Sánchez Escalonilla.

El regreso, es una de las que al igual que la partida son evidentes en las historias de los cuentos, pero a diferencia de la anterior esta es mencionada por los primeros tres autores menos por Antonio que la da por entendida.

También se da un cambio en la figura heroica y se menciona por todos en orden de autores en el cuadro como la transfiguración, resurrección, metamorfosis, transformación, sacrificio. Una vez superadas esas grandes pruebas que hacen del héroe tenga un cambio, así deja de tener comportamientos pueriles, para ser más maduro y afrontar los eventos a la situación que se le presente con una visión distinta a la anterior.

El reconocimiento se da una vez que supera las etapas anteriores (Propp), aludiendo a este aspecto Campbell y Vogler como regreso con el elixir, libertad para vivir y como regreso al mundo ordinario con el premio. En cuanto a Antonio él no la menciona.

Como punto final, el héroe se casa (Propp/Campbell) o bien recibe el premio o el ascenso, dependiendo del tipo de cuento.

Es importante mencionar, que en el viaje del héroe se observan en tres etapas: partida, iniciación y regreso, en estas coinciden los cuatro autores, pero cada uno de ellos da un enfoque diferente por sus estudios, pero en algunos casos dejan fuera otras, no por tener menos significado en la historia, sino que le dan prioridad a otras (como se observa en el cuadro comparativo anterior).

En el citado cuadro, vemos que la figura del héroe tiene cambios, ya que de ser el protagonista de la historia pasa a ser el elegido para convertirse en el héroe, esto debido a las etapas por las que pasa durante la historia.

Asimismo, existen subetapas, que no fueron consideradas en la comparación anterior, puesto que no son una constante pero que se llegan a dar; la fechoría, la prohibición, la transgresión, el conocimiento, la información, el engaño, la complicidad, el fingimiento, el desenmascaramiento y el castigo por parte del autor ruso.

En el caso de Antonio Sánchez con la caída, que podría coincidir con el castigo que menciona Propp, pero esto depende meramente de los personajes de la historia porque no siempre se dan los mismos arquetipos como constantes en las historias de los cuentos, ya que estos varían de acuerdo al contexto histórico de la región, los usos y costumbres, además del área geográfica de donde provenga, o bien de las adaptaciones que aunque se

vuelvan universales varían mucho de una historia a otra aunque pertenezcan al mismo tipo de cuentos.

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE DOS RELATOS DE MIYAZAKI

Para el análisis de los relatos del japonés Hayao Miyazaki, *El Viaje de Chihiro* y *El Castillo Vagabundo*, primeramente se tiene que hacer referencia a los puntos más significativos que el autor hace presentes en ambas producciones.

Estos relatos se relacionan con la imaginación del director, quien pone mucho ingenio y su cultura para proyectar dos historias basadas en el cuento popular e infantil.

Ambas películas, muestran gran profesionalismo, tanto a nivel de producción como de postproducción, ya que cada una de las etapas por las que pasaron fueron extremadamente cuidadas. Desde los story board, la entonación de las voces, la tecnología empleada, hasta lograr el resultado final.

Miyazaki, como un amante de la naturaleza, utiliza bellos paisajes en sus producciones, además de niñas y adolescentes en sus historias como protagonistas y el viaje de las mismas, para el desarrollo de cada uno de los argumentos en los que están basados.

Por el tipo de relato, ambas historias pertenecen a géneros distintos, en el caso de *El viaje de Chihiro*, se trata de una tragicomedia, mientras que *El Castillo Vagabundo*, es un melodrama. Esta diferencia entre ambas, permitirá analizar las características de las películas, aplicando el modelo de Joseph Campbell, que facilitará el conocimiento de las etapas por las que atraviesan las protagonistas en su aventura del viaje del héroe.

4.1 SINOPSIS ARGUMENTAL

4.1.1 El viaje de Chihiro (2001)

Chihiro es una niña de diez años, que un día es obligada por sus padres – *Akio* y *Yugo* – a mudarse al campo, en camino abraza un ramo de flores que le regalaron sus amigos, como si llevara en él todos sus recuerdos.

Rumbo a su nueva casa, la familia se pierde y llega a un misterioso callejón con un enorme edificio rojo y un túnel que conforme avanzan parece interminable. Cuando por fin logran salir, se encuentran con un pueblo fantasma, rodeado de prados y un río sin terminar de construir, además de los restos de una feria abandonada.

Chihiro, *Akio* y *Yugo*, se encaminan hacia el pueblo, rodeado de bares, resaltando un restaurante vacío con comida recién preparada, y aunque no encuentran al dueño, *Akio* y *Yugo*, comen plato tras plato del banquete. Pero *Chihiro* prefiere recorrer el lugar, llega a un puente de madera que cruza un precipicio, al otro lado observa una casa de baños. La noche cae rápidamente, y un chico misterioso aparece asombrado ante la presencia de la niña a quien le ordena marcharse.

Mientras toda la ciudad comienza a cobrar vida, *Chihiro*, va en busca de sus padres, para su sorpresa, *Akio* y *Yugo*, se han convertido en dos enormes cerdos y huye aterrada. A la salida del pueblo, se da cuenta que los restos del río que horas antes había cruzado se ha llenado de agua, a lo lejos sólo se alcanza a ver una bulliciosa ciudad, mientras que un barco se aproxima.

Asustada, se da cuenta que ha entrado en un mundo habitado por dioses antiguos y seres mágicos, dominado por la hechicera *Yubaba*, se da cuenta que puede ver a través de ella, ya que su cuerpo se vuelve transparente.

Chihiro encuentra un aliado en la forma del enigmático *Haku* – aprendiz de *Yubaba* –, quien le ofrece alimento para no desaparecer, además le cuenta que sus padres han sido convertidos en cerdos por la hechicera *Yubaba* para

después comerlos, por lo que si ella quiere sobrevivir en ese mundo mágico y salvar a sus padres del hechizo, debe hacerse útil y trabajar.

Al cruzar el puente de madera y ser casi descubierta con *Haku*, quien le da las indicaciones necesarias para que le den trabajo en las calderas, ahí conoce a *Kamaji*, un anciano de seis brazos, que aunque inicialmente se muestra arisco, le ayuda a obtener una audiencia con *Yubaba* a través de *Lin*, una empleada del baño.

Lin conduce a *Chihiro* por los baños, y aunque es sorprendida por uno de los trabajadores, la deja con un silencioso y enorme cliente de la casa, logrando llegar a la última planta donde se encuentra *Yubaba*.

En el interior de la habitación, *Yubaba* ignora a *Chihiro*, le explica que ese lugar es un baño para dioses, y con el fin de no ser molestada le cierra la boca a la niña, pero esta con insistencia pide trabajo a la bruja, provocando su ira y sus gritos despiertan a *Boh* –su enorme bebé gigante – , quien pone nerviosa a la sobre protectora madre, y contrata a *Chihiro*, quien al firmar un contrato es renombrada como *Sen*, renunciando a sus recuerdos e incluso a su nombre.

Al día siguiente, *Haku* devuelve a *Chihiro* su ropa original donde se encuentra una tarjeta de despedida que le dieron sus amigos, así recuerda su verdadero nombre, ya que según le explica *Haku*, es la forma en la que *Yubaba* los controla a todos, incluso él ya olvidó su nombre, pero curiosamente recuerda el de *Chihiro*.

Ya como empleada de los baños, *Chihiro* conoce en un jardín lateral a un ser misterio que viste de color negro y máscara blanca, conocido como Sin Cara, quien la acompañará en su aventura.

Continuando con sus labores como empleada de los baños, es asignada junto con *Lin* a limpiar la bañera más grande. Un día, llega a hospedarse un ser sucio y de olor desagradable, *Yubaba* lo identifica como un espíritu súper pestilente, y ordena a *Sen* atenderlo.

Luego de un magnífico trabajo, *Chihiro* se da cuenta que se trata del Dios del Río, quien agradece las atenciones y le obsequia un pastel de hierbas, además hace aparecer oro en el agua desbordada, el cual todos se apresuran a recoger.

A su vez, Sin Cara observa cómo la gente intenta obtener el oro, tiente a un trabajador con pepitas de oro que hace aparecer de la nada en su mano y se lo come, adquiriendo su voz. Mientras que los demás trabajadores, que también son tentados por el oro, le llevan comida, la cual come para alcanzar un gran tamaño.

A la mañana siguiente, *Chihiro* observa a un dragón blanco, quien huye de un centenar de figuritas de papel, ya que robó un sello a *Zeniba*, hermana gemela de la bruja *Yubaba*. *Chihiro*, pone a salvo al dragón dentro del edificio, ya que instintivamente sabe que se trata de *Haku*.

Haku, en forma de dragón corre hacia el cuarto de la hechicera *Yubaba*, para buscar refugio. A su vez, *Chihiro* se cruza con el gigante Sin Cara, quien ofrece oro a la niña, pero esta lo rechaza, acto que enfurece al gigante, quien devora a los empleados. *Chihiro* logra llegar al cuarto de la bruja y escapa de *Boh*, bebé de *Yubaba*.

Sin darse cuenta, *Chihiro* transporta en su espalda una figurilla de papel, que hace aparecer a *Zeniba*, quien ordena a *Chihiro* entregar el sello que *Haku* ha robado, y transforma al bebé en rata, a la arpía (ave) en un mosquito y a las *Kashira* en una réplica del bebé. *Haku* rompe la figurita de papel y con esto desaparece *Zeniba*, ya que sólo era una proyección.

Chihiro ofrece del pastel de hierbas a *Haku*, y vomita el sello robado a *Zeniba* y un bicho puesto por *Yubaba* para controlarlo, pero que al salir de *Haku*, *Chihiro* mata sin querer. Con unos boletos de tren que le da *Kamaji*, decide ir a casa de la hermana de la bruja para devolverle el sello y pedirle perdón en nombre del dragón.

Antes de partir, *Lin* aparece para llevar a *Sen* con *Sin Cara*, quien vuelve a tentarla con el oro y ella lo vuelve a rechazar, pero le ofrece la otra mitad del pastel de hierbas, al comerlo vomita todo y su cuerpo se vuelve menos

consistente, paulatinamente Sin Cara recupera su aspecto original, silencioso y aparentemente inofensivo.

Chihiro toma el tren junto a Sin Cara, el bebé y la arpía. En la sexta parada – Fondo del pantano –, un sirviente de *Zeniba* los lleva a su casa y esta les invita amablemente a pasar. *Chihiro* devuelve el sello, pero *Zeniba* le explica que las reglas de su mundo le prohíben ayudar a salvar a *Haku* (quien aún convertido en dragón cree moribundo) y a sus padres. Al poco tiempo, aparece el dragón curado.

Durante el viaje de regreso a los baños, *Chihiro* recuerda que desde que era pequeña conocía a *Haku*, recuerda que su nombre era *Kohaku*, y con esto *Haku*, recuerda que ése es su verdadero nombre, rompiendo el control de *Yubaba*.

Finalmente, *Yubaba* pone a prueba a *Chihiro*, al superarla el contrato se rompe, *Haku* se despide de *Chihiro* prometiéndole que se volverán a ver. La niña llega al punto en que salieron del túnel, donde sus padres, que no recuerdan nada de lo sucedido, la esperan para continuar el camino hacia su nueva casa.

SIEMPRE A MI LADO

(LETRA DEL TEMA DE *EL VIAJE DE CHIHIRO*)

En algún lugar me llama una voz...

...en la profundidad de mi corazón

Siempre hay que soñar.

Los sueños que mueven mi corazón

Tantas lágrimas de tristeza.

Se que del otro lado de ellas estarás
tú.

Cada vez que nos caemos, miramos
hacia arriba...

...al cielo azul

Y nos despertamos con este azul...

...como si fuera la primera vez.

Aunque el camino es largo y
solitario...

...y el final esté muy lejos.

Yo podré abrazar la luz,

Mi corazón se detiene lleno de
ternura.

La, la, la... aha, ha... la, la, la...

Uhu, hu... lu, lu,lu,luru...

Mi cuerpo callado y vacío

Comienza a escuchar la verdad

La maravilla de vivir, la maravilla de
morir.

El viento, la ciudad, las flores...

...todos bailamos al mismo compás

En algún lugar una voz me llama...

...en las profundidades de mi
corazón

Sigue soñando los sueños,

No dejes nunca de soñar.

Porqué hablar de tristezas o de
sollozos.

En vez de eso, deja que tus labios

Canten canciones tiernas.

La voz susurrante que no queremos
olvidar,

Siempre estará ahí para guiarte.

Cuando un espejo se haya roto en
mil pedazos,

Brillos de una vida nueva estarán a
tu alrededor.

La, la, la... aha, ha... la, la, la...

Uhu, hu... lu, lu,lu,luru...

Youmi Kimura

4.1.2 El Castillo Ambulante de Howl (2004)

Sophie, una joven de 18 años, trabaja en la sombrerería que heredó de su padre. Un día, mientras camina por un estrecho callejón, se ve acosada por dos soldados que pretenden no dejarla marchar. En ese momento, aparece un joven misterioso que le ayuda a librarse de ellos, sin embargo, la involucra con su destino, ya que unas extrañas criaturas negras salen de todos lados y comienzan a perseguirlos. Logran escapar y Sophie llega a la tienda donde su hermana se encuentra.

Ese joven misterioso es Howl, joven mago de quien se dice, roba los corazones de las jóvenes bellas, y es perseguido por la Bruja del Páramo. La Bruja, cree que Sophie es amiga de Howl y para vengarse de él, encanta a la joven convirtiéndola en una anciana de 90 años, impidiéndole contar la maldición, por lo que decide irse de su casa.

Luego de transitar un largo camino, Sophie conoce a un espantapájaros, al cual llama Cabeza de Nabo, quien también fue hechizado por la bruja. Se hacen amigos, y al ver Cabeza de Nabo que a Sophie le cuesta trabajo caminar por su edad, le consigue un bastón, después de darle las gracias le pide un lugar donde pasar la noche, este la conduce al Castillo de Howl.

El castillo de Howl, aloja a un demonio de fuego llamado Calcifer, quien da vida al castillo, ya que tiempo atrás hizo un pacto con Howl, por lo que no puede abandonarlo. También ahí reside Markos (Marukuru, en la versión original), joven aprendiz de mago, que aunque desordenado tiene buen corazón.

En el castillo, Sophie se emplea como sirvienta, ganándose el cariño de todos sus habitantes, ayuda a las labores domésticas, además de todos los problemas en los que se ven envueltos Howl y Marko. A su vez, Calcifer, se da cuenta del hechizo de Sophie, a quien le promete deshacerlo, con la condición de que ella le libere del suyo.

A la par de lo que sucede en el castillo, en el mundo exterior, se avecina una guerra entre dos países, por lo que Madame Suliman, maestra de Howl y

hechicera del rey de uno de ellos, pide a Howl que luche, pero él se niega, convirtiéndose en perseguido de las dos hechiceras.

Sophie va en busca de Madame Suliman y en la entrada de su aposento, se encuentra con la Bruja del Páramo, quien acude al llamado de la primera. En la entrada, Sophie conversa con la Bruja, quien le refiere que no puede deshacer la maldición.

Ya dentro del castillo, Sophie es conducida por un perro a una puerta contigua donde se encuentra Madame Suliman, ahí conversan las dos, al poco tiempo se les une la Bruja del Páramo, quien se sienta en una silla de la habitación, (era una trampa para Howl), y así fue despojada de sus poderes, sin ellos volvió a su verdadera edad. Tiempo después llega Howl, por lo que Sophie se da cuenta que es una trampa para él.

Sophie ayuda a escapar a Howl de la trampa de su maestra. En su travesía hacia el castillo andante, Sophie es acompañada por el perro de Suliman, la Bruja del Páramo – Sin sus poderes – y Howl, quien decide ir a la guerra, mientras la joven se debate entre la duda, ya que se da cuenta que está enamorada de Howl.

Ya dentro del castillo, la Bruja del Páramo, busca el corazón de Howl, ya que alguna vez salió con ella porque la creyó interesante, pero se dio cuenta que no lo era en absoluto.

Mientras tanto, comienzan a reparar los daños en el castillo, hechos por el transporte en el que llegaron la joven y sus acompañantes, y más tarde Howl hace más grande la casa, para que la estancia de Sophie sea confortable, sin embargo, ella menciona que parece como si él la fuera a dejar.

La madre de Sophie, por órdenes de Madame Suliman la visita para que deje un gusano espía que es descubierto por la Bruja del Páramo y comido por Calcifer.

Howl trata de proteger a Sophie y trata de alejar a los espías de Suliman. A su vez, Sophie, decide ayudarlo auxiliada por Calcifer, quien hace andar nuevamente el castillo desmoronado ante su ausencia. En ese momento, la

bruja del Páramo se da cuenta que el corazón de Howl está alojado en Calcifer, se lo quita, Sophie intenta luchar por él, pero su intento es inútil y le avienta agua, por lo que el castillo se parte a la mitad y la separa de los demás.

Gracias al anillo que el mago Howl le había dado, se transporta a la infancia de Howl, al salir de ella Sophie se encuentra con Howl –convertido ya en monstruo – quien la conduce a donde están los demás. Una vez ahí, Sophie le pide a la bruja del Páramo que le regrese el corazón a su amado y así lo hace. Una vez que Howl tiene su corazón, Calcifer es liberado.

Al irse Calcifer, la magia que mantenía con movimiento al castillo se rompe y caen a un barranco, Cabeza de Nabo intenta ayudar, pero en el intento casi muere, con lágrimas en los ojos Sophie le agradece y le da un beso, rompiendo el maleficio, y recuperando su forma natural, se trata del príncipe del país vecino, quien se va para detener la guerra con la promesa de volver a reunirse con ellos.

Calcifer regresa, argumentando que los extrañaba y que posiblemente lloverá. Sophie, recupera su juventud con un cambio de cabellera expresa a Howl sus sentimientos. Ya con la ida de Cabeza de Nabo, le informan a Madame Suliman lo sucedido, quien manda llamar a los ministros de ese reino con el fin de parar la guerra.

Finalmente, el castillo de Howl, vuela gracias a Calcifer, quien ahora junto con Sophie, Howl, Markos, la Bruja del Páramo y el perro de Suliman forman una familia, llevando ahora una vida más tranquila.

4.2 LOS DISCURSOS DEL UNIVERSO DE MIYAZAKI

Es importante destacar todos los aspectos que se encuentran dentro de los relatos que estamos analizando, ya que estas “intenciones” con que fueron estructuradas las historias nos permite comprender mejor los usos y recursos de sus discursos, a su vez muestran las características autorales del realizador. En principio comencemos por:

4.2.1 MIYAZAKI Y SU RELATO INFANTIL

Los cuentos del japonés Hayao Miyazaki, son una serie de eventos (relatos), o narraciones porque exponen hechos con interés humano y unidad de acción, equivalente al discurso, que según la definición de Barthes “los discursos son conjuntos de palabras superiores a las oraciones” y “reconoce tres grandes tipos:

- Discurso metonímico: Característico del relato
- Discurso metafórico: Característico de la poesía lírica y de las obras de temas sentenciosos
- Discurso entimemático: Discurso intelectual, silogístico, abreviado porque se sobreentiende una de sus premisas y está constituido sólo por dos proposiciones; antecedente y consecuente”⁵⁰.

Entre los “tipos de relatos”⁵¹ narrados, que encadenan sucesos reales o imaginarios, protagonizados por un grupo reducido de personajes con argumento sencillo en una situación determinada se encuentran: la novela, la leyenda, la fábula, el mito, la epopeya y el cuento.

Los relatos están integrados por los siguientes elementos:

Los personajes (seres que ejecutan la acción), el lugar (espacio donde se desarrolla la historia), tema (motivo central de la narración), tiempo (es la época donde se desarrolla el relato) y la acción (actitud que desarrollan los personajes).

El cuento es el recurso narrativo utilizado por el director japonés, además es la composición literaria más antigua de la humanidad, que con el tiempo se ha convertido en una modalidad de relato breve, una fórmula moderna de expresión literaria y verbal dotada de inagotables posibilidades.

⁵⁰ Beristáin, Helena. *Diccionario de Retórica. Discurso Lingüístico*, México, Porrúa, 1997, Pág. 155

⁵¹ s/a, *Tipos de narración*, (En línea), Dirección URL:

http://aherrera.conectate.gob.pa/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1190303344343_1408250026_231&partName=htmltext, (Consultado el 23 de enero de 2009)

El cuento está conformado por una introducción (debe explicar al protagonista, el lugar y tiempo en que suceden los hechos y porque ocurre), un nudo o núcleo (momento en que los personajes se encuentran en problemas y donde se desarrolla todo el cuento), y un desenlace (donde se da el final de la historia y ésta puede ser terminante, moral, dual o esperanzadora). Cada una de estas fases se subdivide, a su vez, consiguiendo un efecto armónico unitario.

Es importante mencionar, que hay grandes tipos de cuentos: el cuento popular y el cuento literario o moderno.

- El cuento popular: Es una narración tradicional de transmisión oral. Se presenta en múltiples versiones, que coinciden en la estructura pero discrepan en los detalles.

Tiene tres subtipos: Los cuentos de hadas o cuentos maravillosos, los cuentos de animales y los cuentos de costumbres. El mito y la leyenda son también narraciones tradicionales, pero suelen considerarse géneros autónomos. *Las mil y una noches*, es la recopilación más conocida de cuentos populares orientales que se conoce.

- El cuento literario o moderno: Es el cuento concebido y transmitido mediante la escritura, donde el autor suele ser conocido. El texto, es fijado por escrito y se presenta generalmente en una sola versión, sin el juego de variantes característico del cuento popular.

Se conserva un *corpus* importante de cuentos del antiguo Egipto, que constituyen la primera muestra conocida del género. Una de las primeras manifestaciones en la lengua castellana fue *El conde Lucanor*, que reúne 51 cuentos de diferentes orígenes, escrito por el infante Don Juan Manuel en el siglo XIV.

De acuerdo con las características antes mencionadas, los dos relatos de Miyazaki están concebidos dentro de la narrativa del cuento fantástico e infantil. Este último punto queda claro, ya que las protagonistas son de corta edad (niña y adolescente) quienes realizan un recorrido en un mundo fuera de

lo común, ya que está habitado por una serie de personajes con una cotidianeidad fantástica y sobrenatural.

Tanto Chihiro como Sophie, tienen que sacar lo mejor de ellas para sobrevivir en esos ámbitos y enfrentarse a las vicisitudes que puedan encontrar en su aventura. A pesar de ser vulnerables ante los poderes de esos seres sobrenaturales ellas lograrán triunfar por su buen corazón y fuerza de voluntad – demostración de la fuerza de carácter del personaje – para conseguir su meta, y por lo tanto mostrar el objetivo de la narración, en otras palabras **el porqué ocurre** la historia.

A pesar de estar caracterizado por elementos del cuento popular, las dos historias fueron tomadas de relatos literarios como *Un pueblo misterioso más allá de la niebla* (*Kirino Mukouno fushigina Machi*) de Sachiko Kashiwaba, de 1980 para *El Viaje de Chihiro* y *El Castillo Andante de Howl* (*Howl's Moving Castle*) de Diana Wynne Jones de 1986 para *El Castillo Vagabundo*, ambos fueron traducidos a lenguaje fílmico de animación y exhibidos para todo el público ya que fue concebido como narrativas del cuento infantil.

4.2.2 MIYAZAKI Y SU ESTILO PLÁSTICO

La definición correcta de la palabra animación proviene del latín, *lexema anima*, que significaba alma. Por tanto, la acción de animar se debería traducir como "dotar de alma", refiriéndose a todo aquello que no la tuviera.

En los últimos años, la animación ha logrado un auge inusitado expandiéndose en los diversos medios como el cine, la tv, el internet, entre otros, entonces este recurso se puede distinguir en películas, comerciales, video clips y series de tv, por mencionar algunas.

Es oportuno aclarar que este tipo de relato destaca el aspecto formal, no sólo nos referimos al dibujo, donde el o los dibujantes tienen que mostrar lo mejor de su oficio, sino también los efectos visuales que se puedan realizar en la posproducción (montaje), donde, gracias a las nuevas tecnologías que se

usan en este proceso, logran lucir la historia que van a contar. Esto engloba toda una cultura visual, ya que es una conclusión de la pintura, el dibujo, la fotografía y tecnología.

A nivel de producción fílmica, se eliminan las funciones de producción como vestuario, maquillaje, locaciones, escenografía, etc., puesto que viene implícita en el dibujo; mientras que los actores prestan su voz más que su presencia física, por lo tanto, gran parte de la producción es el quehacer del dibujante y su relación con la historia. Como se ha mencionado, el otro aspecto que toma mayor importancia, es en la postproducción o mejor dicho en la edición de imagen y sonido, además de los subsecuentes efectos que se puedan lograr con este proceso.

Como sucede en casi todas las películas, existe un proyecto inicial rechazado por la productora. “El señor Miyazaki tenía como punto de referencia un libro de Sachiko Kashiwaba llamado *“Kirino Mukouno fushigina Machi”* (Un pueblo misterioso más allá de la niebla), de 1980. Al ser denostado, rápidamente presentó un segundo ensayo llamado *“Rin y el pintor de chimeneas”*, que nuevamente fue rechazado...

Sin embargo, en su tercer intento logró el éxito, al hacer versión de *“Rin y el pintor de chimeneas”* añadiendo más personajes. Curiosamente, dos personajes malvados que introdujo eran una caricatura de su productor y de él mismo”⁵²



En *El Castillo Vagabundo* el proceso no fue diferente debido a que: “en sus inicios era producido por “Mamoru Hosoda, un veterano de la Toei y director de animes como Digimon (íd. 2000).

Finalmente Hosoda abandonó por diferencias de concepto con los productores, y Miyazaki tomó las riendas del proyecto”⁵³.

⁵² s/a, Analizarte, *Miyazaki, el corazón del anime (cuarta parte)*, La idea original, 01/07/2006 (En línea), Dirección URL: <http://analizarte.es/2006/07/01/miyazaki-el-corazon-del-anime-cuarta-parte/>, (Consultado el 25 de enero 2008).



Una vez que se aprobó el proyecto, Miyazaki plasmó su personalidad artística a través de sus diversas concepciones: Visuales, gráficas, ideográficas. Por ejemplo: “los baños es algo de la biografía del propio Miyazaki, ya que él mismo ha afirmado que solía ir cuando era más joven y le parecían un misterio. Por eso, le pareció curioso el tomar como principal esquema el baño para dioses”⁵⁴.

Otra muestra de lo anterior es que como realizador, el director japonés selecciona al equipo técnico de dibujantes, quienes tendrán que interpretar gráficamente los deseos de la imaginación de su creador, aunque “Miyazaki considera que casi ninguna de sus películas quedó tal y como él las había soñado...



Siempre hay algo de lo que me arrepiento — dice—. Con la excepción de El viaje de Chihiro, en la que me sentí muy bien mientras la creaba. Siempre quise ver un tren corriendo por la superficie del mar y siento que la escena quedó tal cual la había imaginado. Hay otras imágenes que me gustaría ver pero no estoy seguro de poder hacerlo. Y no me queda demasiado tiempo.”⁵⁵

⁵³ Álvaro Peña, Lo mejor y lo peor del 2006, cosas de cine.com, No. 4 enero 2007 (En línea) México, Dirección URL: <http://www.cosasdecine.com/revista/index.php?art=53>, (Consultado el 18 de junio 2008).

⁵⁴ Analizarte, *Op. Cit.*

⁵⁵ s/a, La película de Hayao Miyazaki, que se estrena hoy, trae al maestro de "El viaje de Chihiro" en su mejor forma. El japonés, que ya ganó un Oscar, adelanta sus próximos proyectos. De magos y fantasía (En línea), Dirección URL: <http://www.clarin.com/diario/2006/02/09/espectaculos/c-00601.htm>, (Consultado el 5 de mayo 2008)

[∞] Son parte de imágenes planas, generando en la computadora movimientos simulados, se secciona la imagen para darle movilidad independiente a cada una de las partes o planos, logrando así las imágenes con movimiento, muy cercanas a los dibujos animados.

*La animación 3D utiliza estructuras que emulan objetos reales, manejando así una espacialidad, semejante a la realidad, con factores físicos como la gravedad, peso, volumen y se puede también manejar el efecto de la luz semejante a las que existen en la naturaleza.

El dibujar no es únicamente que prevalece sino también es el estilo de la animación, como el tipo de trazo, los colores, paisajes y técnicas de animación – Miyazaki, usa preferentemente el estilo tradicional de animación, aunque también recurre a la tecnología para así aprovechar todo lo que este a su alcance, y mejorar la calidad de sus dibujos, o también en las juntas con los dibujantes en la producción –.



El Viaje de Chihiro, es la primera película japonesa que usa el formato digital “DLP (Digital Light Processing) permitiendo proyectar la película en condiciones óptimas sin miedo a desgaste o transferencia deficiente”⁵⁶

Para ambas películas Miyazaki ha recurrido tanto al dibujo tradicional como a las tecnologías 2D[∞] y 3D*, en *El Viaje de Chihiro*, “la estatua del hombre de piedra (el dios de los viajeros) que aparece al principio de la película fue concebida completamente en el formato que se menciona.



Así como la mayor parte de las escenas acuáticas (específicamente la casa de baños) y la apertura de la casa de Zeniba fueron realizadas en digital completo”⁵⁷

En cuanto a *El Castillo Vagabundo*, algunas escenas se hicieron en los gráficos por computadora, las escenas donde “el castillo se mueve, también cuando las aeronaves son mostradas el movimiento de las alas fue elaborado con ayuda de la tecnología al igual que las tinieblas”⁵⁸



⁵⁶ Estudios Ghibli, *Cómo se hizo El Viaje de Chihiro, La primera película japonesa en DLP*, (En Línea) Dirección URL: http://elmejocine.iespana.es/estudio_ghibli_comose%20hizo.htm. España (Consultado el 15 de junio de 2008).

⁵⁷ Íbidem, *Analógico y digital*.



También en los detalles de escenas donde Haku se convierte en dragón y es ayudado por Chihiro, dando de comer parte del pastel de hierbas que le dio el dios del río.

Por ejemplo en las juntas que el director japonés sostenía con su equipo técnico, les pedía que en la escena mencionada se relacionara con una serpiente cuando el dragón cae del tubo de la ventilación, asemejando una lagartija en el momento en que se está en los cajones.

Además, los dibujantes tuvieron que gravar en una veterinaria la dentadura de los perros, para tomarlas de referencia a los dientes de Haku como dragón, así como su reacción al no querer lo que Chihiro puso en su boca.



Es importante mencionar la supervisión del trabajo sonoro de Miyazaki quien realizó una selección de los actores que dan vida a sus personajes, logrando perfección de cada una de las escenas. Los actores fueron escogidos de acuerdo al tipo de voz, la cual iba de acuerdo a cada personaje, por lo que él estaba presente en cada una de las grabaciones.



Por ejemplo, la bruja Yubaba fue interpretada por una actriz japonesa quien tuvo que lograr una actuación dramática para poder conseguir la voz adecuada en las distintas situaciones en las que se ve durante la historia.

⁵⁸ Hal Wamsley, *El Castillo Ambulante, edición coleccionista, Disco 2*. (En línea), 14/06/2006, Zona DVD, Dirección URL: <http://www.zonadvd.com/modules.php?name=Reviews&rop=showcontent&id=593>, (Consultado el 15 de junio 2008).

“El uso musical en la película, se apoyó en el formato de Dolby Digital Surround EX6.0 y el DTS_ES, el cual permite una acústica más refinada”⁵⁹. También se rentó una sala para poder grabar las melodías de la película, lo cual una fidelidad óptima.

4.2.3 LOS RECURSOS DRAMÁTICOS DE LOS TEXTOS DE MIYAZAKI

En este apartado, mencionaré los elementos que están presentes en la obra del autor, sobre todo en las dos películas que se están analizando. Los aspectos a destacar resultan ser constantes y de gran importancia dentro de la estructura y organización de sus relatos:

- **Las protagonistas**
- **El paisaje**
- **El viaje**

4.2.3.1 Las protagonistas

Un aspecto importante a destacar del realizador japonés es que en la mayoría de sus historias, los protagonistas son mujeres, lo cual ha provocado ser considerado feminista. Este adjetivo sorprende más cuando tomamos en cuenta las referencias culturales del país natal de Miyazaki, en el que la mujer es relegada en segundo plano de varios aspectos de la vida social.

Tradicionalmente dentro del cómic los protagonistas han sido varones, la aparición de la mujer, en anime o cómic es muy reciente, data de aproximadamente 40 años. En este sentido, algunos autores plantean la cuestión protagónica de las historias de animación, por estar dirigido no sólo a

⁵⁹ *Íbidem*, La primera película japonesa en DLP.

un público masculino sino también infantil y juvenil de mujeres, llevó a la creación de heroínas del cómic.

“En realidad, colocar a la mujer en posiciones de líder es común al universo del anime. Tiende a sorprender dados la separación histórica que han tenido las esferas masculina y femenina en Japón, el bajo estatus que tradicionalmente ha tenido la mujer en esa sociedad y el hecho de que son hombres la mayoría de los autores de manga y anime.

Por tales razones se espera que sean segregadas en los medios de entretenimiento. No es el caso del manga y el anime. Ello puede haber resultado del incremento de la audiencia y el número de artistas del manga mujeres. Con una audiencia femenina más atenta se ensanchó el número de títulos que apela a los dos sexos por lo que el incremento de los héroes femeninos puede verse como un intento de los creadores de seguir ganando audiencia.

De manera que más que el surgimiento de una conciencia feminista se debe a presiones en la consumista sociedad japonesa de un mercado para ambos sexos, lo que explica simultáneo a la fuerza que se le otorga a ese sujeto, su objetivación”⁶⁰.

Llámesese Nicky, Mononoke, Chihiro y Sophie, por mencionar algunas protagonistas de sus películas son niñas y/o jóvenes que buscan un aprendizaje espiritual que las lleva a la madurez después de pasar por diversas vicisitudes que se cruzan en el camino de su vida.

“Se puede entonces enunciar el héroe en Miyazaki de la siguiente manera: sujeto femenino donde se adhieren la concepción de *shōjo** a la construcción tradicional del héroe en el cuento de hadas y a la permanencia del *bushidō*^φ como elemento rector de la noción de héroe para los japoneses”⁶¹.

⁶⁰Diana Saiz Camayd, *Miyazaki Hayao: Ensayo sobre el héroe y su viaje*, (En línea) Escuela Internacional de Cine y Tv, Miradas revistas del audiovisual, Dirección URL: http://www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=com_content&task=view&id=695&Itemid=53, (Consultado el 1 de mayo 2008).

*Se refiere al intermedio que existe dentro de la polaridad.

^φ Es el héroe guerrero pero con dignidad. En japonés bushi significa guerrero; dô es la lectura china del kanji del camino.

⁶¹ Diana Saiz Camayd, *Op. Cit.*

Tanto Chihiro como Sophie se enfrentan a poderes sobrenaturales que a pesar de su aparente vulnerabilidad sobresalen por su calidad humana, minimizando el poder de los personajes masculinos, que a pesar de su fuerza física por ser seres fantásticos terminan bajo el resguardo de ambas.

“Los "actores" de las películas de Miyazaki son, casi exclusivamente, niños o adolescentes, y el protagonista central es casi siempre una chica. Visualmente, sus personajes responden a las convenciones de la mayoría de los anime (ojos grandes, labios muy finos, aspecto más europeo que asiático), pero son más complejos y menos estilizados.

Un caso particularmente interesante es el de sus heroínas: Externamente son las típicas "niñas monas" que aparecen tanto en los anime como en las películas de Disney, pero el guión se encarga de desmentir las apariencias.

En realidad, se trata de chicas con gran fuerza de voluntad que van en busca de su propia identidad y a menudo eclipsan a los personajes masculinos. Aunque cambian de una película a otra, muestran una clara homogeneidad (a menudo reflejada en una apariencia física muy similar) y en general se puede decir que encarnan la fuerza vital creadora en el panteísmo de Miyazaki”⁶².

Otro rubro a mencionar de las protagonistas de Miyazaki es el enfrentamiento generacional entre el mundo adulto o viejo y el mundo infantil o joven. Chihiro se enfrenta a la bruja Yubaba (anciana) y Sophie a la Bruja del Páramo y a Madame Suliman (dos adultas).

En el último caso, ella misma tiene un proceso de transformación de joven a vieja por el hechizo, la decadencia física como reflejo de lo moral y la inexperiencia, la imprudencia de la vida se entretajan para dar historias o relatos del mundo femenino.

⁶²Francisco Vázquez, *Estilo Miyazaki*, (En línea), Dirección URL: <http://www.mat.upm.es/~jcm/miyazaki/index.html>, (Consultado el 12 de enero 2008).

4.2.3.2 El paisaje

El estilo Miyazaki se caracteriza por lucir en la belleza de sus paisajes con esos tonos verde-azules combinados con la perfección de su trazo, el cual deslumbra en una mirada bucólica y nostálgica de lo que debería ser la naturaleza, bella y limpia como base de la cultura del lugar, en *El Castillo Vagabundo* se hace patente la contradicción *campo-ciudad*, mientras que en *El Viaje de Chihiro* sus deidades son parte de la naturaleza o provienen de ella.

En producciones anteriores como en *La princesa Mononoke* ya había tocado contradicciones, donde los dioses son los encargados de cuidar la naturaleza, pero con la ambición de los humanos por apoderarse de ella los dioses en lugar de crear vida la quitaban, un claro ejemplo es *el espíritu del bosque**.

“Miyazaki adjudica la categoría de lo bello a la naturaleza. El paisaje virgen y el peligro de su destrucción (*La princesa Mononoke*), así como la armonía que sienten algunos personajes cuando están en relación con la naturaleza (un ejemplo es el mago Howl de *El Castillo Vagabundo* y sus recuerdos infantiles en el valle donde creció) muestra el respeto ecológico y el vínculo con la naturaleza que según el propio autor es aún una característica esencial del alma japonesa”⁶³.

Esto al parecer que es una decisión del director por lo que han visto el carácter ecologista de su obra llegando a ser el tema central de la narración. “Utiliza la fantasía como herramienta para transmitir, en ocasiones, alegorías socio-políticas con especial énfasis en la ecología”⁶⁴

En *El Viaje de Chihiro*, se hace gran referencia al tema de la ecología mostrando a un dios pestilente en un principio, que va a los baños de Yubaba para asearse en su totalidad, al inicio no hay cambio alguno en su aspecto hasta que la niña se da cuenta de que tiene algo atorado en el cuerpo, lo ayuda y se dan cuenta que es el dios del río.

* Personaje que cuida los bosques y todo lo relacionado con la naturaleza en *La Princesa Mononoke*.

⁶³s/a, *El último clásico de la animación*, (En línea), Dirección URL: <http://exiliados.superforo.net/experiencias-politica-cine-dudas-fl/anime-y-manga-t250-20.htm>, (Consultado el 8 de marzo 2008).

⁶⁴ Francisco Vázquez, *Op.cit.*

Este dios en el mundo humano fue contaminado, por lo que recurre al mundo mágico al que pertenece para poder liberarse de la suciedad que la gente del mundo real en la película le arrojó contaminándolo, tanto, al grado de confundido con un dios pestilente.

Esta alegoría deja muy marcada la conciencia del autor del filme hacia la naturaleza y de lo importante que es para la humanidad, haciendo de sus relatos parte importante un mundo que debe ser cuidado y admirado por la belleza de la naturaleza, como lo expone en cada uno de sus relatos cinematográficos.

“Esta purificación parte del cultivo de la limpieza física. El *kami* dragón de *El Viaje de Chihiro* se ha transformado en una criatura repulsiva debido a toda la basura que ha sido arrojada a sus aguas –aquí está también latente la inquietud ecológica...- sólo cuando toda la basura ha sido extraída de su interior mediante el baño puede manifestarse su estado original”⁶⁵

4.2.3.3 El viaje

Esta acción simbólica y tan recurrida por Miyazaki en todas sus historias los personajes viajan, pero muchos de este peregrinar iniciático es lo que permite el aprendizaje de los protagonistas.

“Un viaje iniciático es un tipo de historia o cuento que consiste en poner al protagonista (generalmente un joven) en situaciones muy adversas en lugares extraños y hostiles; si el protagonista logra superar todas las pruebas que su viaje iniciático implica, lograra ser una mejor persona, con mayor fuerza de carácter, de espíritu, de mente”⁶⁶.

Chihiro viaja porque se cambia de casa y en medio del camino entra a un mundo fantástico, al final de la historia ella tiene que viajar en tren para encontrarse con el lado bueno de la bruja Yubaba, es decir, la bruja Zeniba,

⁶⁵ Diana Saiz Camayd, *Op. Cit.*

⁶⁶ Vicm3, *El Viaje de Chihiro* (En línea), 27 de agosto de 2007, Dirección URL: <http://anime-project.org/modules.php?name=News&file=article&sid=112> (consultado el 16 de julio 2008).

regresa con la ayuda de Haku y después el desenlace continúa el viaje con sus papás. El mismo título de la historia lo dice todo.

Mientras Sophie después de sufrir el hechizo huye al campo y logra hospedarse en el *Castillo Vagabundo*, el cual recorre el país. Esto da la idea que nada es estático, todo está en movimiento y cambio constante. El viaje no sólo puede ser espacial sino también hacia otras dimensiones.

Estos recorridos fantásticos se hacen presentes por los transportes del lugar, con Chihiro el uso de automóvil-barco-bote-tren; en cuanto a *El Castillo Vagabundo* se encuentran el ferrocarril-aerostático-tanques de guerra-carruajes-tranvía-avión-barcos-autos-el propio castillo.

Esto simboliza la tecnología que contextualiza la historia de cada una de ellas. Algunos han visto en las películas de Miyazaki una especie de *road movie animado* (género variante del *western* donde los protagonistas viajan por la carretera y también adquieren un aprendizaje espiritual sin necesariamente llegar a su destino).

En este caso el viaje, como ya lo mencionamos, es el recurso dramático idóneo para entender la importancia de la tradición en Chihiro y el encuentro del amor de Sophie.

4.2.4 DOS RECURSOS DRAMÁTICOS DE LAS HISTORIAS DE MIYAZAKI

Las diferentes formas de estructurar las historias de los seres humanos han logrado conformar los relatos específicos que tienen que ver con su relación con la realidad, es así como el drama, se ha dividido en géneros realistas y no realistas, se trata de su cercanía o distancia con la veracidad de los sucesos que el hombre ha hecho a través de su devenir histórico.

Los géneros se dividen en tragedia, comedia y pieza (realistas). Por otra parte están el melodrama, la tragicomedia, la obra didáctica y la farsa (no realistas).

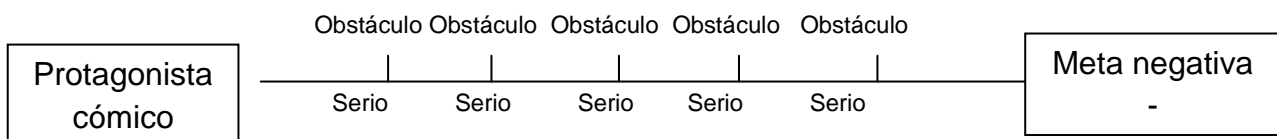
Con nuestro interés y análisis nos evocaremos a dos de estos géneros: La **TRAGICOMEDIA**, por considerar que es la estructura dramática del guión que respalda a *El Viaje de Chihiro* y el **MELODRAMA**, que se apoya en el conflicto dramático de *El Castillo Vagabundo*.

4.2.4.1 LA TRAGICOMEDIA

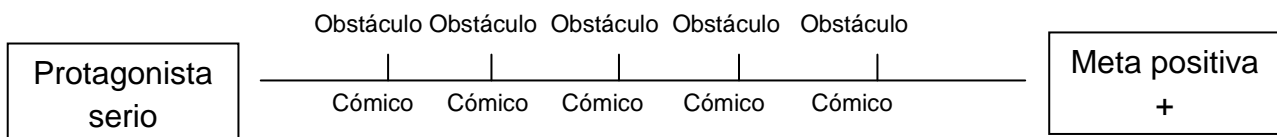
El género tragicómico se apoya en historias que tienen que ver con relatos dónde: “muchos de los personajes de la tragicomedia son extraídos directamente de la fantasía de las leyendas de todos los pueblos y no pueden ser más que simples, puesto que van a representar un solo concepto, o una sola característica de carácter”⁶⁷.

Su estructura es episódica, los protagonistas tienen una meta que alcanzar, por lo que también salen otros personajes que obstaculizan o apoyan para que se logre la meta fijada. Asimismo maneja un tono dual, maneja tanto el tono serio como el tono cómico.

Si el protagonista es cómico, los obstáculos son serios y su meta negativa.



Si el protagonista es serio, los obstáculos son cómicos y su meta positiva.



“El protagonista será inalterable en su cualidad que, a su vez, sería congruente con la meta que persiga; es decir, si el protagonista tiene un vicio de conducta (pereza,

⁶⁷ Claudia Cecilia Alatorre, *Análisis del drama*, México, gaceta S.A, 1994, Pág. 102.

presunción, envidia, etc.) su meta será igualmente viciosa, si es virtuoso su meta sería igual (hacer el bien, ser generoso, ser valiente, etc.).

El resto de los personajes serán aliados o enemigos del protagonista. Así, estarán divididos en dos categorías y su funcionamiento será circunstancial⁶⁸.

Debido a este enfoque simbólico, cada episodio de la trama de la historia resulta ser una especie de rituales iniciáticos que permiten que el protagonista vaya madurando, tomando conciencia para captar la vida humana en un nivel ético, y el desenlace muchas veces es una moraleja.

“La mayor parte de la literatura infantil se compone de tragicomedias y porque generalmente va dedicada a los niños es que se usa un contraste tan marcado, el bien y el mal ocupan zonas bien diferenciadas. Lo serio es el tono que se acostumbra para hablar de las cosas importantes de esta vida; es como si se nos dijera: esta vida es buena, vale la pena esforzarse. Y para que más o menos entusiasme la vida, la tragicomedia va a desplegar toda su fantasía para recrearnos todo aquello que es emocionante y vital⁶⁹.”

Los elementos que nos permiten ver el sustento dramático de la historia de *El Viaje de Chihiro* es que el filme está organizado en **6 episodios** bien definidos:

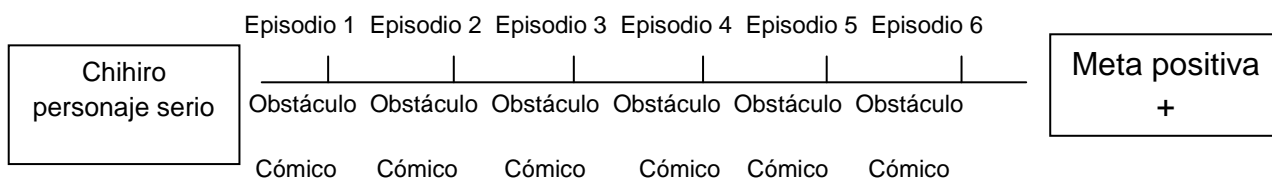
- 1) El viaje en auto hasta el encuentro del lugar mágico.
- 2) La transformación de sus padres en cerdos hasta la contratación que le hace Yubaba.
- 3) De la contratación hasta la limpieza del dios del río.
- 4) De la aparición de Sin Cara hasta la salvación de Haku.
- 5) El viaje a la casa de Zeniba.
- 6) El regreso triunfal y el reencuentro con sus padres.

Como la mayoría de los relatos tragicómicos, sus protagonistas siempre tienen que entender un recorrido para lograr su meta, este resulta ser todo un viaje iniciático. Por ejemplo, Chihiro, para rescatar a sus padres hace una travesía maravillosa que le va a permitir salvarlos y madurar interiormente.

⁶⁸ *Íbidem*, pág. 103-104

⁶⁹ *Íbidem*, pág. 105

Chihiro es el personaje serio que va a mostrar su fortaleza al superar los diversos obstáculos que le aparecen en el camino. A su vez, Yubaba es el personaje cómico que está tratando de ponerle, directa o indirectamente, los obstáculos para que Chihiro no llegue a su meta.



Los otros personajes del reparto, son una serie de dioses o seres fantásticos que apoyan a Chihiro para que alcance dicha meta. Como buen relato infantil proveniente de leyendas, esta historia hace referencia a las cuestiones míticas de la cultura japonesa, por ejemplo, las señales del inicio de la historia con la presencia de la deidad Torii se anuncia la proximidad del lugar de los dioses (kamisama), de aquí en adelante Chihiro se enfrentará a seres míticos, alguna especie de Olimpo japonés.

Podemos observar como Chihiro, es una heroína que a través de su viaje recorre un camino cuyos sucesos le van a permitir alcanzar la meta de rescatar a sus padres con la ayuda de una serie de personajes fantásticos, hasta que por fin cuando se cumpla el objetivo observamos el crecimiento espiritual que esta niña obtuvo en un viaje iniciático representado por medio del héroe y su aventura, es decir, un género dramático tragicómico.

4.2.4.2 EL MELODRAMA

En cuanto al género **melodrama**, este es muy recurrente en los relatos de medios como cine y la televisión, parte de una anécdota estructurada por oposiciones, encontrando el enfrentamiento de héroes y villanos; víctimas y verdugos; buenos y malos, entre otros, ya que el concepto de la oposición es

representado por dichos personajes que a su vez son los valores que maneja la historia. Por ejemplo, si voy a hablar del amor también se tiene que hablar del desamor, entonces la trama de la historia se organiza de la misma forma por oposiciones.

Por eso no es raro ver que a los personajes les vaya bien, mal, otra vez bien y así sucesivamente hasta el final, se maneja una concepción anecdótica “el melodrama se ocupa de lo circunstancial y no del individuo... da muchos golpes para afinar alguno.

Las características de los personajes serán escogidas de manera que permitan demostrar una proposición conductual”⁷⁰

Entonces, lo que se intenta es una demostración de una conducta por medio de la contraposición de valores opuestos, donde los protagonistas melodramáticos son personajes simples que muestran un lado del ser humano, por ejemplo la bondad vs maldad = buenos y malos, por lo circunstancial, lo complejo es la anécdota o historia que resulta entretenido puesto que los escritores de este tipo de obras persiguen un juego de sentimientos en el espectador, “el manejo de sentimientos no es algo sencillo, es una combinación de: 1) tensión-relajación dramática, 2) suspenso y 3) exaltación del sentimiento”⁷¹.

El primero se refiere a los altibajos emocionales que puede tener la historia, en este aspecto se puede integrar una anécdota “chistosa” dentro o después de una situación muy dramática, también se puede hacer que se eleve cada vez más la tensión hasta alcanzar el clímax. Este último tiene que ver con lo del suspenso puesto que la tensión se incrementa en el espectador cada vez más. El otro recurso es el factor sorpresa que puede modificar abruptamente los sentimientos mientras que:

“El tercer elemento se anunció como la exaltación del sentimiento y se relaciona con el manejo de las simpatías y antipatías del espectador refiriéndolas a estereotipos

⁷⁰ *Íbidem*, pág. 92.

⁷¹ *Íbidem*, pág. 96.

estéticos (el héroe es guapo y el malo feo y desagradable, los gordos son chistosos y glotones, las mujeres flacas son envidiosas, etc.).

Estos modelos estéticos son los que incitan a simpatizar o antipatizar con el personaje y, por lo tanto, a ejercitar los sentimientos que nos reclame la simpatía o su contrario”⁷².

El Castillo Vagabundo lo podemos ubicar como una historia anecdótica que a pesar de que hay un viaje no existe un destino. Entre las oposiciones que se dan se pueden distinguir las siguientes:

- **LA PAZ Y LA GUERRA**, como contexto.
- **EL ENCIERRO ESTÁTICO Y EL REFUGIO AMBULANTE**, los dos espacios donde se ubica Sophie su casa y el castillo.
- **VÍCTIMAS Y VILLANOS**, Sophie es perseguida y agredida por la bruja del Páramo y sus servidores.
- **LA CUESTIÓN DE LA EDAD**, juventud y vejez, este concepto tal vez es el más patente junto con la guerra y la paz, ya que Sophie pasa de joven-vieja-joven, mientras que la bruja del Páramo es una vieja de apariencia joven que al quitarle sus poderes mágicos se transforma en anciana.
- **CAMPO-CIUDAD**, como parte de ese contexto, se aborda como espacial o geográfico, ya que la historia se desarrolla en ese ámbito, los cuales están simbolizados por el paisaje bello-estético, limpio y todo lo bueno que se pueda decir, mientras que la ciudad implica una concentración de personas, desarrollo tecnológico, contaminada y blanco seguro de una guerra.
- **EROS-THÁNATOS**, los conceptos vida-muerte están muy bien representados en la búsqueda y encuentro del amor de Sophie, los cuales están dentro del contexto de la guerra de dos reinos a través de escenas de bombardeo y destrucción de ciudades.
- **NATURAL-SOBRENATURAL**, es una historia dramatizada con hechizos, por ejemplo, Howl es una contradicción ya que es humano y monstruo. Espantapájaros-cabeza de nabo es el resultado del hechizo del príncipe,

⁷² *Íbidem*, pág. 97.

la vejez de Sophie es también resultado del hechizo de la bruja del Páramo.

- **BELLEZA FÍSICA Y ESPIRITUAL**, la oposición es Sophie, se siente fea ante su mamá y hermana, sin embargo resulta ser mucho menos frívola que ellas. A su vez Howl al no tener corazón se apoya en su apariencia física, aunque al final consigue su corazón y se enamora de Sophie.
- **LA AMBIGÜEDAD DE SUS PERSONAJES**, no hay personaje en esta historia que no tenga doble personalidad, una doble figura o una doble actitud o comportamiento. Cabe destacar que el mismo castillo es un personaje más, su figura es híbrida, ya que es una construcción (castillo), es una máquina (una especie de robot) y es un monstruo (una especie de animal marino gigante).

Al final de la historia la solitaria, cohibida y temerosa Sophie, se transforma en una guapa joven que resulta ser una valiente mujer de carácter, es admirada y reconocida, además de encontrar el amor de su vida. Convirtiéndose en toda una heroína.

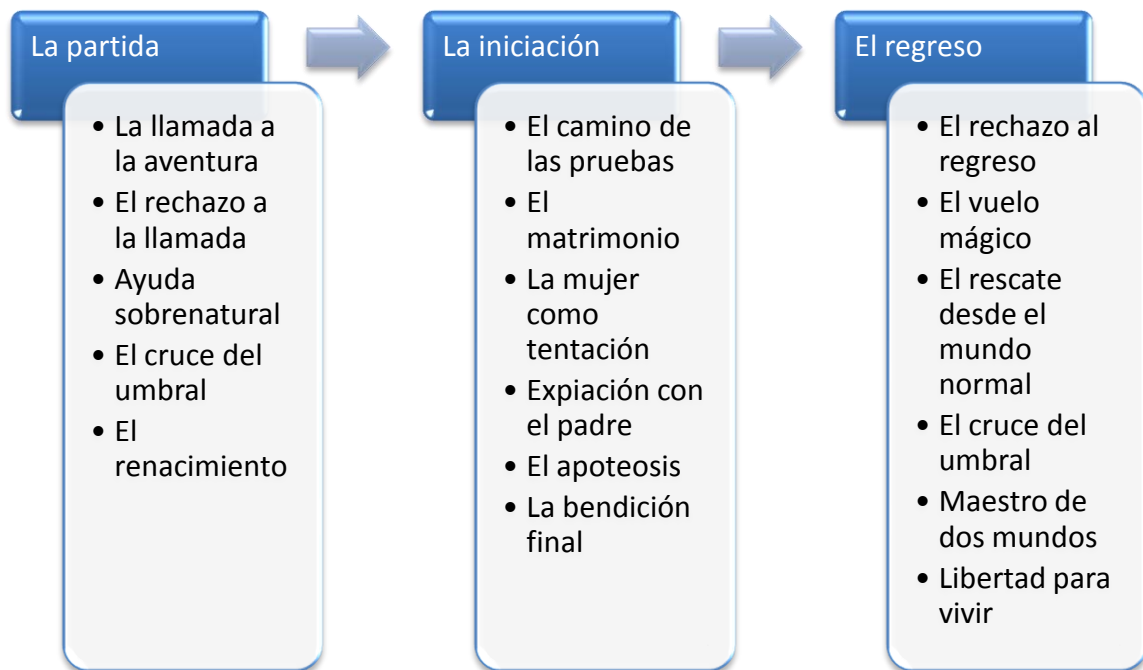
4.2.5 LAS PROTAGONISTAS DE MIYAZAKI COMO HEROÍNAS

En el capítulo III se mostró las propuestas de cuatro autores, (Vladimir Propp, Joseph Campbell, Christopher Vogler, Antonio Sánchez), quienes crearon modelos para estudiar la estructura del héroe en el relato a través de su aventura. Cabe destacar que proposiciones analíticas seguramente fueron aplicadas en textos específicos, por consiguiente no pueden ser usadas mecánicamente en todos los textos, aunque se encuentra en los lineamientos generales y puede suceder que los puntos específicos no estén o sean ambiguos.

Por tal motivo, se retomará el modelo de Joseph Campbell ya que es el que más se aplica al análisis que se intenta realizar en esta investigación, debo precisar que de los puntos propuestos por el autor sólo se tomarán en cuenta

los que se consideren matizados en las historias de Miyazaki, lo que permitirá aplicar seriamente dicho modelo.

Como recordatorio mencionaremos brevemente el modelo de Joseph Campbell:



A continuación, los relatos se analizarán de acuerdo a las tres etapas fundamentales del modelo de Joseph Campbell, donde *El Viaje de Chihiro* y *El Castillo Vagabundo* cuentan con estas tal y como se muestra en el siguiente cuadro:

ÉTAPAS DE LA AVENTURA DEL HÉROE	<i>EL VIAJE DE CHIHIRO/SEN</i>	<i>EL CASTILLO VAGABUNDO/SOPHIE</i>
<i>LA PARTIDA</i>	La familia de Chihiro se muda de casa	Sophie se va a las montañas para poder librarse del hechizo que le hizo la bruja del Páramo
<i>LA INICIACIÓN</i>	Chihiro y sus papás llegan a la feria, estos por comer se convierten en cerdos y la niña se contacta con Haku entra a los baños, conoce a los dioses. Salva a Haku, visita a Zeniba y vence a Yubaba	Desde el encuentro con Cabeza de Nabo, la lleva al castillo, su estancia y problemas dentro de este hasta el salvamiento de Howl
<i>EL RETORNO</i>	Chihiro regresa al lado de sus padres para llegar a su nueva casa	Se reconstruye el castillo y reconstruye una nueva familia

4.2.5.1 EL VIAJE DE CHIHIRO 2001

Para el relato de *El Viaje de Chihiro*, el modelo de Joseph Campbell, se aplica de la siguiente manera:

LA PARTIDA

- **La llamada a la aventura:** A Chihiro en su camino hacia su nueva casa, le llaman la atención los nichos y la deidad de piedra (Torii) que se encuentran en un sendero. También en la historia se menciona casi al final que Haku ya había tenido contacto con ella, cuando era más pequeña la rescató de ahogarse en el río.
- **El rechazo a la llamada:** Chihiro se baja junto con el papá, mientras que la mamá se queda en el carro, después ésta los alcanza y deciden entrar al túnel y ella (Chihiro) se niega retirándose hacia la deidad de piedra.

- **Ayuda sobrenatural:** Estando junto a su madre, sopla un fuerte viento en el bosque provocando que Chihiro no quiera ir, pero al ver a la deidad de piedra y a sus padres entrando al túnel decide recorrerlo con ellos.
- **El cruce del umbral:** Después de pasar por el túnel, sorpresivamente cruzan por un área dónde corría un río, encuentran una feria abandonada, y los papás quedan encantados al encontrar un restaurante lleno de comida donde comen hasta convertirse en cerdos. Chihiro se aleja para conocer el lugar y cruza sola un puente que la lleva hacia el edificio de los baños.
- **El renacimiento:** Chihiro se encuentra con Haku cuando está a la orilla del río (donde antes no corría agua), ella comienza a desaparecer porque no es del mundo de los dioses, por lo que Haku le da de comer algo de su mundo para que no desaparezca y Chihiro reaparece.

LA INICIACIÓN

- **El camino de las pruebas:** Chihiro cruza un puente con ayuda de Haku, pero para no ser descubierta por los dioses no debe respirar, sin embargo lo hace, y uno de los trabajadores del baño, un personaje con aspecto *de rana* ve a la protagonista, Haku lo congela en el aire por unos instantes. Ya escondidos en el jardín Haku le da una serie de advertencias a Chihiro para su viaje. Ella baja dificultosamente unas peligrosas escaleras que ponen en peligro su vida.

Las pruebas que afronta Chihiro son:

- ◆ Bajar las escaleras
- ◆ La contratación con Yubaba
- ◆ El servicio de baño al dios pestilente (dios del río)
- ◆ Saca a Sin Cara de los baños: Liberación del dios Sin Cara, salvando a los trabajadores del baño de su voracidad.

- **El matrimonio:** Por ser un cuento infantil donde la protagonista es una niña no existe el matrimonio como parte de una prueba.
- **La mujer como tentación:** Al igual que el punto anterior al no existir la etapa del matrimonio, por consecuente no se aplica la mujer como tentación.
- **Expiación con el padre:** (En este caso con la madre) El encuentro con Zeniba, resulta ser un reencuentro con la abuela que se maneja entre la autoridad y la piedad.
- **La apoteosis:** Haku se encuentra moribundo al robar a Zeniba un objeto mágico, es decir, un sello de bruja (además ingiere un gusano que Yubaba introdujo en su aprendiz para controlarlo). Este suceso hace que Chihiro decida aventurarse a ver a Zeniba, la niña deja de preocuparse por ella, por lo que su actitud ya no es de sobrevivencia sino para salvar a otro (Haku). Cambio de carácter.
- **La bendición final:** Zeniba le entrega a la protagonista una liga para amarrarse el cabello que hizo con ayuda de la arpía de Yubaba (una especie de ave) y su hijo convertido en rata, éste objeto le va a permitir recordar y así salvar a sus padres.

EL REGRESO

- **El rechazo al regreso:** No se distingue ninguna secuencia dramática que emplee este punto.
- **El vuelo mágico:** Haku salvado por la intervención de Chihiro al dar de comer un pastel de hierbas al dragón, vomita el gusano con el que era controlado y la niña lo aplasta. Haku regresa a buscarla como dragón y la lleva volando nuevamente al reino de Yubaba.
- **El rescate desde el mundo normal:** Como dato curioso Haku no es un representante del mundo normal, sin embargo, conocía a Chihiro, por lo

que es una especie de ángel de la guarda. La ayuda a cruzar el lugar del río, que nuevamente está seco, pero además le insiste no voltear a ver hacia atrás.

- **El cruce del umbral:** Chihiro obedeciendo a Haku cruza y en el camino se encuentra nuevamente a sus padres ya no con el mismo temor, trata de evitar la tentación de voltear hacia atrás, y así Chihiro concluye su paso por el túnel.
- **Maestro de dos mundos:** Chihiro al superar las pruebas de su trayectoria se convierte en una heroína en el mundo divino e inicia su proceso de madurez en el mundo normal.
- **Libertad para vivir:** Esta etapa final no se aplica para la historia que se analiza ya que se trata de una protagonista infantil, no se puede dar tal etapa puesto que al final del relato ésta sigue su camino hacia su nueva casa junto a sus padres. Sin embargo se puede intuir que en un futuro lo puede llevar a cabo.

4.2.5.2 EL CASTILLO VAGABUNDO 2004

El segundo relato, *El Castillo Vagabundo* se analiza a continuación:

LA PARTIDA

- **La llamada a la aventura:** Sophie caminando por uno de los callejones de la ciudad donde vive, se encuentra a unos soldados que la molestan, al verse en apuros el mago Howl se presenta ante ellos como el acompañante de la muchacha, llevándola a su destino final. Sin embargo a Howl lo persiguen seres fantásticos, sirvientes de la bruja del Páramo, al ser acorralado, el joven mago emprende un vuelo mágico por los cielos de la ciudad junto a su acompañante, dejándola en el lugar final.

- **El rechazo a la llamada:** Sophie al lado de su madre y hermana no se considera bonita, ésta última le aconseja tener cuidado con Howl porque podría quitarle su corazón, pero Sophie le menciona que Howl sólo está detrás de muchachas bonitas. Sophie vuelve a retomar su vida cotidiana, renovando el rechazo a lo fantástico del evento.
- **Ayuda sobrenatural:** En la tienda de sombreros del padre de Sophie, se encuentra con la bruja del Páramo, quien la hechiza transformándola en vieja, por creerla amiga de Howl. Sophie decide irse de su casa hacia las montañas. Ante la vulnerabilidad de su nuevo estado fisiológico frente el medio ambiente, trata de ayudarse para continuar su camino toma una vara que resulta ser un espantapájaros (cabeza de nabo), un ser sobrenatural que le indica a Sophie el camino para entrar al castillo.
- **El cruce del umbral:** Con la finalidad de entrar al castillo, Sophie tiene que correr para alcanzar la puerta, ya que éste está en movimiento pero después de un gran esfuerzo la protagonista entra. A partir de allí, Sophie entra en contacto con el mundo sobrenatural; el mismo castillo que puede trasladarse en tiempo y espacio, el demonio de fuego, el niño aprendiz de mago, el propio Howl dueño del castillo y cabeza de nabo; así se desenvuelve en un mundo con una nueva apariencia.
- **El renacimiento:** Por lo anterior, Sophie deja de preocuparse por su fealdad, comienza a actuar como una anciana carismática y con mucha vitalidad a pesar de su edad.

LA INICIACIÓN

- **El camino de las pruebas:** Éste proceso de vicisitudes que Sophie debe superar se muestra en los siguientes puntos:
 - Transformar al castillo por dentro.
 - Evadir la persecución de los sirvientes de la bruja del Páramo.
 - Ayudar a Howl ante la bruja Madame Suliman.

- La subida de las escaleras hacia el castillo del rey, en el cual compete con la bruja del Páramo, y tiene que cargar a Sen (perro emisario de Suliman).
- **El matrimonio:** En el relato no existe un matrimonio como tal, pero su equivalente es la convivencia que tiene Sophie y Howl junto a los otros personajes del castillo, quienes son una total familia. Asimismo, se acrecienta el sentimiento de Sophie por Howl, obteniendo el castillo el calor de hogar que le faltaba.
- **La mujer como tentación:** Debido a que la protagonista es mujer, no se puede aplicar este punto en la historia.
- **Expiación con el padre:** No existe este personaje en la historia. Sin embargo, lo que más se acerca a este punto, es el perdón de Sophie hacia la bruja del Páramo, quién ya anciana es aceptada y protegida en el castillo por Sophie.
- **La apoteosis:** Sophie trata de persuadir a Howl para que no salga a enfrentarse con sus peligrosos enemigos durante los combates de los bombardeos de la guerra y que huyan juntos. Éste por su parte, se niega ante el ofrecimiento de Sophie y le aclara que ya está harto de huir, porque ya tiene un motivo para no hacerlo. En una especie de toma de conciencia, Sophie se da cuenta del sacrificio que está realizando Howl y el significado de ella para él.
- **La bendición final:** Después de enterarse de los sentimientos de Howl, Sophie deja de ser vieja y comienza actuar con más decisión, salvar el amor de su vida, saliendo del castillo junto con los demás personajes incluyendo a Calcifer quien mantiene vivo al castillo.

EL REGRESO

- **El rechazo al regreso:** La referencia a este punto está representado con el derrumbamiento del castillo (nuevo hogar), y la reparación de ella con los demás habitantes del castillo.
- **El vuelo mágico:** Está representado en la caída-vuelo de Sophie sobre una tabla que la lleva junto con el perro de Madame Suliman, a causa de que Calcifer pierde sus poderes. En dirección hacia el origen del encantamiento de Howl y gracias a la ayuda del perro, quién la induce al lugar fantástico en el que Sophie se entera de cómo Calcifer (demonio de fuego) traspasó el corazón de Howl.
- **El rescate desde el mundo normal:** El perro la ayuda a salir del pasado y encontrar a Howl, quién la transporta hacia el lugar donde están los demás habitantes del castillo.
- **El cruce del umbral:** Después de devolverle el corazón a Howl, caen por una peligrosa cima de la montaña, gracias a cabeza de nabo (quién se sacrifica por salvarlos) quedan detenidos entre la montaña y una roca.
- **Maestro de dos mundos:** Todo lo realizado por la protagonista, se convierte en la sabiduría suficiente para enseñar a los demás su fuerza de carácter y valores espirituales, los cuales son reconocidos por los demás.
- **Libertad para vivir:** Es prácticamente la ejecución del punto anterior, en otras palabras, el proceso de la liberación de encantamientos de los demás personajes que los regresa como humanos al mundo real, además se insinúa el fin de la guerra, la reconstrucción del castillo que pierde lo posible siniestro que tenía para ser un lugar más agradable para seguir ambulando. Sophie realiza su amor con Howl.

Como hemos visto, en los dos casos anteriores las acciones en las que se desarrollan las protagonistas de los relatos de Miyazaki están conformadas para darle el sentido de heroínas.

Chihiro y Sophie salen del estereotipo de héroe convencional, no cuentan con poderes sobrenaturales y gran fuerza; como es el caso de Hércules y Aquiles, con poderes extraordinarios por ser de un planeta lejano como Super Man, el personaje de la serie Goku, mencionado anteriormente, o el Hombre Araña que a causa de ser infectado por un insecto de laboratorio adquiere poderes sobrenaturales.

Las heroínas de Miyazaki son una niña de 10 años y una adolescente de 18 años, quienes no cuentan con poderes ni fuerza sobrehumana, por el contrario, son personajes que cumplen el rol de hijas, cada una actúa en respuesta a las circunstancias que se les presentan. Durante la historia cumplen con las etapas del viaje del héroe (heroínas), cabe recordar que en los modelos descritos en el capítulo tres, se hace referencia a que el héroe tiene que transitar por ciertas etapas, cumplir una misión y salir victorioso.

Ambos personajes femeninos se convierten en heroínas al superar diversos obstáculos y mostrar madurez al final de la trama cuando cada una logra su meta. En el caso de Chihiro rescata a sus padres y a la vez ayuda a Haku, aprendiz de Yubaba, que al recordar su nombre recupera su libertad y rompe el contrato que tiene con la bruja.

Sophie, encuentra el amor, una familia y ayuda al mago Howl, a no convertirse en un monstruo, rompe el hechizo de cabeza de nabo, quien resulta ser el príncipe del reino vecino, por quien se desata una guerra.

Estas heroínas japonesas “...realizan acciones extraordinarias, con armas diferentes, donde tienen gran empatía con los que le rodean, saben expresarse mejor que los demás de modo muy conveniente, reaccionan con mucha sensibilidad a todo lo que ocurre...”⁷³

⁷³ s/a, *Las heroínas y Miyazaki*, 2 de marzo 2007, (En línea), Dirección URL: <http://inicios.es/2007/03/02/las-heroinas-y-miyazaki>, (Consultado el 15 de mayo 2008).

Ante las diversas estructuras que contienen estas historias, nos permiten ubicarlas como filmes que muestran los comportamientos humanos, a través de acciones heroicas, las cuales son representaciones morales y éticas del ser y el deber ser.

CONCLUSIONES

Después de realizar el trabajo de investigación sobre *El Viaje de Chihiro* y *El Castillo Vagabundo* de Hayao Miyazaki se puede concluir lo siguiente:

- El cine es un lenguaje, que se comunica a través de diversos planos, ángulos, movimientos de cámara, edición; además de hacer uso del sonido, estructurados de tal manera que establece y caracteriza sus relatos. En otras palabras, los usos y recursos de la fotografía y sonido con determinados tratamientos conforman filmes específicos.
- El cine tiene la capacidad de abordar la realidad de diversas maneras, de esta forma se plantean los géneros cinematográficos. Como punto de partida podemos hablar de un cine narrativo de ficción, en el que existe la animación.
- El cine de animación ha avanzado en los últimos años, dicho avance tiene que ver con el adelanto científico y tecnológico que la sociedad ha adquirido. De esta manera cada vez se producen películas con una técnica más depurada en la animación, que conlleva a realizar más películas de este género, y esto se traduce en el reconocimiento que le dan en las entregas de premios, Un ejemplo es en los Oscars, donde que han abierto una categoría especial, mientras que en otros festivales compiten con otros géneros, por mencionar el Festival de Berlín donde triunfó *El Viaje de Chihiro* o *Persépolis* con la dirección de Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud, premiada en el Festival de Cannes.
- Lo anterior ha provocado que se cree una gran industria especializada en producir este tipo de filmes, la cual requiere de un buen número de técnicos especializados, donde lo digital adquiere mucha importancia y Japón es una potencia fílmica en este ramo.

- Hayao Miyazaki, es un realizador que se ha especializado en este estilo de películas, su filmografía sólo tiene cintas de animación, en las que ha aplicado y perfeccionado la técnica que lo distingue.
- Puede ser caracterizado como un realizador-autor, ya que en sus diversas cintas repite una serie de constantes por mencionar algunos. La importancia de la naturaleza dentro de las historias es representada por medio de hermosos paisajes, la presencia de protagonistas mujeres, en su mayoría niñas-adolescentes que están en busca de su evolución física y mental, su cine al parecer es dirigido a un público infantil principalmente, y lo ha llevado a representar el mundo femenino desde una visión masculina inteligente.
- La gran discusión acerca de si el cine de animación es un género o una técnica, en Miyazaki corresponde al primero, ya que aprovecha este recurso para poder plasmar realidades fantásticas como narrativas, que en otra forma de producción con autores y locaciones reales sería difícil de alcanzar los niveles a que han llegado sus películas, utilizando la técnica para reafirmar al género.
- Las dos historias analizadas con base al tratamiento del héroe y su aventura, donde las protagonistas actúan conforme a la trama que realiza el héroe dentro de su viaje.
- El cine de animación infantil, no necesariamente tiene que contar historias insulsas sino también anécdotas que pueden decir cosas serias para reflexionar o plantear subtemas que las hacen más interesantes, tanto para niños como adultos. En otras palabras el cine, el de Miyazaki, en el fondo está dirigido al público en general por el tipo de lenguaje que utiliza tanto formal como de contenido.
- El papel de las heroínas de Miyazaki, no son concebidas como el superhéroe occidental, ellas son empáticas con su entorno natural y el

ambiente social que les rodea, ya que son más humanizadas por lo que logran alcanzar cierto nivel de conciencia a pesar de las fuerzas y debilidades que tienen. Tal vez esto se deba al aspecto cultural, pese a que la sociedad japonesa tradicional padezca de actitudes machistas, esto refleja la mirada personal del autor o la influencia del origen de las historias. Por ejemplo, *El Castillo Vagabundo*, es una adaptación del libro de Diana Wynne Jones, lo cual destaca un tratamiento de género y una visión humanista en la que predominan los valores éticos dentro de sus historias.

- A nivel de industria cultural, la presencia protagónica de la mujer dentro del anime tiene que ver más con la cuestión comercial de las películas, ya que este hecho permite audiencias de ambos sexos más que conciencia social.
- El tratamiento analítico del *héroe y su aventura* nos permite comprender como está elaborada la trama de la historia, ya que sus características dramáticas indican los diferentes momentos en el que el personaje muestra la evolución del relato para alcanzar el desenlace que se pretende, esto aunado a la concepción del guión, –nos referimos a la tragicomedia y al melodrama en este caso– logra que la apreciación de la intención de la narración y ver las diferencias entre historia e historia.
- El auxilio del análisis discursivo permite ver las intenciones del realizador, de esta manera sitúa los recursos que se usaron en la narrativa fílmica ya que el trasfondo se hace presente.
- Dentro del proceso de análisis fílmico, es necesario desbaratar la obra para rehacerla a través de una interpretación nueva con el fin de leerla a otro nivel, y por ende colocarla en un nuevo ciclo para ser comprendida en su totalidad.

Por todo lo anterior, puedo concluir que al realizar este tipo de estudios es significativo para la conformación de mensajes audiovisuales, que ayudan a

entender el fenómeno de la comunicación dentro del cine, ya que se despejan las incógnitas narrativas que como receptor uno puede tener. Por lo tanto la dirección de dicho mensaje se plantea en reafirmar y destacar que cuando se está frente a una buena película, ésta es respaldada por proceso intelectual y artístico.

BIBLIOGRAFÍA

- ALATORRE, Claudia Cecilia., *Análisis del drama*, México, Grupo editorial Gaceta, 1994.
- ALLPORT G.; *La personalidad, su Configuración y Desarrollo*, Ed. Herder; capítulos. 6, 9 y 12
- BARRENECHEA, Ana María. *Ensayo de una tipología de la literatura fantástica en Textos hispanoamericanos. De Sarmiento a Sarduy*. Caracas, Monte Avila editores, 1978 , pág. 90
- BENTLEY, Eric., *La vida del drama*, Barcelona, Paidós, 1964.
- CAMPBELL J y. Moyers W., *El poder del mito*, Emece Editores, Barcelona 1991 introducción y capitulo 5
- CAMPBELL Joseph, *El héroe de las mil caras, psicoanálisis del mito*, Fondo de cultura Económica, México
- CARMONA, Ramón, *Cómo se comenta un texto fílmico*, Cátedra/ signo e imagen, España 1993.
- CHIRINOS R, *Familia Terapéutica*, Edición del autor, Bs. As 1994. capitulo 5
- Editor Monte Ávila, *Ensayo de una tipología de la literatura fantástica*, , Caracas, 1978, página 90.
- EY HENRY, *La conciencia*, Ed. Gredos. Parte III, capitulo 2
- FRANKL Víctor, *Psicoanálisis y existencialismo*. Ed. Fondo de cultura económica
- G. S. Kirk, *El mito, su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*, México, Ed. Piados, 1985. Pág. 54
- GEVAERT Joseph, *El problema del hombre*. Editorial Sígueme. L993, capítulo I
- GUARDINI Romano, *Las edades de la vida y la aceptación del sí mismo*, Ed. Guadamarra
- GUBERT, Román, *Historia del cine*, Lumen, España 1991, 533 Pp.
- HERNÁNDEZ, Luisa Josefina., *Teoría y práctica del drama*, UNAM, México, 1980.
- JORDI Costa, Nuevas formas de imaginar los monstruos del capitalismo globalizado: La animación japonesa en la década de los noventa en El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés, Pág. 233.
- LUYPEN, *Fenomenología Existencial*, Ed. Lohlè. Capitulo 3 y 4
- MOSCARDO Guillén, José, *El cine de animación: en más de 100 largometrajes*, Alianza, Madrid, 1997.
- NAGHI Namaktoosh, Mohammad, *Metodología de la investigación*, Lumisa, México 1990.
- NAUDÍN Ana, Ma., *cine de fantasía, Cine y teatro*, Ed. Ramón Sopenasa, Barcelona 1969, Págs. 148 - 155.
- Perez, Rubio, Pablo., *El cine melodramático*, España, Paidós, 2004.
- PROPP, Vladimir, *Morfología del cuento*, Fundamentos, Madrid, 1981.
- PROPP, Vladimir, *Raíces históricas del cuento*, Ed. Colofón, México 1989. Págs. 50-59, 180-183.
- PUIG, Luisa., *Estructura del relato y los conceptos de actante y función*, UNAM, México, 1978.
- QUILES Ismael, *La Persona Humana*, .Ed Kraft 1967. Parte I. Punto A
- SAINZ de Robles, *Ensayo de un diccionario de la literatura* 1972
- SÁNCHEZ Escalonilla, Antonio, *Guión de aventura y forja del héroe*,_Ariel, 255 pp.
- SHELDON, Cashdari, *La bruja debe morir. De qué modo los cuentos de hadas influyen en los niños*, Ed. Temas de debates, España 1999, Págs. 15-51,115-135, 253-265.

- TAMAYO y Tamayo, Mario, *El Proceso de la Investigación Científica*, Lumisa, México, 1997.
- THOMASSEAU, Jean Marie, *El melodrama*. México, FCE, 1989.
- TODOROV, Tzvetan, *Introducción a la literatura fantástica*, Buenos Aires 1972, Tiempo Contemporáneo
- TOVAS, Juan., *Doble vista: teoría y práctica del drama*, México, Conaculta, 2006.
- TRÍAS Eugenio., *Drama e Identidad*, Ariel, Barcelona 1984.
- WINNICOTT D. *Los procesos de maduración y el ambiente facilitador*, Capítulos 3 y 7
- ZAVALA, Lauro, *El género fantástico y Todos dicen que te amo*, Elementos del discurso cinematográfico, Ed. UAM Xochimilco, México 2003, Págs. 73 -77.

TESIS

- GARCÍA López, Juan Pablo, *El cine de animación*, México 2004 117 Pp.
- HERNÁNDEZ Vázquez, Elizabeth, *La animación de Oriente (manga – anime) una puerta abierta a la imaginación, parte realidad, parte fantasía*. México 2003. 176 Pp.

HEMEROGRAFÍA

- EDUARDO SAN ESTEBAN, *24x segundo Magazine*, mensual, México D.F. Núm. 3, Año 1, enero 2004.
- EDGARDO, Bermejo, *Cine desde la ciudad prohibida...* en *24x segundo Magazine*, Pág. 60-64.
- GRAJALES, Jorge, *Ojos bien abiertos* en *24x segundo Magazine*, Pág. 65 -66.

VIDEOGRÁFICOS

- **ANIMATRIX**; Director: Andy Jones, Mahiro Maeda, Shinichiro Watanabe, Yoshiaki Kawajiri, Takeshi Koike, Koji Morimoto, Peter Chung, Productor: Michael Arias, Montaje: Christopher S. Capp, Año: 03/06/2003, Certificado: 13, Color: Color, Guión: Andy Wachowski & Larry Wachowski, Audio: Dolby Digital 5.1, Video: PAL 2.35:1, 16:9PAL, Idiomas audio: Dolby Digital 5.1: Español, Inglés, Idiomas subtítulos: Español, Inglés, Portugués
- **EL VIAJE DE CHIHIRO**, Dirección y guión: Hayao Miyazaki, País: Japón, Año: 2001, Duración: 122 min, Género: Animación, Producción: Toshio Suzuki, Música: Joe Hisaishi, Montaje: Takeshi Seyama, Diseño de producción: Norobu Yoshida, Dirección artística: Youji Takeshige.
- **EL CASTILLO VAGABUNDO**, Director: Hayao Miyazaki, Productor: Rick Dempsey, Ned Lott, Toshio Suzuki, Guión: Hayao Miyazaki, basada en la novela de Diana Wynne Jones, Edición: Takeshi Seyama, Música: Joe Hisaishi, Youmi Kimura, País de origen Japón, Idioma Japonés, Duración 119 minutos.

DIRECCIONES ELECTRÓNICAS

- Álvaro Peña, Lo mejor y lo peor del 2006, cosas de cine.com, No. 4 enero 2007 (En línea) México, Dirección URL: <http://www.cosasdecine.com/revista/index.php?art=53>, (Consultado el 18 de junio 2008).
- *Definición de animación* (En línea) Dirección URL: http://www.google.com.mx/search?hl=es&defl=es&q=define:Animaci%C3%B3n&sa=X&oi=glossary_definition&ct=title, (consultado el 15 de septiembre 2007)
- Diana Saiz Camayd, *Miyazaki Hayao: Ensayo sobre el héroe y su viaje*, (En línea) Escuela Internacional de Cine y Tv, Miradas revistas del audiovisual, Dirección URL: http://www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=com_content&task=view&id=695&Itemid=53, (Consultado el 1 de mayo 2008).
- Escudé González, Joan, *Teoría de la literatura fantástica*. <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/escude2.htm>
- Estudios Ghibli, *Cómo se hizo El Viaje de Chihiro*, La primera película japonesa en DLP, (En Línea), España, Dirección URL: http://elmejocine.iespana.es/estudio_ghibli_comose%20hizo.htm (Consultado el 15 de junio de 2008).
- Félix Espejos, *Historias animadas de ayer y hoy*, REPORTAJE: El Castillo Errante de Miyazaki (En línea) Ezine atico, vol. 005, núm. 0 febrero 2006, Dirección URL: http://www.aticoezine.com/num0/num_feb_animacion1.html, (consultado el 8 de octubre 2007).
- Francisco Vázquez, *Estilo Miyazaki*, (En línea), Dirección URL: <http://www.mat.upm.es/~jcm/miyazaki/index.html>, (Consultado el 12 de enero 2008).
- Galán, Fajardo Elena, *Primeras aproximaciones para una historia general del cine fantástico* (En línea) Dirección URL: http://www.alonsoquijano.org/esferas/marco1/paginas%20word/LOS%20INICIOS%20DEL%20FANT%20C1STICO.htm#_ftn5, (consultado el 8 de julio 2007)
- Hal Wamsley, *El Castillo Ambulante, edición coleccionista*, Disco 2, (En línea), 14/06/2006, Zona DVD, Dirección URL: <http://www.zonadvd.com/modules.php?name=Reviews&rop=showcontent&id=593>, (Consultado el 15 de junio 2008).
- Hikari, Nebur, *De los cazas Zero a Mehve: una breve historia de Hayao Miyazaki*, (En línea), Dirección URL: <http://www.cristalab.com/anime/19016/historia-de-hayao-miyazaki>, (consultado el 14 de octubre de 2007).
- Joan Escudé González, *Teoría de la literatura fantástica* (En línea) Dirección URL: <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/escude2.htm>, (consultado el 30 de agosto 2007)
- Laura Montero, *Fila Siete*© 2006, México, (En línea), Dirección URL: <http://www.filasiete.com/dvd/el-viaje-de-chihiro>, (consultado el 25 de diciembre 2007)
- Leal, Carlos, Cinestrenos.com, *El anime alcanza la madurez*, (En línea), Dirección URL: <http://www.cinestrenos.com/vercinefilia3.asp?Codigo=72>, (Consultado el 25 de abril 2008).
- s/a, "Cristalab", (En línea), Dirección URL: <http://www.cristalab.com/anime/19016/historia-de-hayao-miyazaki>, (consultado el 14 de octubre de 2007).
- s/a, Analizarte, *Miyazaki, el corazón del anime (cuarta parte)*, La idea original, 01/07/2006 (En línea), Dirección URL: <http://analizarte.es/2006/07/01/miyazaki-el-corazon-del-anime-cuarta-parte/>, (Consultado el 25 de enero 2008).
- s/a, *Biografía de Hayao Miyazaki*, (En línea), Dirección URL: <http://www.artedinamicocomic.com/php/articulosver.php?articulo=16> (consultada el 18 de octubre de 2007).

- s/a, *Cine de animación* (En línea) Dirección URL: http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_animaci%C3%B3n, (consultado el 20 de noviembre de 2007)
- s/a, *Continúa la difusión global de la animación japonesa Dibujos animados y largometrajes imponen tendencias en el mundo*. (En línea) Dirección URL: http://www.jetro.go.jp/spain/mercado/tendencia/2004_07_anime.html, (consultado el 15 de agosto del 2007)
- s/a, *Continúa la difusión global de la animación japonesa*, (En línea), Dirección URL: http://www.jetro.go.jp/spain/mercado/tendencia/2004_07_anime.html, España, (Consultado el 15 de enero 2008).
- s/a, *El Increíble Castillo Vagabundo de Hayao Miyazaki*, (En línea), Dirección URL: http://www.primordiales.com.ar/estrenos/increible_castillo_vagabundo.htm, (Consultado el 25 de julio 2008).
- s/a, *El último clásico de la animación*, (En línea), Dirección URL: <http://exiliados.superforo.net/experiencias-politica-cine-dudas-f1/anime-y-manga-t250-20.htm>, (Consultado el 8 de marzo 2008).
- s/a, Fuente: Reuters, *Director De Cine Hayao Miyazaki Hechiza A Los Criticos*, (En línea), Dirección URL: <http://www.aceaja.co.cr/docum/otras0011.htm>, (consultada el 25 de octubre de 2007).
- s/a, *Héroes reales* (En Línea) México, 21 de noviembre 2007, Dirección URL: <http://heroesreales.blogspot.es/> (consulta: 12 marzo 2008)
- s/a, *Idoneos.com*, (En línea) ¿Qué es un mito?, Maya Deren, México, Dirección URL: <http://mitosyleyendas.idoneos.com/index.php/296267>, (Consultado el 19 de octubre 2007)
- s/a, *La película de Hayao Miyazaki, que se estrena hoy, trae al maestro de "El viaje de Chihiro" en su mejor forma. El japonés, que ya ganó un Oscar, adelanta sus próximos proyectos. De magos y fantasía* (En línea), Dirección URL: <http://www.clarin.com/diario/2006/02/09/espectaculos/c-00601.htm>, (Consultado el 5 de mayo 2008)
- s/a, *Las heroínas y Miyazaki*, 2 de marzo 2007, (En línea), Dirección URL: <http://inicios.es/2007/03/02/las-heroinas-y-miyazaki>, (Consultado el 15 de mayo 2008).
- s/a, *Lo fantástico si funciona* (En línea) Dirección URL: <http://192.211.16.13/curricular/LASS/Lect11.htm>, (consultado el 25 de agosto 2007)
- s/a, *Lo fantástico, Definiciones* (En línea) Dirección URL: <http://192.211.16.13/curricular/LASS/Lect11.htm> (consultado el 15 de diciembre 2007)
- s/a, *Personajes de ficción*, (en línea), página principal, México, Dirección URL: <http://personajes.wordpress.com/2008/01/14/el-heroe/> (Consultado el 14 de enero 2008)
- s/a, *Premios Hayao Miyazaki*, (En línea), Dirección URL: <http://www.alpacine.com/celebridad/2876/premios/>, (consultada el 20 de octubre de 2007).
- s/a, *Continúa la difusión global de la animación japonesa Dibujos animados y largometrajes imponen tendencias en el mundo* (En línea) Dirección URL: http://www.jetro.go.jp/spain/mercado/tendencia/2004_07_anime.html, (consultado el 15 de agosto del 2007)
- s/a, *Spirited Away*, (En línea), Dirección URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Spirited_Away
- Vicm3, *El Viaje de Chihiro* (En línea), 27 de agosto de 2007, Dirección URL: <http://anime-project.org/modules.php?name=News&file=article&sid=112> (consultado el 16 de julio 2008).

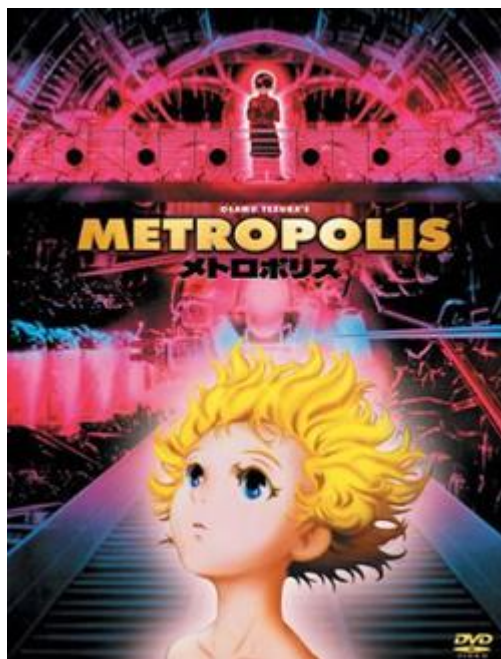
- Wikipedia la enciclopedia libre (En línea) Dirección URL:
http://es.wikipedia.org/wiki/Vladimir_Propp, (consultado el 2 de junio 2008)
- Wikipedia la Enciclopedia libre, *Spirited Away* (En línea) Dirección URL:
http://en.wikipedia.org/wiki/Spirited_Away, (consultado el 28 de agosto del 2007)
- Yébenes Cortés, María del Pilar, *Los lenguajes del código animado*, (En línea) Dirección URL:
[http://scholar.google.com.mx/scholar?hl=es&lr=lang_es&q=cache:p4j6NtfugsUJ:www.uem.es/binaria/congreso/archivos_congreso/Pilar%2520Yebenes.pdf+la+mirada+de+la+mujer+\(teorias+del+cine\)](http://scholar.google.com.mx/scholar?hl=es&lr=lang_es&q=cache:p4j6NtfugsUJ:www.uem.es/binaria/congreso/archivos_congreso/Pilar%2520Yebenes.pdf+la+mirada+de+la+mujer+(teorias+del+cine)), 8Pp.

Anexo:

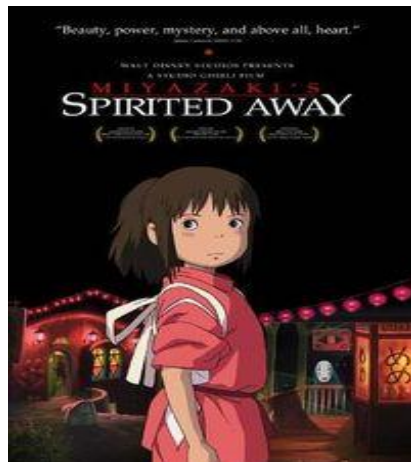
Fichas técnicas de Películas de
animación 2000 – 20006







Dirigido cerca	Yoshiaki Kawajiri
Lance la fecha (o fechas)	2000-08-25
Tiempo en marcha	102 minutos
País	Japón
Lengua	Inglés
Precedido cerca	Cazador D (del vampiro película 1985)





Dirigido cerca	Hayashi Shigeyuki
Producido cerca	Toshio Suzuki
Escrito cerca	Katsuhiro Otomo
Starring	Kei Kobayashi Miyu Irino Kei Kobayashi Kouki Okada Tarô Ishida
Distribuido cerca	Representación visual De Bandai Cuadros De TriStar (los E.E.U.U.)
Lance la fecha (o fechas)	● De mayo el 26 de 2001 🇬🇧 De enero el 11 de 2002 🇺🇸 De enero el 25 de 2002
Tiempo en marcha	107 minutos.
Lengua	Japonés
Presupuesto	\$14.500.000 estimado



Dirigido cerca	Hayao Miyazaki
Producido cerca	Toshio Suzuki
Escrito cerca	Hayao Miyazaki
Starring	(Japón) Rumi Hiiragi, Miyu Irino, Mari Natsuki, ¿Takashi Nait?, Yasuko Sawaguchi, (los E.E.U.U.), Persecución De Daveigh, Jason Marsden, Michael Chiklis, Acebo De Lauren, Suzanne Pleshette, David Ogden Stiers, Susan Egan, Bob Bergen, Tara Fuerte.
Música cerca	Joe Hisaishi
Cinematografía	Atsushi Okui
El corregir cerca	Takeshi Seyama
Distribuido cerca	Estudio Ghibli (Japón) Cuadros De Walt Disney (los E.E.U.U.)
Lance la fecha (o fechas)	 De julio el 27 de 2001  De septiembre el 20 de 2002  De noviembre el 6 de 2002  De septiembre el 12 de 2003
Tiempo en marcha	125 minutos.
Lengua	<u>Japonés</u>
Presupuesto	¥1.900.000.000 (est.)



Fantasma en el cartel de la cáscara 2

Dirigido cerca	Mamoru Oshii
Producido cerca	Mitsuhsa Ishikawa
Escrito cerca	Toshio Suzuki
Starring	Mamoru Oshii Akio Ôtsuka Atsuko Tanaka
Música cerca	Kenji Kawai
Cinematografía	Miki Sakuma
El corregir cerca	Sachiko Miki Chihiro Nakano Junichi Uematsu
Distribuido cerca	Van Los Cuadros De los Pescados (Norteamérica) Hospitalidad De Manga (Reino Unido)
Lance la fecha (o fechas)	● De marcha la 6 de 2004  De septiembre el 17 de 2004  De octubre el 8 de 2004  De diciembre el 1 de 2004  De octubre el 28 de 2005  De agosto el 4 de 2006
Tiempo en marcha	100 minutos
País	Japón
Lengua	Japonés
Precedido cerca	Fantasma en la cáscara

Castillo Móvil Del Aullido



Dirigido cerca	Hayao Miyazaki
Producido cerca	Toshio Suzuki
Escrito cerca	Dianna Wynne Jones (novela) Hayao Miyazaki (guión)
Starring	Bala Cristiana, Jean Simmons, Emily Mortimer, Lauren Bacall, Cristal Del Billy, Blythe Danner, Josh Hutcherson, Freeman De Crispin, Jena Malone.
Música cerca	Joe Hisaishi
Distribuido cerca	Toho (Japón) Hospitalidad Casera De Buena Vista (los E.E.U.U.) Hospitalidad Del Loco (Australia)
Lance la fecha (o fechas)	 De noviembre el 20 de 2004  De junio el 10 de 2005  De septiembre el 1 de 2005  De septiembre el 22 de 2005
Tiempo en marcha	118 minutos
Lengua	Japonés








(Such?mub?i)

Género	Aventura, Drama, Histórico, Ciencia ficción, Steampunk
Película Dirigido cerca	Katsuhiro Otomo
Estudio Lanzado	Salida del sol el 17 de julio de 2004
Tiempo de pasada	126 minutos

Fantasia Final VII: Niños Del Advenimiento



Dirigido cerca	Tetsuya Nomura, Takeshi Nozue
Producido cerca	Yoshinori Kitase, Shinji Hashimoto
Escrito cerca	Kazushige Nojima
Starring	Takahiro Sakurai (japonés)/Steve Burton (voz inglesa) de la voz como distensión de la nube Morikubo Shoutarou (japonés)/Steve Staley (voz inglesa) de la voz como Kadaj Maaya Sakamoto (japonés)/Mena Suvari (voz inglesa) de la voz como Aerith Gainsborough Ayumi Ito (voz japonesa)/ cocinero de Rachael Leigh (voz inglesa) como Tifa Lockheart
Música cerca	Nobuo Uematsu
Distribuido cerca	Enix Cuadrado, Sony Representa La Hospitalidad Casera (Internacional)
Lance la fecha (o fechas)	 De septiembre el 14 de 2005  De abril el 25 de 2006  De abril el 24 de 2006  De mayo el 3 de 2006  De mayo el 24 de 2006  De junio el 9 de 2006
Tiempo en marcha	101 minutos
Lengua	Japonés (Japón) Inglés (Internacional)

Cuentos de Earthsea



Dirigido cerca	Goro Miyazaki
Producido cerca	Toshio Suzuk Tomohiko Ishii
Escrito cerca	Ursula K. Le Guin (novela) ¿Gor? Miyazaki Keiko Niwa
Música cerca	Tamiya Terashima
Lance la fecha (o fechas)	 De julio el 29 de 2006  De agosto el 10 de 2006  Septiembre de 2006  De octubre el 26 de 2006  2006  2007  2009
Lengua	Japonés