



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ARAGÓN

LA MITOLOGÍA, LOS PRECEPTOS
CULTURALES Y LOS VALORES EN
EL VIAJE DE CHIHIRO DE
HAYAO MIYAZAKI, 2001

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN
COMUNICACIÓN Y PERIODISMO

P R E S E N T A:

JOSÉ LUIS ROSAS TREJO

ASESORA:

MTRA. LAURA RUSTRIÁN RAMÍREZ



FES Aragón

MÉXICO 2013



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:

A Dios por la inconmensurable dicha de la vida.

A mi madre por su enorme amor, confianza, amistad y su gran ejemplo.

A mi padre, por su cariño y alegría.

A mi hermana por su muestra de coraje, su ternura y entusiasmo.

A mi asesora por su infinita paciencia, cordialidad y comprensión.

A Elizabeth, por su perspicacia, solidaridad y su impulso para continuar.

Finalmente agradezco a todos mis amigos por su sagacidad, sus innumerables consejos... por estar.

Índice

Introducción	I
Capítulo I: Cine y animación	1
1.1 Animación.....	1
1.1.1 Historia del cine de animación.....	5
1.2 Técnicas básicas de animación.....	17
1.2.1 Técnicas tradicionales.....	17
1.2.1.1 Animación bidimensional.....	17
1.2.1.1.1 Dibujos.....	17
1.2.1.1.2 Recortes.....	20
1.2.1.1.3 Dibujo sobre película.....	20
1.2.1.2 Animación tridimensional.....	22
1.2.1.2.1 Muñecos.....	22
1.2.2 Técnicas digitales.....	24
1.2.2.1 Sistemas bidimensionales.....	24
1.2.2.2 Sistemas tridimensionales.....	26
Capítulo II: La cultura japonesa y Miyazaki, un acercamiento a <i>El viaje de Chihiro</i> (2001)	28
2.1 Cultura y religión japonesa.....	30
2.1.1 Sintoísmo y budismo.....	31
2.2 Animación Japonesa.....	47
2.3 Hayao Miyazaki y los estudios Ghibli.....	59

Capítulo III: Análisis del filme, <i>El Viaje de Chihiro</i> (2001)	70
3.1 Datos técnicos.....	73
3.2 Sinopsis detallada.....	74
3.3 Elementos japoneses.....	89
3.3.1 Torii.....	89
3.3.2 Mito Cosmogónico.....	90
3.3.3 Puente o Hashi.....	93
3.4 La casa de Baños.....	96
3.4.1 Sakura.....	98
3.4.2 Fusuma.....	99
3.4.3 La figura del árbol.....	101
3.5 Elementos reiterados en el director.....	102
3.5.1 Cerdo.....	103
3.5.2 Rana.....	105
3.5.3 Vuelo.....	106
3.5.4 Agua.....	106
3.5.5 Susuwatari.....	107
3.6 La relevancia del nombre.....	108
3.7 Música.....	112
3.8 Tiempo.....	114
3.9 Transición de niña a persona madura.....	117
Conclusiones	123

Fuentes de consulta	128
Bibliográficas.....	128
Hemerográficas.....	131
Videográficas.....	133
Cibergráficas.....	133
Tesis.....	134
Audiográficas.....	135
Podcast.....	135
Filmografía.....	136

Introducción

Cuando se realiza un trabajo de investigación en humanidades, es necesario recordar que es inaplicable el método científico, usado como único para aprobar las investigaciones, en el que se logran leyes sin que puedan ser refutadas, por ello sólo es aplicable a las ciencias exactas. Sin embargo, cuando considera la constante transformación de la sociedad, en sus actitudes y en su percepción, dicho método claudica para poder realizar algún análisis.

En las ciencias sociales se requiere de una interpretación de los datos obtenidos, así la hermenéutica es un pilar para cualquiera de estas indagaciones. Sin embargo al carecer, principalmente, de una comprobación que pueda ser aplicable en todo momento y bajo cualquier circunstancia, la metodología en las ciencias sociales, se encontrará siempre vulnerable a diversas interpretaciones, y a la crítica.

Sólo bajo estas referencias se pueden contemplar y aceptar los diversos tipos metodológicos para estudio en las ciencias que en la comunicación concierne. Es menester apelar por una postura abierta a este tipo de instrumentos para coordinar y realizar una investigación.

A pesar de dar por hecho que “no sólo no existe una teoría unificada del cine, sino tampoco ningún método universal de análisis de films”¹, se deben de tener ciertas garantías para otorgar seriedad al análisis y en la investigación para que no se pierda y corra el riesgo de que se considere *sui generis*. Esta validez se logra si el esquema construido goza de coherencia, sin contradicciones internas y tomando los mismos elementos en consideración. Se debe realizar una integra revisión de la cinta y complementar el análisis con niveles no analizados hasta ese momento².

Es muy probable que pudiera ser como trabajo independiente un estudio diacrónico en las teorías de interpretación y análisis del filme, que paulatina

¹ Jacques Aumont y Michel Marie. *Análisis del Film*. España, Paidós, 1990, p. 13.

² *Ibidem*, p. 266.

pero constantemente han sido cuestionadas, debatidas, e incluso refutadas. La intención de este trabajo es exhortar a disfrutar de la película al lector, a verla y a escucharla, abogar por placer estético y otorgar el significado del mayor número de elementos extradiegéticos para que pueda apreciar mejor la cinta, esto lo logramos a través de las aportaciones realizadas por Jaques Aumont.

Aumont, es un profesor universitario francés, y colaborador de instituciones que promueven la investigación cinematográfica. Catedrático de la Universidad Sorbonne Nouvelle París 3 y en la Escuela de Estudios Avanzados en Ciencias Sociales, es considerado como uno de los escritores de cine vivos más importantes de Europa. Colaboró en un principio en *Cahiers du Cinéma*, para años más tarde incorporarse a las filas de la docencia en distintas academias de Francia como la Universidad de París I, y la de Lyon.

Su pensamiento y análisis, repercutió de manera significativa en el estudio teórico del cine mundial. En sus trabajos se aprecia un valor preponderante hacia la estética y la manera en que le confiere ésta al cine. Jacques Aumont es el autor de diversos libros sobre la crítica y la apreciación cinematográfica; al lado de Michel Marie han realizado dos de los libros más reconocidos en ésta área: *Estética del cine* y *Análisis del film*.

Su bibliografía también comprende estudios específicos centrados en Ingman Bergman y Serguiey Eiseinstein. Entre sus últimas actividades se encuentra el haber fungido como coordinador de diversas conferencias en la *Cinémathèque* de Francia, por parte del Colegio de Cine de Historia del Arte.

Entre sus obras traducidas al español y disponibles en distintas bibliotecas de México se encuentran: *Estética del cine* (1985). *Análisis del Film* (1990). *La imagen* (1992). *El ojo interminable* (1996). *El rostro en el cine* (1998) y *Las teorías de los cineastas* (2004).

En el caso del cine, el lenguaje cinematográfico se conforma de un sincretismo sumamente diverso de códigos, entre ellos los que compete al sonido y que se identifica también con el habla, como el caso de los diálogos, los que competen a la narración que se basa en el argumento mismo de la película, otra es la imagen y el reconocimiento de los objetos que a ella la integran y concierne al área de la fotografía. No obstante, también posee elementos que le son propios y que ha forjado paulatinamente a lo largo de su historia, estos son principalmente el factor de movimiento y la utilización del montaje.³

Agregamos la postura de lo que David Bordwell menciona:

En las instituciones de educación superior, se tendía a evitar las disputas intelectuales a en torno a métodos y premisas rivales sencillamente añadiendo el nuevo enfoque [...] Si el método explicativo era apto para que enseñara a estudiantes, la lectura sintomática estaba perfectamente equipada para la preparación de licenciados [...] este enfoque se hizo más explícito en los niveles cultural y político, y sus métodos se hicieron más diversos, abstractos e intrincados.⁴

Por ello, en esta investigación es ampliar los referentes, principalmente culturales para poder encontrar el sentido *escondido* que se encuentra en la película.

Jacques Aumont, menciona que a pesar de que pueda existir analogía entre el cine y la lengua en la medida en que un plano pueda ser equivalente a palabras, una secuencia a una frase y entre una y otra existan transiciones que equivalgan a los signos de puntuación, coincide en que una gramática declinaría ante las características particulares de un filme específico, puesto que el uso de transiciones no es obligado.

Desde la postura de este mismo autor las configuraciones significantes que pueden considerarse exclusivas del cine son las que van ligadas a su materia de expresión, es decir, a la imagen fotográfica en movimiento, un claro ejemplo

³ Jacques Aumont, *et al. Estética del filme*. España, Paidós, 1990, pp. 198-202.

⁴ David Bordwell. *El significado del filme*. España, Paidós, 1995, p. 115.

son los movimientos de cámara y la forma en la que se articula el montaje. Además otros códigos poco específicos han sido bien aprovechados por la industria del cine, como el caso del picado y contrapicado para resaltar ciertos rasgos de los personajes representados.

El filme es el lugar de encuentro de diversos códigos no específicos, y en menor grado de códigos específicos, por ejemplo, los códigos propios del relato “Estudiar un filme será analizar un gran número de configuraciones significantes que nada tienen de específicamente cinematográfico, de donde surge la amplitud de la empresa y la necesidad de acudir a las disciplinas de las que provienen esos códigos no específicos”⁵

Dentro de la imagen y el cine de ficción, una característica importante es el reconocimiento de los objetos para poder contar las historias, y posterior a esto, la relevancia que tienen dichos objetos dentro del relato, por lo tanto, tenemos que considerar el valor de los elementos que componen el cuadro dentro de la historia del filme, y posteriormente el significado que tiene dentro de una sociedad en la que se desenvuelve y la cultura a la que representan.

Además de los objetos que pueden tener una función simbólica es importante considerar los elementos narrativos con un antecedente arquetípico, en el particular caso de la película a analizar, *El viaje de Chihiro* (2001), posee un gran número de secuencias que de manera implícita ensalzan a la cultura japonesa, entendiéndola, como veremos más adelante, como un extenso marco que abarca tópicos como ética, costumbres y sobre todo mitología.

De esta manera el acercamiento y tratamiento de los mitos japoneses para poder compararlos con las funciones diegéticas que se encuentran en la película es a través de los principios generales que arrojó el estudio del autor francés Lévi-Strauss sobre este campo.

Claude Lévi-Strauss Estudió filosofía y derecho en la Universidad de París, realizó innumerables viajes prácticamente por todo el mundo, lo que incluyó al

⁵ Jacques Aumont, *et al. op. cit.*, p. 202.

principio de su carrera viajes por América y ahondar en la vida de las sociedades tribales de Brasil. Su vida como académico continuaría como profesor de sociología en la Universidad de Sao Paulo. Allí comenzó su transformación en el etnólogo que revolucionaría las ciencias humanas. Fundador de la teoría estructuralista francesa, su vasto pensamiento abarca formas artísticas, religión y los mitos.⁶

Es importante mencionar que a pesar que sus trabajos abarcan una extensa investigación de diversas culturas de todo el mundo la mayor parte de sus publicaciones son desde su país, en Francia.

Sus obras que están centradas principalmente en el estudio de las funciones de los mitos en las diversas sociedades que estudió, se ven contenidas en sus libros de Mitológicas.

A partir de este tipo de estudios es la manera en la que nos adentramos en análisis de los mitos y símbolos que prevalecen fervientemente en nuestra película, en el que esencialmente es el mito cosmogónico de la cultura japonesa. A continuación mencionamos algunos aspectos generales e importantes que proporciona Lévi-Strauss para el análisis de los mitos.

Los mitos están compuestos por grandes unidades constitutivas a las que denominó mitemas. Comparándola con la música, cada mitema es una nota por lo que el mito sería una partitura y debe leerse diacrónica y sincrónicamente, para conocer su línea melódica y su armonía respectivamente.⁷

También menciona que un punto relevante a considerar es el problema que cuando se recogen los mitos se da cabida a que sea a través de una recopilación amplia de retazos:

“A veces los antropólogos recogen mitos que se asemejan, más o menos a fragmentos y remiendos, si así puede expresarme. Se trata de

⁶ Cathérine Clément. *Claude Lévi-Strauss*. México, Fondo de Cultura Económica, 2003, p. 12.

⁷ *Ibidem*, p. 58.

historias desconexas que se siguen unas a otras sin ningún tipo de relación evidente entre ellas[...] el orden coherente, esa especie de saga es la condición primitiva, y que siempre se encuentren mitos con elementos desconexos se ha de tratar del resultado de un proceso de deterioro y desorganización”⁸

Otro punto que nos señala este autor, que también puede significar un problema adicional, es cuando se recopilan diferentes versiones del mismo mito en el que llegan a cambiar algunos aspectos del relato como el nombre de los personajes, su parentesco o incluso las acciones representadas, es decir el mitema es susceptible de sufrir diversos cambios, convirtiéndose prácticamente en otro. “La primera regla del método consiste en recolectar todas las versiones de un mito, cualesquiera sean sus orígenes, traducciones, arregladores, etc.”⁹

Un mito puede sufrir cambios de acuerdo a las diferentes versiones que pueden existir entre las colonias de una misma sociedad y a la paulatina pero constante tergiversación que sufre el relato a través de los años por la perpetuación oral. Aunado a esto, a los mitos encontrados hay que tener definidos los paquetes de relaciones que pueden tener entre ellos mismos y culturas cercanas. Es importante también tener un control sobre los relatos obtenidos, un orden consecutivo y progresivo que los identifique. Así en sus estudios encontramos que cada mito va sucediendo por un número cual si fuera etiquetado, por ejemplo hablar de M1 o M2 agrupados por las primeras versiones encontradas y por bloques temáticos

“En un mito todo puede suceder; parecería que la sucesión de los acontecimientos no está subordinada a ninguna regla de lógica o continuidad. Todo sujeto puede tener cualquier predicado; toda relación concebible es posible.”¹⁰

⁸ Claude Lévi-Strauss. *Mito y significado*. España, Alianza editorial, 2002, p.65.

⁹ Cathérine Clément. *op. cit.*, p.63.

¹⁰ Claude Lévi-Strauss. *Antropología Estructural*. España, Paidós, 1987, p. 188.

Hay que destacar que en la religión Sintoísta, nativa de Japón, se sustenta bajos dos libros antiguos: el Nihon Shoki y el Kojiki, en el que se manifiesta los mitos sobre el origen de la tierra y de la vida. Aunque lo relevante es que el Estado los utilizó para legitimar el poder arguyendo que el emperador era un Dios mortal. Legitimando en un acto simbiótico a estos mitos y consolidando sus relatos como versiones únicas. En pocas palabras, la problemática que Lévi-Strauss pide considerar para el mejor entendimiento al recopilar las diferentes versiones de un mismo mito no aplica en este caso donde los libros oficializan y legitiman los mitos, incluyendo al cosmogónico.

Ahora ambos libros el Nihon Shoki y el Kojiki, se encuentran en el templo Sintoísta más importante del archipiélago japonés, el santuario de Ise, dedicado a la diosa del sol, Amaterasu. En particular en el Kojiki, sucede exactamente y de manera puntual lo que ya da cuenta Lévi-Strauss, el relato de una parte mitológica y mística cede paso paulatino a la historia formal¹¹ hasta llegar a los inicios de la familia imperial.

El estudio de los mitos desde la postura de Lévi-Strauss permite entender no sólo el por qué de los ritos de alguna sociedad sino la forma en la que se contemplan y juzgan actos más rutinarios y primarios como las maneras que se tiene en la mesa, comer con la boca abierta, o entreabierta, o cerrada. E incluso la forma en la que estas se pueden relacionar con el control de las funciones de desecho del organismo:

Nada podría concebirse que se opusiera más a la filosofía de la educación que encontramos en M425-428 y otros mitos, donde las pupilas humanas del pueblo celeste aprenden al mismo tiempo el manejo de utensilios domésticos, las recetas de cocina y el dominio de funciones fisiológicas.¹²

Es muy importante señalar que más allá de un análisis profundo del mito cosmogónico estudiando sus estructuras y relaciones sintagmáticas, que abarca principalmente las peripecias de los dioses creadores en la religión

¹¹ Claude Lévi-Strauss. *Mito y significado*. España, Alianza editorial, 2002, p.67.

¹² Claude Lévi-Strauss. *El origen de las maneras de mesa*. México, Siglo veintiuno editores, 2003, p. 436.

aborigen de Japón: Izanagi e Izanami, recalcamos el valor en el que se producen los arquetipos y algunos de los símbolos que aparecen y justifican la sinergia interna bajo la cual se sustenta la parte diegética de la película, por ese motivo el estudio enfático recae sobre la cinta, *El Viaje de Chihiro* (2001) de Hayao Miyazaki, más que en el mismo mito.

El análisis del filme, corresponde en principio a la segmentación, bajo la cual se privilegia al referente, motivo por el cual en este trabajo después de otorgar los datos técnicos de la obra cedemos paso a una descripción argumental detallada de las secuencias que componen la película. El filme en su calidad de obra artística debe analizarse con el mayor número posible de referentes que permitan su adecuada decodificación y apreciación estética.

El significativo en el cine animado posee una plástica diferente al de acción real, aunque conserva su sentido utilitario a partir del cual pueden reconocerse los personajes y los objetos que mimetizan la realidad en un nivel más abstracto para lograr también contar una historia. De esa manera, haciendo una analogía, si la imagen en el cine de acción real es provocada en gran medida por la luz que entra en un material sensible, sustentándose en la fotografía, entonces la imagen en el cine de animación equivale a la pintura, en la que también existe una *representación* donde todo lo que la compone es colocada de manera arbitraria.

De acuerdo con palabras de la estudiosa española del cine de animación japonés, María del Pilar Yébenes Cortés:

“En el cine de animación se observa una estética preciosita, figurativa, de formas redondeadas, estética característica de Disney y Miyazaki. A través de esta estética preciosista de Miyazaki el espectador puede disfrutar de lo onírico, de la exótica belleza de la estética japonesa, de la estructura narrativa del cuento oriental.”¹³

¹³ María del Pilar Yébenes Cortés. *Los lenguajes del Código animado, estudio de la estética del anime (cine de animación japonés)*. Disponible 15 de octubre de 2011.
<http://es.scribd.com/doc/7133085/Los-Lenguajes-Del-codigo-Animado-Pilar-Yebenes>

En este trabajo indagamos en las particularidades de esa estética japonesa, sobre todo cuando la obra da pie a una búsqueda más profusa de los elementos tradicionales de esta cultura y que es sobre la cual se articula la cinta.

En el análisis de manera recurrente se sustenta bajo los preceptos que acabamos de enunciar, y se efectúa principalmente a partir de los postulados de Elia Miyazako en su libro *El espacio sagrado japonés*; El relato minucioso del mito cosmogónico, estudiado a partir de las consideraciones básicas otorgadas por Claude Lévi-Strauss y presentado en la versión en español por el estudioso de la cultura japonesa Federico Lanazaco Salafranca; las reveladoras propuestas sobre el significado que se encuentran en diversas imágenes, que presenta Jean Chevalier en su diccionario de símbolos; además de una generosa complementación de la crítica mexicana respaldada en diversas fuentes hemerográficas y algunas otras breves pero significativas aportaciones de teóricos como Gilbert Durand por sus contribuciones acerca de la imagen arquetípica:

“En cuanto arquetípica la imagen no es pasiva y pretérita, sino permanente actual y operativa. Está dotada en un interno dinamismo con ambiciones organizativas, figurativas; y de la misma forma que configura una obra, configura una época: patrocina y define un ámbito sociohistórico.”¹⁴

Este trabajo se compone de tres capítulos, el primero da por sentadas las bases del aspecto técnico, el segundo sobre la parte teórica y amplía los referentes requeridos para poder comprender los códigos que mencionamos y que articulan esta película, lo que también permite el posterior análisis en el último apartado.

El primer capítulo comienza con el entendimiento respecto al término animación, para ceder paso a una breve revisión histórica con los sucesos más relevantes para producir la animación fílmica, haciendo hincapié en la relación

¹⁴ Andrés Ortiz y Patxi Lanceros. *Diccionario de hermenéutica*. España, Universidad de Deusto, 2004, p. 380.

simbiótica que tuvo ésta para la gestación del cine de acción real y la manera en la que funge como punto de apoyo a otros medios en la actualidad como Internet, televisión o videojuegos.

Posteriormente se aborda a *grosso modo* las principales características de las técnicas más comunes para producir animación, dividiéndolas en tradicionales y digitales y sub-dividiéndolas a la vez en sistemas bidimensionales y tridimensionales.

Debido a la temática implícita de la película, una exigencia latente es el conocimiento de la cultura nipona, por ese motivo el segundo capítulo está dedicado al estudio de la cultura y la religión del archipiélago, incluyendo usos, costumbres y diversas tradiciones, para después referir a los aspectos más representativos que componen las dos religiones que reclaman más adeptos en el país del sol naciente: el budismo y sobre todo el sintoísmo, la religión aborígen.

El capítulo dos permanece focalizado en Japón para hacer también una retrospectiva diacrónica sobre los sucesos más importantes de la animación japonesa, sin dejar de lado la relación recíproca que mantiene con el *manga*, y la manera en la que ha permeado en diversos puntos del globo, de los que a su vez a recibido influencia, exportando un producto con diversas reminiscencias sincréticas.

Además, se aborda la vida y obra de un personaje relevante en la historia de la animación japonesa, quien también es el director de la premiada cinta *El viaje de Chihiro* (2001), Hayao Miyazaki, mientras se hace una descripción histórica de la casa productora que representa, siendo también una de las más importantes del archipiélago: los estudios Ghibli.

El último capítulo, es una revisión exhaustiva y analítica de la película *El viaje de Chihiro* (2001), en el que se otorgan los datos técnicos y de producción, después una sinopsis detallada del argumento, para dar paso al análisis en el que se refieren a diversos factores culturales de Japón, como arquetipos

basados en su mito cosmogónico y símbolos que se sustentan en la religión más importante del país del sol naciente, el sintoísmo.

Después se da paso a los elementos más recurrentes de la filmografía del autor y rematamos con un recuento breve de la música en la película, los cambios en el pensamiento y comportamiento de la heroína en una transición en la que consigue la madurez y un estudio sobre el funcionamiento del tiempo en este filme, que resulta de vital importancia para el adecuado entendimiento y placer estético del filme.

CAPÍTULO I: CINE Y ANIMACIÓN

*La imaginación es más importante
que el conocimiento.*

Albert Einstein

1.1 Animación

Para referirnos acerca de la animación cinematográfica, es necesario hablar de la fotografía, un elemento fundamental del cine, en ella reside el origen de cualquier filme, por lo que la diferencia principal entre el cine de acción real y el de animación es que en el primero los personajes representados, tienen o tuvieron existencia constatable y un aparato mecánico obturó el movimiento que ejercían. Al respecto, las palabras de Manuel Rodríguez son las siguientes:

El hecho de que justamente el movimiento esté dado por el paso continuo de imágenes “fijas”, 7cada una de ellas, tal como sucede con los artefactos precinematográficos que van de la linterna mágica al electrotaquinoscopio, nos pueden hacer ver como sinónimos animación y cine [...] pues en general *animamos* al dar movimiento a cada uno de los fotogramas, sea la materia que fuere la que pase por el obturador de la cámara.¹

La sentencia anterior, da cabida a esa similitud inherente que existe entre el cine de acción real (que son esencialmente fotografías animadas de actores) y el cine de animación, en el que se otorga la ilusión de vida a todo aquello que no la tiene (como los muñecos o dibujos) a través de diversas técnicas, al mismo tiempo exalta una de las características más importantes en la animación que es el movimiento obtenido por la sucesión de fotogramas.

Ahora, nos remitimos al trato de este tema abordado por diversos autores; por su parte, José Luis Sánchez Noriega menciona que: “El cine de animación agrupa a

¹ Manuel Rodríguez. *Animación una perspectiva desde México*. México, CUEC-UNAM, 2007, p. 11.

las películas creadas a partir de la consecución del movimiento mediante la yuxtaposición de fotogramas que han sido concebidos individualmente.”²

A pesar de lo breve de ésta definición, hace una analogía intrínseca con el montaje, debido a que este es considerado como la yuxtaposición de los planos para lograr la narración del relato, tendríamos que recordar que un plano puede contar con movimiento, en el caso de la animación este proceso se particulariza al yuxtaponer cada fotograma de manera individual y así lograr la misma ilusión.

En el libro de *Animación Una perspectiva desde México*, el autor cita a un teórico italiano para ampliar un poco más este concepto.

Por cine de animación se debe de entender por principio una creación cinematográfica realizada imagen por imagen, ‘cine verdadero’ es el resultado de un análisis mecánico por medio de la fotografía de sucesos similares a aquellos que serán restituidos en la pantalla, mientras que el cine de animación es el resultado de una colaboración de instrumentos y técnicas diversas y diferentes del registro automático. En una película de animación los sucesos tienen lugar por primera vez en la pantalla.³

De esta forma se otorga un panorama más amplio de la concepción de cine y animación, en la que también coincidimos con la tesis de *Análisis de técnicas de animación en cine y su aplicación práctica*, cuando menciona que el animador va más allá de la simple articulación de objetos inanimados para darles a los personajes un carácter e incluso una personalidad capaz de remover sentimientos profundos en cualquier espectador.⁴

² José Luis Sánchez. *Historia del cine, teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. España, Alianza Editorial Madrid, 2002, p. 125.

³ Bendazzi Gainna Iberto. *Topolino e poi: cinema d’animazione dal 1888 ai giorni nostri*. Italia, Edizioni il Formichiere, 1978, p. 12. Citado en Manuel Rodríguez. *op. cit.*, p. 29.

⁴ Guillermo Rendón. *Análisis de técnicas de animación en cine y su aplicación práctica*. México, Universidad Iberoamericana, 1995, p. 6.

Si el cine es susceptible de considerarse como arte, en la animación este término se amplía, en el libro de *Cortografía* se contempla de forma genuina dicho aspecto: “La animación es un medio artístico que [...] se configura en torno a tres cuestiones fundamentales que se complementan y apoyan: los valores artísticos, la estructura narrativa y los conocimientos técnicos”.⁵

En su sentido etimológico, animar es dotar de alma, dar vida a aquello que, en el plano de lo que juzgamos por realidad, no la tendría. Cuando se produce animación se modifica el tiempo a conveniencia y antojo, se retoman objetos, se moldean y se pasan a un nivel más abstracto para que, en el caso de la animación cinematográfica, sea con la intención de contar una buena historia con finura y destreza, a través de esta estética y de estos elementos plásticos. Por ello, podemos hablar de un cine de animación prácticamente en su sentido literal, ya que refiere a las mismas características esenciales que nos muestra el cine de acción real: representación y reconocimiento de objetos, e imagen en movimiento para contar una historia.

El cine de animación definitivamente tiene dichos elementos, aunque quizá con algunas diferencias, ya que el objeto puede ser en mayor o menor medida abstracto, e incluso en algunos casos retomar funciones que en la realidad no le competen, pero es factible su representación y la plena identificación. Pues más allá de las consideraciones plásticas y artísticas, también se encuentra la parte discursiva y narrativa que pretende el filme.

En general, el cine de animación retoma las mismas convenciones, es decir, podemos encontrar el planteamiento de un mundo diegético, elipsis, distorsión del tiempo *lineal* como *flashback* y *flashfront*, montaje alternado, montaje paralelo, personajes con psique compleja, puntuación, como transiciones y disolvencias, etcétera.

⁵ Carlos Medina. *Cortografía animación*. España, Fundación autor, 2004, p. 15.

Y es que si en el cine de acción real se puede mencionar que todo lo que entra a cuadro es para poder comunicar algo, de manera ocasional no se realiza como lo tenía en mente el director. En contraparte, este tipo de complicaciones no existen en el cine de animación, en especial en el de los dibujos, éste “no sólo crea con todas las características del lenguaje del cine, una historia con sus personajes y su escenografía, sino que además inventa lo más específicamente cinematográfico los movimientos para esos personajes y esa historia [...] en resumen, es un cine en el que podemos mover lo que queramos y como lo queramos dentro de una mayor elaboración estética.”⁶

Aunado a todo lo anterior, también hay que considerar la cotidianidad con la que se nos presenta la animación en la actualidad, puesto que se encuentra en prácticamente todas partes, en los elementos multimedia que se hallan en internet, es el principio básico de los videojuegos, en la gran mayoría de los comerciales televisivos, y también como parte del cine acción real.

Sin contar con filmes que explícitamente son híbridos, como el caso de las películas *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (1988) o *Spacejam* (1996), también funge como auxiliar en algunas secuencias, principalmente encontradas en el cine de ficción. Así “la animación se usa en diversas obras audiovisuales, además de cortos y largometrajes [...] cortinillas de televisión, créditos de películas, trucajes de cine convencional, fragmentos explicativos de cine didáctico, etc.”⁷

⁶ Gabriel Blanco. *Cine de animación*. España, Filmoteca de Zaragoza, 1992, pp. 13-14.

⁷ José Luis Sánchez. *op. cit.*, p. 125.

1.1.1 Historia del cine de animación

Este recuento comienza con algunos aparatos que fueron precursores al cinematógrafo, ya que, como mencionamos, el cine consiste en la animación mecánica de fotografías. En orden cronológico, la primera referencia a la que podemos dirigirnos es la *linterna mágica*, un aparato, que como su nombre lo indica tenía aspecto de lámpara, con la peculiaridad de poder proyectar imágenes sobre el lienzo en el que se reflejaba, lamentablemente este instrumento no contaba con lentes de proyección, por lo que no generaba definición alguna. Pero con estos rústicos elementos, ya daba espectáculos de animación arcaica en el siglo XVIII, con movimientos limitados a uno o dos cambios de imagen como una mano que se desplazaba o el movimiento de las aspas de un molino.⁸

Después, en el siglo XIX es inventado el *zoótropo*, que consistía en la utilización de imágenes vistas por medio de ranuras que se encontraban dibujadas en la parte interior de un tambor que al girar lograba ilusión de movimiento, y aunque ya conseguía breves secuencias estas eran reiterativas; al principio se utilizaba para ofrecer una animación acerca de diferentes animales, de ahí el nombre.

Posteriormente, casi al final de ese mismo siglo (XIX), Emilé Reynaud perfeccionó el *zoótropo* y le llamó *praxinoscopio*; un proyector de características simples, pues era una *linterna mágica* con la combinación de espejos, que permitía una continuidad en la percepción del movimiento. El teatro óptico del francés Reynaud emulaba de manera anticuada la ilusión que más tarde daría el cinematógrafo, además de plantear un prototipo de película perforada al utilizar una tira larga y transparente sobre el soporte de gelatina recortada. Él mismo realizaba y coloreaba los dibujos que proyectaba, así en 1888 tenía lista su primera cinta llamada *Un bon bock*.

⁸ Lo Duca. *El dibujo animado*. Argentina, Losange, 1957, p. 8.

Su invento, el praxinoscopio, utilizaba hasta 500 imágenes en una cinta de gelatina que giraba alrededor de un carrete accionado a mano para crear un espectáculo de 15 minutos de duración al que Reynaud llamó *Pantomimes lumineuses*. La importancia de esta máquina para las generaciones de sucesivos animadores es que contaba una historia mediante la utilización de dibujos.⁹

Tiempo más tarde, el cine de animación debía de aliarse de manera técnica con la fotografía, en 1907 en la ciudad de Nueva York se crea el procedimiento de la vuelta de manivela, gracias a la cual la cámara pudo tomar vistas imagen por imagen donde Stuart Blackton utilizó este procedimiento para poner a los objetos por sí mismos en movimiento, sin la utilización de ningún hilo.

Así se abrió camino a todos los géneros de 'cine de animación', llamados en Europa central *trickfilms* (o film de trucos) y en la URSS *multiplicación*, ya utilicen como materiales de creación los dibujos sobre una superficie plana o los objetos de tres dimensiones.¹⁰

Para 1909, el español Segundo de Chomón llevó a Europa la toma de vistas imagen por imagen (al que se le conoció después como *mouvement américain*) y lo aplicó a los dibujos, creando en ese año *El hotel eléctrico*, "película en que los objetos toman graciosamente una vida propia, e incluso el primer largometraje con animación de la historia"¹¹. Aplicaciones de la animación como ésta, daban pie a que ese mismo año, nuevos investigadores utilizaran esta técnica en condiciones cada vez más creativas, como el ruso Starevitch que animó insectos muertos y después muñecos.

Otro personaje trascendente es el francés Émile-Eugene-Jean-Louis Courtet, que más tarde cambiaría su apellido por razones artísticas, para ser conocido

⁹ Chris Patmore. *op. cit.*, p. 48.

¹⁰ Georges Sadoul. *Historia del cine mundial*. México, siglo XXI editores, 1996, p. 453.

¹¹ Gabriel Blanco. *op. cit.*, p. 15.

popularmente como Émile Cohl, considerado para algunos el padre de la animación, se inició caricaturista de varias publicaciones, aprendió pronto para que el 17 de agosto de 1908 presentara en el teatro *du Gimnase* su ópera prima *Fantasmagorie*. “Fue sobre todo un dibujo de transformaciones en que un elefante se convertía progresivamente en una bailarina y después en otros varios personajes.”¹²

Émile Cohl trabajaba solo, por lo que sus dibujos no incluían detalles que no fueran necesarios, éstos eran sencillos, sin decorados ni fondos. La relevancia de su trabajo recae en su creatividad en la que -a pesar de las limitantes técnicas de la época- armonizaba la comicidad y la estética como el caso de *Le Cauchemar du Fantoche* (1908), con lo que da cabida al inicio del arte cinematográfico de los dibujos animados. Entre 1908 y 1923 se dedicó a producir más de quinientos cortos, entre los que se encuentran películas animadas.

Por su parte, el estadounidense John Randolph Bray, reivindicó la orientación del cine de animación para industrializarlo; desde 1914 inicia operaciones de su propio estudio, en el cual da pie a la división y especialización del trabajo, con departamentos específicos como el de dibujo, diseño, fotografía y fondos. De acuerdo con Manuel Rodríguez, Bray:

Patentó en diciembre de 1914 un proceso en el que aplicaba el dibujo de personajes de animación sobre hojas de acetato (a la hoja de acetato se le llamó *cel* en inglés y *cellulo* en francés) en un momento en que solamente se hacían los fondos en ese material, Bray logró atraerlo y hacerlo parte de su compañía, creando la Bray-Hurd Patent Company, con el objeto de explotar las patentes conseguidas en las técnicas de animación, con tan buen éxito que les redituó ganancias hasta el año de 1932, año en que expiraron las patentes.¹³

¹² Georges Sadoul. *op. cit.*, pp. 453-454.

¹³ Manuel Rodríguez. *op. cit.*, p. 76.

El lucro de esta patente residía en saberse dueño de una técnica muy utilizada, puesto que el acetato permitía que el fondo se realizara una vez para cada escena, y sobre éste se ponían las hojas de celuloide transparente que contenía a los personajes desdoblados en partes fijas, y sus articulaciones o partes móviles, logrando economizar la producción de los dibujos animados.

Mientras tanto, en el viejo continente la producción de esta industria era muy limitada y se reducía a escasos nombres, en Alemania por ejemplo, se habla de Lotte Reiniger-Koch, quien se encargaba de dirigir filmes de sombras chinescas en *Prinz Achmed* (1926), o en la URSS que en 1924 veía gestar sus primeros dibujos animados con Merkulov y su *Viaje interplanetario*.

En contraparte, la industria norteamericana contaba con un mayor financiamiento, lo que propiciaba una mayor rentabilidad y prosperidad de la realización de animación, en la que comienzan a sobresalir los hermanos Max y Dave Fleischer quienes desde 1915 fueron los desarrolladores de la técnica de rotoscopio, que:

Consistía en filmar una acción en vivo, la cual era posteriormente dibujada cuadro por cuadro, gracias a la proyección en una pantalla translúcida. Sobre la superficie frontal de la pantalla se colocaba una hoja de papel transparente. Se calcaba la figura y esto permitía dar énfasis a las acciones y movimientos descritos.¹⁴

En 1919 utilizan ésta técnica para la creación de uno de sus personajes más emblemáticos, *el payaso Koko*, que “cometía mil travesuras contra su creador u otros personajes, antes de ser, en castigo, metido en el tintero”¹⁵ el éxito de este personaje les permitió conseguir su propio estudio, que trabajaba para la *Paramount*, y dar vida a nuevos personajes como *Betty Boop* (1930) y *Bimbo* (1930). Así como llegar a producir diversos cortos, entre ellos el personaje de Elzie Crisler Segar, *Popeye el marino* (1933).

¹⁴ *Ibidem*, p. 77.

¹⁵ Georges Sadoul. *op. cit.*, p. 455.

Los inicios del cine de animación guardan una estrecha relación a las tiras cómicas que emitía diariamente la prensa. Las dos primeras décadas del siglo XX vieron el salto de innumerables personajes de éstas a la pantalla grande, como *El gato Félix* (1920) y las creaciones de los estudios Fleischer.¹⁶

Considerando la tira cómica como una secuencia lógica de imágenes, es una necesidad expresiva dentro del desarrollo de toda una tradición de ilustraciones y viñetas satíricas. Las tiras cómicas gozan de un lenguaje gráfico propio, como los globos para diálogos de personajes y grafismos para realizar onomatopeyas, todo esto sustituye el sonido de una manera visual, además que origina por sí misma una propuesta de montaje, iluminación, diseño de personajes y manejo del color.

El comic, plantea entonces la sustitución y re-significación de una imagen a partir de otra, aunque no cuenta con sonido, alejando la hoja se puede observar bajo el mismo panorama todas las imágenes, detalles que en el cine son imposibles de realizar, pero las unidades análogas, pueden considerarse prácticamente como elementos de pre-producción cinematográfica, que emulan lo que ahora es el storyboard.

A partir de esos momentos se crean las primeras series americanas, con un personaje común y representativo que vive una historieta en cada cortometraje, con lo que da inicio la relación simbiótica entre el cine animado y el cómic, misma que sigue vigente y observable con mayor preponderancia en Japón con adaptaciones de manga a anime, cuestiones que ahondaremos un poco más en el siguiente capítulo.

El legado, que estaban produciendo los estadounidenses era cada vez de mayor trascendencia, y dentro de este panorama aparece una persona de suma importancia en la historia de la animación, Walt Disney.

¹⁶José Mascado. *El cine de animación en más de 100 largometrajes*. España, Alianza Editorial Madrid, 1997, p. 13.

Sin lugar a duda es ahora todo un emblema de la industria del dibujo animado norteamericano, con un pasado de breves estudios artísticos, logra trascender basándose en su dedicación; razón por la que es considerado por otros como el símbolo capitalista de cómo alcanzar el éxito. Al respecto Gabriel Blanco nos menciona:

Disney elevó el nivel técnico y económico del cine de animación a una altura difícilmente igualable; en muchos cortometrajes y también en películas largas consiguió hallazgos y cualidades notables [...] posteriormente fue capaz de renovaciones interesantes.¹⁷

Decide sonorizar sin licencias, debido a que todas le pertenecían a RCA, y roda su primera película sonora con el personaje de Mickey Mouse (1928), que había sido creado por su socio Ub Iwerks, y bajo la voz de él mismo realiza *Willie el del vapor* (*Steamboat Willie*, 1928) iniciando de esta manera la formación de la *Walt Disney Productions*.

Un año más tarde, inicia la serie *Fábulas tontas* (*Silly Symphony*, 1929) integrada por *La danza de los esqueletos* (*Skeleton Dance*) pionera en la utilización del *technicolor* que llegaba para renovar la animación. *El palacio del rey de la montaña* y el *Danse macabre*. Al ser los inicios de la sonorización en la animación se las ingeniaba para poner algunas marcas sobre la película que sería proyectada a los músicos y conseguir la sincronía entre los dibujos animados y la música de orquesta.

Posteriormente solucionó el problema de la sincronización de los labios (*lipsinc*), partiendo de la idea que había que reproducir frases completas y no mecánicamente las palabras fraccionadas que producen los labios. Aunque estudió la anatomía animal en su ámbito libre, sus personajes contienen convenciones arbitrarias que más tarde serían recurrentes, como las manos de

¹⁷Gabriel Blanco. *op. cit.*, pp. 17-18.

cuatro dedos y algunas enguantadas, detalles que permitían ampliar su gama de temas cómicos y consolidarlos con cierta armonía. En 1935 crea *The band concert*, que le abrieron las puertas al éxito comercial mundial.¹⁸

Ideó un proceso de producción que casi inmediatamente se estandarizaría para los dibujos animados. Una vez teniendo el guión creaba tomas omitiendo los detalles intermedios y se graba la banda sonora, antes de pasar a celuloide se realizaba una prueba en papel. “Los dibujantes se especializaban en diversas partes del dibujo, como los fondos, el movimiento y el color, para posteriormente filmarlo con la cámara multiplano.”¹⁹ Con este procedimiento realiza el primer largometraje de animación con distribución mundial, siendo un hito en éste género cinematográfico: *Blanca Nieves y los siete enanitos (Snow White and the seven Dwarfs 1937)*.

El dibujo alcanza la perfección técnica y el estilo inconfundible que lo caracterizan, que vendría a ofrecer en sus próximos largometrajes en los que participa como supervisor y productor entre ellos: *Fantasía (1940)*, *Pinocho (1940)*, *Dumbo (1940)*, *Bambi (1940)*, *Cenicienta (1950)*, *Peter Pan (1953)*, *La dama y el vagabundo (1955)*, *Bella durmiente (1959)*, *101 dálmatas (1961)*, y *El libro de la selva (1967)*.

El trabajo de Disney se hace notable en todo el mundo y consigue diversos comentarios y elogios de distintas personalidades, incluso de aquellos que provienen de países considerados rivales políticos como el caso del prestigiado cineasta ruso Sergueiy Mijailovitch Eisenstein, quien declara:

¹⁸ Manuel Rodríguez. *op. cit.*, p. 86.

¹⁹ José Luis Sánchez. *op. cit.*, p. 126.

Crea a un nivel conceptual en donde el hombre no se encuentra aún aprisionado en el yugo de la lógica, de la razón o de la experiencia [...] Disney (y no es azaroso que sus películas sean dibujadas) constituye un retorno completo a un mundo de libertad total (que no por nada es ficticio).²⁰

Disney después de la segunda guerra mundial entró de lleno en la producción de películas de imagen en vivo, diversificando su producción que más tarde le serviría exitosamente como material al incursionar en la naciente industria de la televisión.

Bajo este contexto de posguerra, Checoslovaquia se mantiene en la punta del cine de animación en el viejo continente, principalmente por sus producciones de muñecos y títeres. “Los estudios Barrandov ofrecen inmejorables condiciones para la creación de películas sobre mitos, leyendas y narraciones proverbiales con trasfondo social, Jiri Trnka es la figura más destacada.”²¹

Trnka, además de formar parte de la Escuela de Praga, desde 1936 contaba con su propia corporación de marionetas y después de la guerra logró obtener un estudio cinematográfico propio combinando ambas habilidades y recursos hizo como su especialidad los filmes de muñecos.

Entre sus obras destacan las adaptaciones de autores como Boccaccio y Shakespeare, por ejemplo en *Sueño de una noche de verano* (1959) a pesar de contar con un estilo simple logra una expresividad poética que lo ayuda a sobrepasar fronteras. Las palabras de Gabriel Blanco, nos amplían la obra de este autor.

²⁰ Serguey Eisenstein. *A propósito de Disney*, en *Estudios Cinematográficos*, Animación núm 15, CUEC-UNAM, México, 1999, p. 50.

²¹ José Luis Sánchez. *op. cit.*, p. 129.

Aunque menos conocida que la de muñecos, la obra de Trnka de dibujos abrió un camino en los países del este de Europa, ayudando a un enriquecimiento que continúa hasta hoy, con la generalización de la animación como arte nuevo y adulto.²²

Por su parte, España hacia lo propio y se adjudica con Arturo Moreno en 1945 el primer largometraje de dibujos animados de Europa con *Garbancito de la Mancha*, rodado en los estudios de *Chamartín y Balet y Blay* en Barcelona.²³

Inicia la época en la que las series de dibujos animados se establecen definitivamente pero ahora en un nuevo medio, la televisión, que terminó por ser un parte aguas más para el cine de animación, surgen nombres de autores, series y personajes que continuarán vigentes varios años más tarde, como por ejemplo: Walter Lantz con *El pájaro loco* (1940), Joseph Hanna y William Barbera con *Tom y Jerry* (1932), y Friz Freleng con *Bugs Bunny* (1941) y *La pantera rosa* (1963).

En ese periodo, derivado de una huelga que había iniciado desde 1941 se desprenden de los estudios Disney y como su contraparte, animadores y colaboradores al frente de Stephen Bosustow, para formar la U.P.A. (*United Productions of America*) en el año de 1945, se encargó de desarrollar personajes como *Mister Magoo* (1949) y *Gerald McBoing Boing* (1950), mismos que terminaron por influir en la estética de la animación en Disney y en Warner.

Los dibujos producidos por la U.P.A. apostaron por un dibujo con decorados sencillos, dando mayor relevancia a los personajes y utilizando un menor número de colores, es decir, un dibujo económico. Al respecto Guillermo Rendón menciona:

²² Gabriel Blanco. *op. cit.*, p. 19.

²³ José Luis Sánchez. *op. cit.*, p. 131.

La técnica de trabajo que se usaba en la U.P.A. consistía en eliminar los *enmedios* (los cuadros que completan el movimiento que va entre los dibujos clave que realizó el animador principal) y enfatizaban en los dibujos principales, dando por resultado movimientos exagerados y faltos de naturalidad, a esto se le conoce como *limited animation (animación limitada)*.²⁴

El hecho de que la animación considere a la televisión como medio, contempla cierta ambivalencia, puesto que por un lado los tiempos al ser reducidos dan como resultado producciones austeras que reducen el valor estético y técnico, por otra parte, al acostumbrar al público a este tipo de trabajo, abren las puertas a que artistas con talento se expresen con esa ventaja económica y temporal.²⁵

La gran mayoría de la producción de animación, en especial la que se presentaba en la televisión, gozaba de un target infantil, sin embargo Ralph Bakshi, con la ayuda Steven Krantz, realizaron películas dirigidas a un público adulto en la que da conocer su talento para experimentar con noticiarios, transformaciones de imágenes reales en dibujos, etcétera. Aunado a su estilo peculiar, sus primeras películas *Fritz the cat* (1972) y *Heavy traffic* (1973), muestran temas como sexo, drogas, violencia, religión y crimen. Veinte años más tarde entrega su obra *Cool world* (1992), en la que hace integración del dibujo en imagen real, película que se vio eclipsada por la popular y ya exhibida *¿Quién engañó a Roger Rabitt?* (1988).²⁶

Aunque la combinación de dibujos e imagen real ya se venía realizando desde los años cuarenta, en producción de Disney como *Los tres caballeros* (1945), sería con este filme de Zemeckis, *¿Quién engañó a Roger Rabitt?* (1988), en el que se puede observar un muy buen trabajo en la combinación de imágenes reales y dibujos en movimiento.²⁷

²⁴ Guillermo Rendón. *op.cit.*, p. 20.

²⁵ Gabriel Blanco. *op. cit.*, p. 20.

²⁶ José Luis Sánchez. *op. cit.*, p. 129.

²⁷ *Ibidem*, p. 132.

Directores que ahora gozan de fama y buenas críticas también han incursionado en la animación, de hecho puede considerarse a ésta como su punta de lanza dentro del ámbito cinematográfico, es el caso de Tim Burton, que en 1993 entrega *The nightmare before christmas*, *Pesadilla antes de navidad* (conocida en México como *El extraño mundo de Jack*), obra en la que reivindica la animación de muñecos cuadro por cuadro contando la historia de Jack, un esqueleto que reinaba la tierra de Halloween, y después de haber estado en la tierra de Navidad decide apropiarse de ella para hacerla a su manera.

Los personajes que diseñamos para *Pesadilla* tenían el inconveniente añadido de carecer de ojos. La primera regla de la animación es: los ojos son la expresividad [...] *stop motion* es una forma artística de las más auténticas y, a pesar de que en *Pesadilla* a veces usaremos nuevas tecnologías, de lo que se trata básicamente es de artistas trabajando de esa forma, pintando decorados y creando cosas.²⁸

Los adelantos tecnológicos siguen su curso, y en la animación cinematográfica, esto ve su culminación con la co-producción realizada por los estudios Pixar y Disney. *Toy Story* (1995) fue el primer largometraje hecho exclusivamente mediante software de computadora. Logró una animación en 3D, sin la utilización de ningún tipo de cámara para poder obturar o controlar el paso de luz de los objetos.

En la misma década en los estudios Aardman en Inglaterra, Nick Park comienza con la realización de los cortometrajes en plastilina de los personajes *Wallace y Gromit*, y con Peter Lord darían vida al largometraje *Pollitos en fuga* (*Chicken run*, 2000), cinco años más tarde también producirían el largometraje *Wallace y Gromit: la batalla de los vegetales* (*Wallace & Gromit: the curse of the were-rabbit*, 2005). Con la que se hicieron acreedores a diferentes premios.

²⁸ Mark Salisbury. *Tim Burton por Tim Burton*. España, Alba Editorial, 1999 pp. 186,187, 190.

Pixar y Disney siguen manteniendo hasta la fecha su legado de producciones de este tipo, dirigidos hacia un público infantil, para hablar de diversas temáticas y ubicándose en diferentes contextos, desde el caso de la comida como *Leit Motiv* en *Ratatouille* (2007) de Brad Bird, o trasladarnos al infinito espacio exterior en *Wall-e* (2008) de Andrew Stanton.

La producción de animación por medio de computadora se ha incrementado, por ella se concluyen procesos de maquillaje, coloreado, o incorporación de efectos. Además hay realizaciones que se gestan puramente en la computadora, con programas que se encuentran al alcance de cualquier persona como el caso de *Flash*, permitiendo una nueva era de la producción de animación independiente.

Así, producciones con presupuesto más limitado, pueden competir con sus homologas colosales de Disney en talento, con un mejor guión, o con la incorporación de temáticas más eminentes y que lleven irremediabilmente a la reflexión, no sólo del auditorio infantil, sino trascendiendo las barreras de la edad. En el caso de Japón se puede mencionar lo que Gabriele Lucci ya da cuenta en su libro de *Animación*:

Con la apertura del mercado televisivo a los dibujos, produce una notable cantidad de series animadas a los que se añaden los largometrajes (*anime*) con una identidad muy poderosa. Los autores japoneses (Hayao Miyazaki, Katsuhiro Otomo, Osamu Tezuka) proponen temáticas a menudo vinculadas a la protección del medio ambiente (*La princesa Mononoke*, 1997) y personajes de completa psicología en ocasiones con un destino trágico (*La tumba de las luciérnagas*, 1988).²⁹

Pero esto es otro tema que abordaremos con mayor detalle en el siguiente capítulo.

²⁹ Gabriele Lucci. *Diccionario de cine: Animación*. España, Electa, 2008, p. 7.

1.2 Técnicas básicas de animación

En la actualidad existen diferentes técnicas para crear animación, con el ingreso de la tecnología, en especial los efectos y procesos que permite la computadora, requieren que se contemple por separado las distintas maneras de conseguir el movimiento (diferenciándose por una plástica distinta) por lo que hacemos el desglose entre las técnicas tradicionales y digitales, a su vez comprendidas en sistemas bidimensionales y tridimensionales, a continuación mencionamos a grandes rasgos en qué consisten.

1.2.1 Técnicas tradicionales

Debemos entender por éstas, como aquellas que se han ocupado desde el inicio de la historia de la animación y que persiguen la ilusión de movimiento a partir de procedimientos meramente manuales.

1.2.1.1 Animación bidimensional

Son aquellos que a pesar de representar un universo que intenta mimetizar la realidad, son elementos planos, es decir, sólo poseen dos dimensiones, hay diferentes maneras de lograrlas, todas con una plástica diferente y características propias, encontramos a los dibujos, los recortes y el dibujo sobre el acetato.

1.2.1.1.1 Dibujos

Hay que tomar en cuentas que estos pueden ser sobre papel o acetatos, cómo vimos la técnica sobre papel antecede incluso al cinematógrafo y aún persiste hasta nuestros días, por lo menos como parte de un protocolo más elaborado. Incluso estos pueden considerarse en algún momento del proceso como un boceto antes de ser corregidos y pasarse al acetato.

El dibujo sobre acetato es la técnica que más ha destacado puesto que permite una producción con relativa economía y rapidez a partir de una deliberada labor en equipo. Admite el trabajo por capas, que tendrá los fondos, los personajes o las partes móviles de éstos.

El proceso para la animación es laborioso y lento, sin embargo puede estar concebido de tres diferentes formas: *animación total*, en la que se realiza con detalle y con diseño distinto cada *frame* (fotograma); *animación media*, en ésta se duplican los fotogramas por cada imagen, en otras palabras, se hace la mitad del trabajo, generalmente ésta es la técnica para la televisión pues permite rapidez sin que se vea limitado o entrecortado la movilidad del personaje, por último se encuentra la *animación limitada*, existe una verdadera reducción en el proceso de animación ya que se triplica o incluso cuadriplica el número de exposiciones por imagen, además de una constante reutilización de fondos, o secuencias. Sin embargo, generalmente en la producción cinematográfica no se escatiman esfuerzos y se utiliza la animación total.³⁰

Cuando referimos a una película de dibujos animados, hablamos también de un grupo de personas que trabaja en el mismo proyecto, es decir, un equipo dedicado a diversas funciones específicas que solicita el filme. Se reparte el trabajo por categorías o especialidades.

El director es el encargado de coordinar el trabajo de los diferentes departamentos, por lo regular también diseña los personajes principales, así como la idea general de la película y define la estética a utilizar en la técnica del dibujo, que puede ir desde un realismo naturalista hasta una abstracción geométrica. Intrínsecamente, dentro de estas reglas de la técnica de dibujo recaerán también las pautas que rigen el universo en el que se desenvuelve la historia. Al respecto Raúl García otorga su valiosa opinión, al referir que:

³⁰ Carlos Medina. *op. cit.*, pp. 22-23.

No todos los artistas dibujan igual y cada animador tiene un estilo diferente. Esta diversidad de forma de interpretar la realidad a través de dibujos ofrece una variedad de estilos de los que el animador puede escoger para realizar su obra. En el trabajo de estilo, el director marcará las pautas a seguir por todos los artistas para homogenizar la producción.³¹

Las acciones que realizan los personajes dibujados deben ser creíbles, respondiendo generalmente a las mismas leyes físicas y lógicas que rigen la realidad, aunque en ocasiones y en algunos dibujos éstas se vean desafiadas, como el caso de la gravedad que en varias series se veía retada, hasta que el personaje se daba cuenta que debía de caer, ya que hasta las mínimas consideraciones como el aspecto anímico del personaje determinarán la manera en que deba de moverse.

Como realizadores de películas de dibujos, tenemos el propósito de conseguir despertar emociones en el ánimo de los espectadores. Hemos de conseguirlo por medio de leyes muy diferentes de las que se emplean habitualmente en las película de acción real [...] se deben sugerir sentimientos subjetivos.³²

Dentro del trabajo de los animadores estos se puede dividir a su vez en los que se encargarán de los fondos y de los personajes. Se debe de lograr la realización de los principales movimientos, para posteriormente ceder el trabajo a los intercaladores, que harán los *enmedios*, aquellos dibujos que deben de existir entre cada uno de estos esquemas gráficos generales, para tener una percepción completa de movimiento.

En algún inicio, después de estas fases, cuando la imagen ya estaba en el acetato había gente especializada en otorgarle color sobre el mismo acetato, en la actualidad ésta se realiza mediante computadora, ya que es más rápido, económico y permite con el software adecuado introducir más detalles.

³¹ Raúl García. *La magia del dibujo animado (actores del lápiz)*. España, Edición de Ponent, 2000, p. 11.

³² Ed Tietjens. *Así se hacen películas de dibujos*. España, Instituto Parramón Ediciones, 1979, p. 69.

1.2.1.1.2 Recortes

También conocida como *cut out*, es un proceso tradicional, tan longevo como la animación misma, con los primeros trabajos de Cohl. Se requiere de una serie de dibujos que se encuentren recortados en sus partes móviles, como las articulaciones, es básico contar con la idea de cada uno de los personajes, así como (preferentemente) tener primero los fondos para que el tamaño de los personajes sea acorde.

Una vez terminados los recortables se ponen sobre una mesa que contará previamente con una lámpara, los recortes (que pueden ser dibujos y en el caso del collage, otros elementos como las fotografías) tienen las opciones de estar unidos por hilos o por su propio peso, es decir, que queden las piezas libres unas de las otras para irse modificando paulatinamente, la cámara se colocará en posición cenital y un pedazo, o varios de papeles se desplazarán ante ella, para después modificar su tamaño y forma, De esta forma se obtienen los *enmedios* fotograma a fotograma.³³

Aunque ésta técnica permite observar rápidamente la animación de objetos bidimensionales inanimados, requiere de un tiempo prolongado de filmación. En la actualidad, al igual que en otras técnicas interviene el uso de la computadora en el proceso de postproducción, aparte del revelado de material o sonorización, ya que con el programa adecuado se puede incluso emular la técnica.

1.2.1.1.3 Dibujo sobre película

Es una técnica directa y sencilla en la que se abaratan los costes de producción, se evita el proceso fotográfico y así no existe filmación, ni la necesidad de una cámara, ya que se trabaja directamente sobre la película, esto

³³ Pilar Yébenes. *Cine de animación en España*. España, Ariel, 2002, p. 169.

lo realiza por lo general una sola persona, por lo que el dibujo, la técnica y los resultados alcanzados son exclusivos del autor, sin que se puedan obtener escenas complejas, detalladas, ni con numerosos personajes debido a que el formato del film es muy reducido en el de "película de 35 mm, las dimensiones del área de cada fotograma son muy pequeñas, 16 x 25 mm, lo que requiere un tratamiento específico. Se impone la síntesis de la imagen y la sencillez de los trazos, no siendo la técnica adecuada para realizar imágenes muy detalladas o analíticas" ³⁴

A su vez permite, al no respetar los límites de los fotogramas, una continuidad lineal única, puesto que una misma imagen puede abarcar hasta los 24 fotogramas. La película se puede manipular de dos formas, la primera es cuando se encuentra expuesta sin revelar, lo que provoca que tenga una emulsión sobre la cual se va a trabajar en la que se puede rasgar con agujas o elementos punzantes cual si fuera un grabado, posteriormente sobre las partes rasgadas se puede introducir el color deseado.

La otra manera consiste en trabajar sobre la película llamada *clear*, la cual es totalmente transparente, se puede dibujar por ambos lados y permite una mayor versatilidad de instrumentos para trazar, que pueden ser diversas plumillas, colores y pinceles, así obtener diferentes tonalidades a partir de la aplicación de un color en una cara y otro por el lado inverso de la película, e incluso si se imprime fuerza se pueden obtener algunas texturas. Se recomienda el uso de guía para mantener fija la laminilla.

Posterior a la fase de producción se debe de considerar que la película se raya cada vez que se proyecta perdiendo sus tonalidades originales, por lo que regularmente debe realizarse un internegativo para obtener una copia permanente.

³⁴ *Ibidem*, p. 93.

1.2.1.2 Animación tridimensional

Este tipo de animación recae en la producción cuadro por cuadro, que ha sido desde el inicio utilizado como parte medular para alcanzar diversos efectos visuales en el cine de ficción, no obstante la producción completa de animación tridimensional son objetos retomados de la propia realidad para otorgarles movimiento, los materiales son diversos, y los personajes representados por lo regular son muñecos.

1.2.1.2.1 Muñecos

Se trata de otorgar movimiento a objetos inanimados, a través del *stop motion* (cuadro por cuadro). Se debe considerar el material de los muñecos, en la que privilegia tanto su facilidad de manejo, como capacidad de resistencia. Ya que estas figurillas son tridimensionales, se homologan a una obra escultórica puesto que pueden ser vistos desde cualquier ángulo, favoreciendo el detalle en el rostro.

En algún momento el cine de muñecos estaba en auge con las marionetas, propiciado por el mencionado Jiri Tarka, esta especie de títeres se realizaban para después pintarse los detalles como vestidos, rasgos faciales y corporales, actualmente esto puede conservarse aunado a contar con cabezas sustituibles, para cambiar por ejemplo el gesto dependiendo del estado de ánimo del personaje, además es preferible contar con articulaciones y tener especial cuidado en la variedad de las combinaciones de las piezas que conforman al muñeco.

Estas figurillas pueden estar construidas de prácticamente cualquier material, como hule o elementos sintéticos, incluso de metal. La diversidad para la creación de muñecos es amplia, dentro están los que son completamente maleables, como es el caso de la plastilina y del barro, que permiten una transformación constante y relativamente sencilla, que puede ir desde su gesticulación hasta un completo

cambio o metamorfosis, incluso conseguir la aparición del personaje cual si fuera por generación espontánea.

“Es recomendable trabajar con modelos lo más grande que se pueda, son más fácil de moldear. Las figuras grandes darán paso a más detalles. Así mismo [...] que las figuras que se moldeen puedan mantenerse en pie por sí solas.”³⁵ Necesitan contar con una solidez mayor en su parte inferior, además de escenarios que sean lo suficientemente rígidos para sostenerlos y soportarlos, pero lo suficientemente blando para clavar los pies de los personajes.

Si no se pretende una metamorfosis constante, es aconsejable que los personajes cuenten con una estructura interna, como un esqueleto que los haga conservar su maleabilidad, pero con un armazón de soporte construido generalmente por trenzas de alambre e imanes dentro que puedan sujetar el personaje al escenario.

Además hay que considerar que al ser elementos tangibles tienen condiciones que están implicadas en la física como la gravedad, y que a diferencia de los dibujos, si se pretende que el personaje pueda volar es recomendable utilizar hilos, o en su caso un vidrio, ajustando al muñeco para que con la iluminación adecuada pasará inadvertido. Las luces deberán de controlarse y requerir de diversas intensidades.

Los escenarios deben de confeccionarse, cual si fuera una escenografía teatral en miniatura, debe de estar en perfecta coherencia, teniendo proporcionalidad al tamaño de los personajes, así como tener presente su transformación pues en algún momento puede requerirse el quitar un muro para acceder con la cámara a algún punto determinado. También debe contemplarse el uso de materiales resistentes al calor de la prolongada exposición a la iluminación.³⁶

³⁵ Guillermo Rodríguez. *op. cit.*, pp. 71-72.

³⁶ Carlos Medina. *op. cit.*, p. 222.

En síntesis, la plastilina y el barro presentan grandes ventajas para el modelado de personajes, pues permite realizar cambios en él con mayor facilidad, además en el caso de la plastilina es muy fácil conseguirla y tiene una gran variedad de colores, aunque como puntos en contra están las consideraciones de la temperatura, pues con mucho calor provocado por la iluminación se pueden reblandecen bastante, y sometido a movimientos muy bruscos provocarse la ruptura, por lo que debe moldearse constantemente, además se les puede pegar fácilmente el polvo y suciedad, y en tomas de gran detalle salir las marcas de los dedos.

1.2.2 Técnicas digitales

Por este tipo de técnicas debemos entender las que se apoyan para su producción en el uso de la computadora, aunque como acabamos de revisar, estos procedimientos digitales, apoyan en la actualidad diversas etapas en el proceso de producción y post producción.

Hay que tomar en cuenta que existe una gran cantidad de software, aunque muchos de estos programas se encuentran ahora al alcance y manejo de cualquiera, no deja de ser una tecnología compleja y cambiante consiguiendo distintos resultados dependiendo de los programas y la pericia que se tengan en cada uno. Si bien la utilización de la computadora para crear filmes de animación logra un lenguaje plástico único, no se pueden dejar de lado todos los elementos de preproducción que va desde la idea hasta el *story board*. Al igual que en las técnicas tradicionales la abordaremos por sistemas bidimensionales y tridimensionales.

1.2.2.1 Sistemas bidimensionales

Referimos a éstos cuando permiten manipular superficies planas. Al facilitar esfuerzo y economizar tiempos, este tipo de dibujo animado es muy utilizado en la producción de series de televisión, ya sea asistiendo a las técnicas tradicionales o

producido totalmente por medio del ordenador. De cualquier manera el uso de la computadora inicia cuando los dibujos *clave* (aquellos que se tenían idealizados y contenidos en el *story board*) se digitalizan, esto es dibujándolos a mano para posteriormente escanearlo o creándolos directamente desde la computadora.

Desde la creación de las imágenes se pueden contemplar aquellas que en lugar de píxeles son realizadas por vectores, éste termina por ser una ecuación matemática que se nos muestra en formas de líneas, por lo tanto se puede escalar, agrandar, o editar cualquier característica de la raya sin que pierda su precisión, puesto que no cuentan con resolución y al modificar su tamaño sólo se estaría reacomodando, o multiplicando la ecuación del vector, éstas pueden ser conseguidas por programas de diseño como *freehand* o *illustrator*.

Una vez que se tienen las imágenes se procede a comprobar que las líneas se encuentren demarcando zonas cerradas para su coloración, aunque en algunas ocasiones con si se encuentran abiertas se pueden crear máscaras delimitadas para ingresar el color, dependiendo del programa que se utilice se dispondrá de una gama de colores distinta, sin embargo, casi siempre la paleta es muy extensa. En el caso del color, la utilización de la computadora otorga la facilidad de cambiarlo de algún personaje desde cualquier secuencia, incluso en las últimas, permitiendo que este cambio se vea reflejado desde el principio.³⁷

Los dibujos archivados se pueden contemplar para toda clase de manipulaciones o repeticiones futuras, la computadora puede determinar por sí misma los *enmedios* necesarios, “el trabajo del animador con computadora será [...] alimentar el sistema con dibujos de una sola posición y entonces utilizar el programa para espaciarlos y determinar el número de intercalaciones.”³⁸

³⁷ *Ibidem*, p. 267.

³⁸ Manuel Rodríguez. *op cit.*, p. 118.

También permite gran cantidad de niveles de animación, estas capas prácticamente ilimitadas tienen ventaja en comparación con la utilización de los acetatos y una sincronización de diálogos más rápida y eficaz. Como vemos presenta una serie de ventajas, ya sea colaborando en las técnicas tradicionales, o en la creación exprofeso por medio del ordenador en el que incluso se puede emular diversas técnicas como la de recortes y collage.

1.2.2.2 Sistemas tridimensionales

Lo que se persigue con esta técnica es manipular volúmenes por medio de movimientos tridimensionales, privilegiando el movimiento sobre la forma de los personajes. Al igual que en el resto de las técnicas se debe tener bien estructurado lo que se quiere contar, a partir de los guiones literario y gráfico, así como la planificación técnica en el que se tenga contemplado las características generales de los personajes y los fondos.

“La definición de la imagen resultante es inversamente proporcional al tiempo invertido en conseguirla y la capacidad de almacenamiento del ordenador.”³⁹ Estas son las palabras de Carlos Medina para referir al tiempo y economía utilizada para alcanzar una película de calidad técnica.

En la producción encontramos primeramente el modelado, en el que se inicia a partir de los bocetos concebidos previamente, y aunque hace no mucho el principio de esta técnica radicaba en la utilización de una escultura real para ponerla en una plataforma que mediría sus características para transformarlas en la computadora en coordenadas, ahora se trata de construirlo directamente en la computadora mediante formas básicas como el cubo, el cilindro y las esferas, creados a partir de una malla que permite observar la adecuada proporción entre las partes para -si se requiere- modificarlas.

³⁹ Carlos Medina. *op. cit.*, p. 268.

Después con las consideraciones que propicia ya le personaje, se procede a otorgarle textura determinando los valores cualitativos de la superficie, su reacción ante la luz y la aplicación del color a las partes que lo integran.⁴⁰ La iluminación en ésta técnica digital tiene la ventaja de ser completamente controlada, y situarse en cualquier lugar deseado, así como manipular su intensidad. Es necesario crearles un esqueleto digital a los personajes, articulaciones y puntos en los que podrá ejercer movimiento. También, se deben crear las imágenes clave para que otro programa determine los *enmedios* y lograr el movimiento que tendrá en una escena. Al ser una imagen tridimensional se pueden conseguir sensaciones de espacio con gran profundidad. “La última fase para obtener una animación es el render o calculo que efectúa el ordenador.”⁴¹ La renderización es un proceso que dependerá del detalle y de los elementos introducidos para que pueda mostrar la continuidad definitiva de la imagen, en el que enlazan todos los elementos previos.

Ya sea a mano o a computadora, lo importante es dotar de alma, dar vida a una buena historia, eso es lo que debe perseguir la animación cinematográfica.

⁴⁰ *Ibidem*, p. 269.

⁴¹ *Ibidem*, p. 270.

CAPÍTULO II: LA CULTURA JAPONESA Y MIYAZAKI, UN ACERCAMIENTO A *EL VIAJE DE CHIHIRO* (2001)

*Aceptamos ideas de otras culturas,
quizá así debemos pasar de lo poco
a lo abundante.*

Todd McFarlane

Los procesos de culturización y transculturización que intervienen en el mundo globalizado de la actualidad permean, afectan e incluso forjan distintas generaciones. Favorecido por los medios de comunicación, principalmente a través de programas televisivos, Japón ha mostrado en México desde hace algunas décadas, un poco de su visión en diversos temas con una peculiar manera de plasmarlos. Por ello la transmisión de programas, como *Señorita Cometa* (1967), o *animes* como *Astroboy* (1963), *Meteoro* (1967), *Heidi* (1974) que posteriormente serían relevados por series como *Supercampeones* (1983), *Dragón Ball* (1986), *Caballeros del Zodiaco* (1986), entre muchos otros más.

Japón es un país que comprende más de 4000 islas y una extensión de 378000 km² aunque largo y angosto, es pequeño y pese a su tamaño se encuentra dentro de los lugares más poblados.⁴² El pueblo japonés se caracteriza por ser disciplinado y emprendedor, amigo de la naturaleza, (en el caso de los árboles son cuidados con perseverancia a pesar de que el 70% de la superficie total de las islas tienen bosques).⁴³

Sin embargo, debido a una pronta industrialización y asimilación de tecnología extranjera el contexto cultural japonés se ha vuelto principalmente urbano, y dichas concentraciones en la masa demográfica terminan por desembocar

⁴² Federico Lanzaco. *Introducción a la cultura japonesa*. España, Universidad de Valladolid, 2000, p. 37.

⁴³ Daniel Toledo, et al. *Japón: su tierra e Historia*. México, El Colegio de México, 1991, p. 23.

irremediablemente en altos niveles de contaminación y deterioro del medio ambiente.⁴⁴

El desarrollo industrial japonés que se llevó a cabo principalmente en el periodo de la posguerra dio al mundo la imagen de la exitosa potencia industrial, no obstante hasta hace no mucho, era un país esencialmente agrícola, con un mayor énfasis al cultivo del arroz. El país del Sol Naciente muestra a su vez después de la Segunda Guerra Mundial una admiración por Europa, que se reflejan en detalles (que pueden derivar en lo absurdo) como tener la misma región de DVD⁴⁵ que los países del viejo continente. Es un país en el que su eclecticismo no sólo se limita a su religión. Al respecto Gisela Kozak menciona:

Kimonos y teléfonos móviles, ceremonias tradicionales, que acaban en un restaurante de comida rápida, bolsos carísimos y trenes abarrotados. Y todo esto se alterna sin aparente contradicción. El respeto por las tradiciones antiguas y modernas constituye una de las características más sorprendentes de la sociedad nipona.⁴⁶

Japón ahora cuenta con cuatro siglos manteniendo relaciones de intercambio con nuestro país, y aunque nunca se ha recibido una delegación masiva de nipones, su peculiar cosmovisión ha tenido un importante impacto, pese a la distancia geográfica.

En el caso del cine está entre dicho que cubre la función de *ventana* cultural, es decir, a través de la perspectiva del autor podemos conocer -si la temática lo permite- la forma de pensar y hacer las cosas del grupo étnico al que pertenece. En el particular caso de *El Viaje de Chihiro* (2001) es sugestiva y sugerente, la relación que existe entre la perspectiva del director, y las costumbres que

⁴⁴ *Ibidem*, p. 34.

⁴⁵ Como su nombre lo menciona, la región de DVD demarca a una zona específica del globo en la que se pueden reproducir este tipo de discos; por ejemplo la 1 para Norteamérica, la 2 para Europa y Japón, la 3 para la gran mayoría de Asia. México y Latinoamérica tienen la región 4.

⁴⁶ Gisela Kozak y Julius Wedemann. *Japanese Graphics now!*. España, Ed Taschen, 2003, p. 26.

convergen con la religión y pensamiento en Japón, exaltando personajes mitológicos populares de la zona oriental y en específico del archipiélago.

Por tal motivo es menester, para acercarnos adecuadamente a la temática de la película, hacer una revisión general de la cultura japonesa profundizando en su religión y posteriormente hacer referencia acerca del fenómeno de anime y manga que irremediablemente, nos conduce al tratamiento de los Estudios Ghibli y Hayao Miyazaki.

2.1 Cultura y Religión Japonesa

La cultura no sólo consiste en los patrones de comportamiento de una sociedad en particular, también incluye los pensamientos y sensaciones que operan internamente y justifican la existencia y coercitividad social. Son los usos y costumbres que comparte un grupo humano. Toda nación moderna, tiene en sí misma, muchos grupos culturales de los cuales cada persona se integra a alguno, por lo que la identidad humana, encuentra diversas aristas que se vinculan con el individuo, como la edad, el género, y en segundo plano los grupos que le ocupan y la etnia.⁴⁷

Sin embargo, los individuos de toda sociedad al interactuar van compartiendo inherentemente, creencias y distintos tipos de prácticas, encontrándose muy ligados y forjando los valores e ideales a los que aspira dicha sociedad. El concepto de cultura es relativamente nuevo, aunque la idea de que las personas tienen comportamientos y costumbres en común es antigua; en el caso de Japón la expresión *bunka* para designarse como cultura japonesa, se comenzó a usar hasta hace poco menos de un siglo en debates públicos.

Kunio Yanagita, estudioso japonés, adjudicó la idea de cultura japonesa como un extenso marco que podía abarcar todos los tópicos en cuanto a mitología,

⁴⁷ Tessa Morris. *Cultura, etnicidad y globalización, La experiencia japonesa*. México, Siglo XXI, 1998. p. 178.

costumbres, ética, y tecnología, refiere.⁴⁸ Las tradiciones pueden ser entendidas como sistemas de prácticas o de pensamiento que se transmiten paulatinamente a través de las generaciones en donde cada una de ellas las dota, relativamente, de nuevo significado. Por tal motivo, están vinculadas directamente con la historia y el lenguaje.

Tradicionalmente el país del Sol Naciente se ha caracterizado por un profundo amor y respeto por la naturaleza encontrando sus bases en el sintoísmo, la religión nativa de Japón, que daba los marcos para su concepción del universo, la diferenciación de las clases sociales, la legitimación del emperador y jefes locales, y como marco otorgaba los diversos mitos que incluso, aún prevalecen en la sociedad nipona; no obstante, con el paso del tiempo, una de las religiones que más ha permeado en Asia es el budismo, y reclamó un gran número de adeptos en Japón, para que paulatinamente se creara un sincretismo singular en dicho archipiélago.

2.1.1 Sintoísmo y Budismo

La religión en Japón es sumamente ecléctica y permisiva, incluso se puede pensar que la manera de creer y la fe como se concibe en este país es completamente irreplicable en cualquier parte del mundo.

Según datos del *Japan Statistical Yearbook* de 2006, se registró un total de 223,9 millones de creyentes con una población de sólo 127 millones. En esta lista predominan los sintoístas con 88,7 millones de personas y el budismo con 85,9 millones⁴⁹. Lo que en la actualidad desemboca en una convivencia pacífica de diferentes creencias y prácticas religiosas, que a su vez permite que una persona profese al mismo tiempo varias religiones.

⁴⁸ *Ibidem*, p. 77.

⁴⁹ *Chapter 23* en Statistics Bureau. Disponible: 7 de octubre de 2010; <http://www.stat.go.jp/english/data/nenkan/1431-23.htm>

Taichi Sakaiya alude acerca de ese peculiar sincretismo:

Casi todos los japoneses tienen una boda sintoísta y un funeral budista. Visitan los altares sintoístas para las plegarias de año nuevo y los templos budistas para el festival Bon de los muertos, y algunos incluso celebran la navidad. Masayoshi Ohira, el único primer ministro cristiano de Japón, oraba en el famoso altar de Ise, participaba en danzas Bon y meditaba en templos Zen. Los japoneses no sienten el menor atisbo de mala conciencia ante esa conducta.⁵⁰

La tradición religiosa indígena en Japón es el sintoísmo⁵¹ que se escribe con los caracteres de *Kami* 神 (dios o espíritu) y *Michi* 道 (camino o sendero), por lo que literalmente significa “el camino de los dioses”, se basa en el culto a una variedad de seres divinos, cada uno de ellos conocidos como *Kami*. Algunos se consideran fuerzas creadoras personificadas y muchas como espíritus impersonales presentes en objetos naturales y animales sobresalientes, también otros radican en seres humanos extraordinarios: cualquier cosa misteriosa que inspire respeto o miedo puede considerarse *Kami*.

Al principio y hasta la consolidación del clan Yamato (Siglo V), no se podía mencionar como una religión sistematizada, ni definida, ni siquiera contaba con nombre propio y menos con un fundador histórico. Por lo que los historiadores refieren a este conjunto de creencias religiosas como sintoísmo primitivo (periodo en el que tampoco existía introducción del budismo, taoísmo, ni confucianismo).

En aquella época los ritos sintoístas eran arcaicos, aunque se le otorgaba con preponderante valor a preceptos como posesión, ánima, contaminación y purificación, que otorgarían las bases para la paulatina constitución del sintoísmo.⁵² Se puede distinguir a los habitantes de ese entonces como el hombre que no distinguía con claridad entre la morada de los dioses (cielo) y la morada de

⁵⁰ Taichi Sakaiya. *¿Qué es Japón?*. Chile, Editorial Andrés Bello, 1995 p.128.

⁵¹ En realidad, está sería una castellanización al término original shintoismo o shinto, que usaremos por fines prácticos.

⁵² Daniel Toledo, *et al.*, *op.cit.*, p. 72.

los hombres (tierra) y sólo se encontraba rodeado por fuerzas vivas superiores que habitan en determinados elementos de la naturaleza como los árboles, animales, lagos, entre otros y que éstos pueden ser favorables o dañinos.

Aquellas fuerzas superiores se llaman *Tama* y son espíritus de los dioses (Kami), son fuentes de toda vida y también residen en el hombre. Por ello, en primera instancia esta actividad religiosa se centraba en la comunidad agrícola para la obtención de buenas cosechas, que también podía incluir ritos de fertilidad familiar, aterrizando en un sentimiento de inmersión en una naturaleza pródiga y violenta sin control, como los terremotos, por lo que adoptan una actitud de reverencia y admiración ante el poder de la naturaleza, desarrollando un sentimiento de identificación con su medio ambiente. Al respecto Federico Lanzaco Salafranca nos menciona:

Los valores clásicos de la cultura Japonesa no se centran en el hombre sino en la Naturaleza. Y así, en consecuencia, sería más propio hablar no de un 'Humanismo' japonés, sino de un 'Naturalismo' en la cultura japonesa. Ya que, [...] según la visión cósmica japonesa el Cielo, la Tierra y el Hombre forman un solo conjunto integral de la Naturaleza en la que se encuentran TODOS EN UNO y UNO EN TODOS.⁵³

El arqueólogo Yashuda Yoshinori resalta la herencia inducida por el sintoísmo en la que se recalca la conservación y cuidado por la naturaleza, ya que en cada bosque y árbol se encuentra un espíritu divino, así este tipo de visión es un factor más para preservarla y permitir que coexista en orden con los humanos. "Edward Olson acentúa el legado japonés de creencias sintoístas con su concepto del 'ser humano como parte integral de la naturaleza' e indica que esta 'esencia latente de la cultura japonesa' sobrevivió intacta, aunque muchas veces sumergida bajo capas de préstamos culturales, hasta los tiempos modernos."⁵⁴ Desembocando en una concepción que se genera y gira en torno a la naturaleza.

⁵³ Federico Lanzaco. *op. cit.*, p. 48.

⁵⁴ Tessa Morris. *op. cit.*, p. 40.

Asimismo, conservaban una veneración por los antepasados, principalmente de los jefes en sus distintos estratos: el de la familia, de la comunidad y el más importante, el jefe de la familia imperial. Tanto las fuerzas superiores de la naturaleza, como los jefes y distinguidos antepasados resultan ser *Kami* que al ser un vocablo amplio y ambiguo alude a todo aquello ordinario que poseía poderes superiores e inspiraba temor y reverencia, su interpretación habitual es dios, aunque también se puede considerar espíritu. Es en realidad, objeto de culto exclusivo del país nipón.

Eran seres abstractos que fueron personificados hasta el siglo VI.⁵⁵ También es importante recalcar que para esta religión sus símbolos arquetípicos son las rocas, los árboles y los espejos, debido a que los dos primeros, junto con las montañas, podían ser la morada de los *kami*.⁵⁶ Desde los inicios, el sintoísmo operaba en cuatro aristas, la primera era la doméstica, en la que se agradecía a los *Kami* del jardín, el pozo y la familia, así como a los padres y a los antecesores fallecidos; el segundo es culto comunal, en el que se agradece a los fenómenos naturales del medio en el que se vive y al linaje local; el tercero, es el culto a los oficios, se agradece al proceso del trabajo y a las herramientas y materiales; por último, está el culto nacional en el que prevalece la gratitud hacia el emperador y a sus antepasados.

Hideo Kishimoro, historiador de las religiones japonesas, distingue tres tipos distintos de *Kami*:

1. Seres singulares de la naturaleza circundante, como montañas, rocas y mar.
2. Personajes humanos destacados de la comunidad.

⁵⁵ Elia Miyasako. *El espacio sagrado japonés. Santuarios Ize e Izumo*. México, Trillas, 1994, p.15.

⁵⁶ *Ibidem*, p. 43.

3. Fuerzas abstractas de poder vital, conocidas como *Musubi* (aparece en los relatos mitológicos).⁵⁷

Durante este periodo, no había santuarios construidos, ya que se tenía la creencia que el *Kami* descendía a algún lugar específico, como alguna roca o árbol en particular, sin embargo, poco después se tiene la construcción de santuarios en los lugares donde se hacían ritos y reverencias, eran elegidos por la belleza natural del entorno. “La entrada al recinto sagrado se señalizaba con una típica alta puerta Torii.”⁵⁸

El santuario más importante es el de Ise, dedicado a la Diosa del Sol *Amaterasu no Omikami*, y en el que además se encuentran los tres tesoros que simbolizan el poder imperial: la espada, la joya y el espejo, que se justifican en los relatos semi-mitológicos del *Kojiki*, y *Nihon Shoki*.

Debido al gran número de santuarios y deidades, tanto conocidas como desconocidas, se indica en una expresión del libro *Nihongi*: *yaoyorozu no kami* (ocho millones de dioses). La diversidad de los *kami* es a un número indefinido y muy alto.⁵⁹

Desde la perspectiva sintoísta, el universo se divide en tres partes:

- La alta pradera celestial, o *Takamagahara*.
- El mundo intermedio en el que habitan los hombres y los seres de la naturaleza, o el mundo visible conocido como *Utsushiyo*.
- El reino de la muerte o *Yumi no kuni*.⁶⁰

⁵⁷ Federico Lanzaco. *op. cit.*, p. 59.

⁵⁸ *Ibidem*, p. 60.

⁵⁹ Victor Harris. *Shinto the sacred art of ancient Japan*. Inglaterra, British Museum Press, 2001, p. 15.

⁶⁰ Federico Lanzaco. *op. cit.*, p. 63.

Palabras de Federico Lanzaco refieren acerca de la necesidad de un libro que relate la historia del linaje imperial:

Como consecuencia del gran impacto de la civilización China, introducida oficialmente en Japón desde el siglo VI de nuestra era, en la corte imperial de Yamato se sintió la necesidad de disponer de crónicas oficiales del país [...] en el año 712 se presentó en la corte la primera compilación de las crónicas de los sucesivos emperadores ('KOJIKI'), cubriendo el periodo de la edad mítica de los dioses ancestrales de la familia imperial hasta la emperatriz Suiko.⁶¹

A este texto se le consideraba poseedor de una extrema complejidad, por lo que no recibió la debida atención hasta el periodo de los estudios nacionales en el siglo XVIII con los estudios filológicos de Motoori Norinaga. En estas interpretaciones mencionaba que todos se deben al dios creador de la vida, e inicia con el planteamiento etnocéntrico que colocaba a Japón en un sitio privilegiado, puesto que ahí había sido el nacimiento de la diosa del Sol *Amaterasu*. "Los textos de Motoori establecían una conexión entre la mitología sintoísta, el nacionalismo japonés, una creencia en la virtud humana espontánea y un profundo sentido del medio ambiente natural como principal estímulo de esa virtud."⁶²

Ocho años más tarde de la aparición del *Kojiki* surge el *Nihon Shoki*, por lo que con este par de libros se muestra el origen y pensamiento propio, además de autónomo, con menor influencia de las crónicas chinas. Los libros son textos antiguos que pretenden dar registro de los hechos de los dioses sintoístas, así como de las ceremonias religiosas, divinidades y santuarios existentes. Aunque claro, esta religión al otorgar reverencia por las manifestaciones naturales, sin un protocolo tan estricto, concede (de manera sutil y entredicha) cierta cabida para coexistir con otros sistemas de valores.

⁶¹ *Ibidem*, p. 64.

⁶² Tessa Morris. *op. cit.*, p. 54.

De acuerdo a las crónicas relatadas en estos libros, al inicio de todo había sólo caos en el universo, y tras la continuación de varios dioses, apareció la pareja capaz de crear diversas divinidades más: *Izanagi* e *Izanami* (conocidas como las deidades de invitación) que fueron enviadas al mundo por mandato de los dioses celestiales y descendieron a través del arcoíris, considerado como puente flotante del cielo, generaron montañas, el mar, las estaciones, árboles, vientos y además engendraron todas las islas del archipiélago japonés.

Procrearon al dios del fuego que resultó letal al parirlo, para la diosa *Izanami*, lo que provocó que ella descendiera a la región de las tinieblas, su esposo no lo soporta y le corta la cabeza al dios recién nacido, y al estar alejado de su amada la busca pero no puede verla.

Izanagi descendió al país de la noche y cuando abrió la puerta del palacio que había allí y salió a recibirle. Su majestad, el hombre que invita le dijo: *¡oh mi adorable joven hermana! Las tierras que tú y yo hemos hecho no están acabadas; por tanto, te pido que vuelvas.* Su majestad, la mujer que invita respondió: *Es lamentable, en verdad, que no vinieras antes, porque ya he probado la comida de este lugar.*⁶³

Ella le pide que no la mire pero al desacatar la orden, logra ver su cuerpo roído por los gusanos, por lo que *Izanagi* huye corriendo y su esposa al verse avergonzada envía ocho *kami* trueno y a mil quinientos guerreros del país de la noche, *Izanagi* se esconde al pie de un gran duraznero, y tras arrojar tres melocotones espanta a todos los guerreros, por eso ésta fruta es considerada como divina.

Después de librar todas las trampas, pronuncia el divorcio definitivo con *Izanami*, y a su regreso, al haber tenido contacto con la muerte debe de purificarse con agua limpia en el río, al final del acto de su ojo izquierdo nace *Amaterasu no Omikami*,

⁶³ Joseph Campbell. *Las máscaras de Dios*. España, Alianza Editorial, 1992, p. 516.

la diosa del sol, de su ojo derecho el dios de la luna *Tsukuyomi*, y de su nariz el dios rebelde de las tormentas, *Susano-o*.

Posteriormente *Susano-o* se convierte en rey de la planicie marina, pero al desear ver a su madre provoca la ira de *Izanami* que lo destierra de la llanura Celestial, a la Tierra, entonces su comportamiento irreverente enfada a su hermana *Amaterasu* y provoca que ella termine escondida en una gruta, por lo que el mundo se queda en tinieblas. Al final otros dioses terminan sacándola cuando le ofrecen una joya (que posteriormente se convertiría en uno de los tres tesoros que legitima el poder del emperador).

Susano-o desciende en la región de Izumo donde se casa con una princesa después de salvarla de una serpiente de ocho cabezas, y en la cola de la serpiente, encuentra una espada que regala a su hermana *Amaterasu*. Luego él con su pareja, engendran diversas generaciones de divinidades y el más famoso de ellos es *Okuni-Nushi* (señor del gran país de Izumo) a quien luego de diversas peripecias, *Amaterasu* le ordena que entregue el gobierno de las tierras a su propio descendiente, *Ninigi no Mikoto*, a tomar posesión del actual Japón. Para legitimarlo, le entrega los tres tesoros divinos, que son la joya, el espejo y la espada, los tesoros sagrados que constituirán desde entonces los símbolos de soberanía.

Ninigi, edifica su propio palacio y se enamora de la Dama de las Flores, sin embargo, el padre de la princesa, también le había otorgado a su hija mayor, la princesa larga como las rocas, y el príncipe la rechazó y devolvió por su aspecto, avergonzado el padre sentenció que los hijos de la princesa que florece radiante (o Dama de las Flores) serán perecederos como las flores mismas, de este modo se justificaba que un emperador a pesar de ser descendiente de los dioses era mortal.

De *Ninigi* y la Dama de las Flores, resultan dos hijos, el mayor se llamó Suerte del Mar y el menor Suerte de la Tierra, el hijo menor es *Jimmu*, quien sería el primer emperador de Japón, y de quien desciende toda la genealogía del linaje ininterrumpido de los emperadores.

El libro dos de esta misma crónica sigue siendo mitológico, ya que comienza a dar cuenta de hechos históricos, por lo menos en sentido figurado. Y así pasa al libro tres, donde se retoma un carácter más histórico, otorgando más datos duros y limitándose al registro cronológico de los acontecimientos del reinado de los *tenoo*. Por lo que con este libro el régimen burocrático centralizado, institucionalizó al sintoísmo de Estado, con base en el culto a la diosa del Sol *Amaterasu no Omikami*.

Por otra parte, una de las religiones más populares en todo el mundo, a la vez de ser una de las que reclama más adeptos en Japón es el budismo, que se ha adaptado paulatinamente para poder coexistir con el sintoísmo. Esta religión llegó oficialmente a Japón en el año 538 cuando un rey coreano envió embajadores con la imagen de Buda, escrituras y monjes. Posteriormente el budismo importó consigo el confucianismo y el taoísmo.

El budismo inicia a partir de la vida de Siddhartha Gautama quien vivió al norte de la India entre los siglos V y VI. Inicialmente tuvo una vida principesca para posteriormente pasar a una más austera, a través de la meditación llegó al estado de conciencia suprema que lo convirtió en el Buda, es decir el iluminador.⁶⁴

Todo comienza con lo que se conoce como la gran renunciación, cuando Siddhartha a los 29 años de edad, abandona a su esposa y a su hijo. Su travesía

⁶⁴ Shafique Keshavjee. *El rey, el sabio y el bufón, el gran torneo de las religiones*. España, Ediciones Destino, 1998, p. 193.

es considerada como la trayectoria de un héroe mítico, donde en su calidad de humano, su batalla es en su propio interior, en su psique y en su espíritu.⁶⁵

Siddhartha basaba su búsqueda espiritual en el pensamiento religioso brahmánico, del cual retoma la noción del proceso del *samsara*, que es la transmigración del alma individual. Donde alguien nace en determinado lugar y perece, para después volver a nacer y seguir con el mismo proceso en otra parte. El complemento indispensable del *samsara* es el *karma* en el cual toda acción tiene un alcance trascendente que desempeña el papel de una justicia distributiva de penas y recompensas. De esa forma los hombres provocan su propia desgracia o felicidad. La iluminación, experiencia espiritual directa, es alcanzar el nirvana (también conocido como realidad última o verdad absoluta). Buda sólo podía comunicar el camino que dirige hacia esa iluminación, además no contó claramente con una epifanía, no tuvo una revelación divina.⁶⁶

En el budismo se plantean lo que es conocido como las cuatro nobles verdades, en las que a grandes rasgos, reconoce que en la vida existe sufrimiento, y se promueven en identificar la causa y erradicarla con el nirvana, a través de evadir los placeres mundanos de los sentidos. Sus tres principios esenciales son la conducta ética, la disciplina mental y la sabiduría.

Las diferentes escuelas del budismo se agrupan en tres corrientes, que divergen en su comprensión de Buda, su filosofía y su disciplina: el *theravada* que es la doctrina de los antiguos; el *mahayana* o gran vehículo, que se desarrolla principalmente en China, Corea, Vietnam y Japón sobre todo con las escuelas Zen y de la Tierra pura; finalmente el *vajrayana* o vehículo del diamante como bifurcación del budismo tradicional tibetano.

⁶⁵ Fernando Solana Olivares. *Buda y Budismo*. México, Grijalbo, 1997, p. 16.

⁶⁶ *Ibidem*, p. 24.

Por todas sus características el budismo empezó a tener gran aceptación en Japón y siguió expandiéndose por gran parte de Asia, antes de entrar a Japón el budismo ingresó a China gracias a la labor divulgativa que desarrolló el *Mahayana*. Una vez entrando a Japón, el budismo se difundió con rapidez por incrementarse el número de inmigrantes y el interés en esta cultura, ocasionando que en un futuro de relativa cercanía el poder político de los budistas se incrementara, exigiendo no sólo libertad de culto, sino que el gobierno y el emperador se convirtieran a él.

El budismo contradecía el sistema sintoísta, aunque a la par introdujera el confucianismo y el taoísmo. Ya que en China el emperador era una persona que lo escogía el cielo en virtud de su bondad, y otorgaba cabida a que el mandato pudiera agotarse, causando que el cielo seleccionara una nueva persona de otra familia, lo que daba inicio con una nueva dinastía.

Esta idea introducía en Japón la posibilidad de que se pudiera agotar el mandato del emperador y fuera remplazado por un linaje más virtuoso, dejando en una posición muy incómoda al soberano japonés. Por lo que, cuando empezaron a introducir esa ideología en Japón se omitieron detalles, para excluir la posibilidad de insurrección, recalcando el precepto sintoísta que manifiesta al emperador como descendiente directo de los Dioses.

Durante el periodo de la emperatriz Suiko (592-628) apareció su sobrino conocido como Shotoku, quien en calidad de regente, simpatizaba con el budismo, (aunado a problemas políticos ocasionados por la presión de los budistas) lo concilió con el confucianismo y el sintoísmo, sosteniendo que el añadido de algo nuevo no negaba lo viejo, declaraba: "Que el sintoísmo sea el tronco, del que brotarán las ramas del budismo, que florecerán en el mundo real merced al frondoso ceremonial del confucianismo."⁶⁷

⁶⁷ Taichi Sakaiya. *op. cit.*, p. 137.

Así implantó el budismo como la religión del Estado, haciéndolo responsable del bienestar de Japón y convirtiendo implícitamente al confucianismo en la filosofía estatal. Acentuándolo cuando realizó una constitución de 17 artículos, en el año 604, en el que se refleja el pensamiento confucianista adoptado por el Estado japonés, además, el total de artículos es la combinación de 8, el número mayor de Yin y 9, el número más alto de Yang, precepto fundamental del pensamiento Taoista.

Pero al no desligarse por completo del sintoísmo provocó que perdurara aun después de su muerte, también permitió que la psique japonesa, como colectivo, resultara proclive a aceptar preceptos y enseñanzas religiosas, a partir de las cuales podían tomar de las culturas extranjeras sólo lo que necesitaban.

Posteriormente se construyeron templos por todo Japón. Se introdujeron seis escuelas de budismo chino. En Nara, la capital, el emperador Shomu mandó construir un templo en el que se colocó una imagen de 16 metros de altura de *Vairocana*, el buda del cuerpo de *Dharma* más importante que representaba el centro del poder espiritual y temporal del reino. Así, la influencia budista se fue a integrar a la mitología nativa, adaptándose a su disposición mental y desmembrándose en diversos relatos individuales, ya que el budismo predica que cada ser se encuentra en comunión espiritual con el resto, aun sin que estén conscientes de ello.⁶⁸

El budismo en Nara era principalmente para una elite. Atraía a la clase pudiente y monjes políticamente ambiciosos, por lo que se volvió corrupto y políticamente comprometido. Después, a principios del periodo Heian (794-1185), la capital se trasladó a Kyoto, donde el budismo japonés se arraigaba cada vez más entre la población.

⁶⁸ Masaharu Anesaki. *Mitología Japonesa*. España, Edicomunicación, 1996, pp. 15-17.

Con este traslado se produjo una nueva tendencia en el budismo, se fundaron templos en las montañas y se sentaron las bases esotéricas de las escuelas *Tendai* y *Shingon*. Era un intento más, pero ahora por parte del budismo, por conciliarse con cánones morales del taoísmo, confucianismo y sintoísmo.⁶⁹ Que también se denominó como sintoísmo de dos caras. Lo que derivó, paulatinamente, en que los altares sintoístas colocaran también imágenes de seres sagrados budistas.⁷⁰

A pesar de la paulatina aceptación del budismo en las zonas rurales el sintoísmo seguía predominando, ello se reflejaba en que las escuelas budistas mencionadas (*Shingon* y *Tendai*) cedieran y enseñaran que los *kamis* más importantes eran manifestaciones de Buda y de *bodhisattvas*, como la diosa del sol *Amaterasu* se consideraba manifestación de *Vairocana*.

A finales del periodo Heian (749-1192) se inició una época de caos social, político y religioso. En el periodo Kamakura (1192-1333) gobernaron los shogunes, militares y la clase de los samuráis o caballeros guerreros, contribuyendo a la difusión del budismo en el pueblo, principalmente en su doctrina Zen, por lo que llegó a arraigar firmemente. Aparecieron nuevas escuelas, que concedían una gran importancia a la cualidad de la fe, tenían un matiz más severo que las escuelas de otras tierras budistas y mostraban una mayor tendencia a dividirse en muchos subgrupos con el paso del tiempo.

En sus orígenes el Zen es una vía china del budismo *mahayanista* llamada Cha, que implica una prolongación del Taoísmo, con lo que se encuentran y compaginan los mensajes de Buda, como los de Lao-Tse. Además, es ahora la escuela más importante de budismo en Japón, ya que demuestra una tradicional y exhaustiva reverencia por la naturaleza, precepto que ya se encontraba en el sintoísmo, y debido a su sencillez (comparado con el resto de los dogmas del

⁶⁹ Daniel Toledo, *et al.*, *op.cit.*, p.102.

⁷⁰ Peter Harvey. *El budismo*. España, Cambridge University Press, 1998, p.191.

budismo clásico) permitió que los samuráis no se perdieran en argumentos abstractos en busca de la iluminación.⁷¹

Durante el periodo Tokugawa (1600-1868) inicia un realce del sintoísmo, con el movimiento llamado Kokugaku, acerca de los estudios nacionales y su ardua búsqueda por una definición adecuada de identidad nacional. No obstante, a la muerte del primer Shogun de la época, se le edificó una enorme cripta conocida como el mausoleo de Nikko (sol radiante) en el que se mezclan uniformemente elementos sintoístas y budistas.

Durante ese periodo se popularizó el Santuario de Ise y la peregrinación a éste recinto por lo menos una vez en la vida. Los sacerdotes sintoístas promovían una concienciación de su fe propia nacional, deseaban pertenecer a un grupo religioso reconocido. Además, el sintoísmo se reivindicó con la escuela de los estudios nacionales, ya que se centraba en himnos y plegarias del Sintoísmo primitivo, así como en colecciones de poesía clásica, entre la que destaca las crónicas del *Kojiki*.

Este periodo histórico japonés es uno de los más relevantes de la historia nipona, fue un pilar en la modelación del Japón moderno promoviendo lo que Fernando Lanzaco Salafranca denomina:

La concienciación nacional de ser un país privilegiado, protegido por los dioses, cuyos descendientes son la Familia Imperial en línea ininterrumpida desde la *Era de los Dioses*. La interpretación histórica de la escuela del mito y todo el movimiento de los estudios nacionales del *Kokugaku* asentaron los cimientos de toda una auténtica *teocracia* de consecuencias gravísimas para las épocas siguientes hasta la mitad del siglo XX.⁷²

⁷¹ Rebecca Kingsley. *Dioses y mitos japoneses*. España, Edimat, p. 13.

⁷² Federico Lanzaco. *op. cit.*, p. 93.

El periodo Meiji (1868-1912), se caracteriza por ser una era de renovación abierta a la asimilación de los avances modernos de los países occidentales, al tiempo que el sintoísmo tuviera distintas reestructuraciones administrativas.

En 1868 el budismo se desliga del Estado y se proclama como única religión oficial al Sintoísmo.⁷³ Incluso dos años más tarde se declara la abolición del registro de las familias en los templos budistas y se obliga a que dichos empadronamientos se lleven a cabo en los santuarios sintoístas.

Prácticamente se inició con todo un movimiento en contra del budismo, en el que diversos templos fueron saqueados o demolidos e incluso se convirtieron en santuarios sintoístas. Esto además de causar detrimentos en la organización religiosa budista, confundía las mentes populares que ya se encontraban enraizadas a los principios budistas. También derivó en que en algunos templos se practicarán rituales complejos que involucraran la adoración del *kami*, que a su vez se encontraba profundamente entrelazado con su equivalente budista.⁷⁴

Este escenario colocaba en una situación incómoda y delicada al Gobierno japonés lo que provocó que en 1875 se prohibiera cualquier propaganda o enseñanza oficial religiosa. Japón se veía obligado a realizar una separación entre su religión y el Estado, pues debía de dar al mundo la impresión de ser una nación *moderna*, y así mejorar sus relaciones internacionales incluyendo los rubros comerciales.⁷⁵

De ahí que el gobierno Meiji, promulgó la separación del Sintoísmo, como Sintoísmo de Estado y Sintoísmo de Religión. Adjudicando la adoración al Emperador con una índole patriótica y no religiosa.

⁷³ *Ibidem*, p. 95.

⁷⁴ Victor Harris. *op. cit.*, p. 14.

⁷⁵ Federico Lanzaco. *op.cit.*, p. 97.

El sintoísmo de Estado debe preocuparse por:

- Perpetuar el espíritu nacional japonés.
- Celebrar rituales para fomentar las características nacionales, con auspicio del Estado.

El sintoísmo de religión:

- Debía propagar la fe y las actividades de los fundadores históricos.
- Gozaba de propiedad privada y la autonomía económica sin depender del Estado.⁷⁶

Paulatinamente, Japón fue adquiriendo un militarismo fanático, desembocando en años de expansionismo y ultranacionalismo, justificándose en la idea de ser una nación elegida por los Dioses, quienes eran los protectores del País del Sol naciente, y ese *espíritu* nacional provocó que todo el pueblo japonés se conglomerara a favor de su emperador con el objetivo de fortalecer la zona asiática frente a los ataques occidentales.

Al final, se rindió ante las potencias aliadas el 2 de septiembre de 1945.⁷⁷ Lo que terminó por desplomar la institución burocrática instaurada y conocida como sintoísmo de Estado, la derrota también significaba la pérdida de sus valores tradicionales. El 1 de enero de 1946, se transmitió una grabación en la que el emperador negaba toda inmunidad divina lo que equivalía a desintegrar el pensamiento y la fe con la que se había incentivado a toda la nación durante dos milenios.

Las nuevas fuerzas decretaban la eliminación de las restricciones políticas, religiosas y civiles. Se desligaba el Estado de la manutención del Sintoísmo y el Santuario de Ise, y se omitía los privilegios a cualquier religión.

⁷⁶ *Ibidem*, p. 99.

⁷⁷ *Ibidem*, p. 108.

A pesar de proclamarse como Estado laico, los funerales sintoístas de la emperatriz Teimei en 1951, y del Emperador Hirohito en 1989, así como la coronación de Akihito en 1990 que implicaba todo un acto ritual sintoísta, dejaba entrever que este desligue no era completo.

La mejor manera de concluir con este apartado es con las palabras del estudioso de Japón, Federico Lanzaco Salafranca, quien alude en los siguientes términos:

Ahora, en muchos lugares del país, aparecen singulares objetos sagrados de la piedad popular (rocas, árboles, etc.) relacionados a veces con costumbres mezcladas de superstición y magia [...] A pesar de toda la aparente *irreligiosidad* de la sociedad contemporánea de la gran ciudad japonesa [...] el japonés de hoy, muy parecido al de ayer, anima una profunda religiosidad en su corazón, de contenido ciertamente muy ambiguo, pero de intensidad muy real.⁷⁸

2.2 Animación Japonesa

La cosmovisión nipona actual, es el resultado del forje paulatino de una historia milenaria. Es importante recalcar, que el contexto urbano japonés ha privilegiado el conocimiento científico sobre cualquier religión. Sin embargo la espiritualidad del archipiélago se encuentra (en su complejo sincretismo) recesiva en las profundidades de la psique colectiva, y sólo se exalta en el folclor desarrollado principalmente en el ambiente rural.

De igual manera, el cine de animación ha sido el resultado de un proceso constante y paulatino, en el que (como vimos en el primer capítulo) un momento clave fue cuando el dibujo se alió con la fotografía, las limitantes que presenta la animación son justamente, las que el director quiera. La animación japonesa

⁷⁸ *Ibidem*, pp. 113-115.

había sido al principio y durante mucho tiempo objeto de una crítica peyorativa en occidente, debido a un chovinismo intrínseco y ser una animación con presupuesto menor al habitual, lo que arrojaba una representación de movimiento limitado.

En Japón la palabra anime es usada para denotar todo lo referente a la animación (incluyendo la extranjera). Al carecer de una palabra que designará animación, adecuaron la palabra francesa animée. En la actualidad, anime, es también la palabra usada en occidente que refiere exclusivamente a la animación producida en el país del Sol Naciente.

El anime ha creado un estilo plástico y estético particular, por lo regular los personajes cuentan con un tamaño desproporcionado de sus ojos que incluso pueden llegar a abarcar la mitad del rostro; se puede alterar la proporción de los elementos que conforman la cara y el cuerpo para mostrar gráficamente sus emociones. La fisonomía es por lo regular angular debido a que el estilo de dibujo cobra gran parte de los valores artísticos y narrativos del manga.

Sin embargo, (tomando una postura más flexible) si consideramos al anime como la animación producida en Japón, entonces también entra en esta categoría aquella independiente, vanguardista, alternativa y diferente, que no necesariamente debe reflejar las características de trazado expuestas arriba, sólo por el hecho de ser realizada en el archipiélago.

El manga, lo podemos considerar como una narrativa secuencial gráfica yuxtapuesta e impresa, es decir, lo que aquí conocemos como tira cómica, con la peculiaridad de que aquellos que empiecen a gozar de cierto éxito podrán ser empastados cual si fueran un libro.

A diferencia de los patrones conocidos de este lado del mundo, el anime (ya sea pensada para cine o televisión) tiene una relación e inspiración profunda con el

manga, la gran mayoría de películas y diversas series se encuentran basadas en estos tebeos.

Además, la capacidad temática del manga es ilimitada (este también es uno de los principales puntos que ha influido sobre el anime). Prácticamente cualquier tema es susceptible de convertirse en este tipo de tira cómica, atendiendo diversos sectores de su población. Hay sobre usureros, amas de casa, e incluso desempleados. Martin Wong y Eric Nakamura (editores de la revista *Giant Robot*) mencionan que hay para hombres, mujeres, niños, adultos, y hasta para pervertidos. Aquellos contenidos que se creerían impopulares son leídos.⁷⁹

El manga no sólo ha influido de manera determinante al anime, también lo ha hecho (por lo menos en determinaciones estéticas) con videojuegos y publicidad. Este tipo de expresiones surgen cada vez con más fuerza y cuentan con ídolos que se extienden por toda la nación.⁸⁰

De tal manera, es importante la forma y el momento en que llega *El viaje de Chihiro* (2001) en el contexto actual de la caricatura japonesa, por lo que es menester hacer una breve revisión histórica del anime, del manga y las expresiones culturales y artísticas que han influido en torno a éstas.

Incluso antes del manga, los primeros dibujos en Japón datan de las influencias budistas, así, los pioneros fueron los pergaminos del monje Toba en el siglo XII su obra titulada *Chojugiga* –significa dibujos humorísticos de pájaros y animales– era una serie de cuatro pergaminos hechos con pincel a una sola tinta, en el que los animales cobraban características antropomorfas con el fin de satirizar la vida decadente de la sociedad de la época, estaban reservados para una élite aristocrática y religiosa; y aunque en ellos no había división de paneles, las

⁷⁹ *Scrolls to screen: a brief history of anime*. Dirección: Josh Oreck, Producción: Eric Matthies. Warner Home Video. 22 min., 2003. DVD.

⁸⁰ Gisela Kozak, y Julius Wedemann. *op. cit.*, p. 30.

imágenes sucedían la una a la otra a partir de la manera en la que se desenrollaban.

A partir siglo XV inicia el periodo Edo, bajo el clan Tokugawa, etapa histórica en la que se desarrollaron y consolidaron diversas artes tradicionales de Japón, entre ella se encuentran el teatro kabuki,⁸¹ y el ukiyo-e.

Este último, Ukiyo-e o mundo flotante, significa el antecedente directo del manga. Conocido en occidente como la estampa japonesa, eran grabados que con trazados simples, colores vivos e intensos, fueron artículos populares de consumo para las masas, en la que se reflejaba la vida cotidiana y la cultura del pueblo. Dichos dibujos contenían cuentos, lugares populares y actores famosos de teatro kabuki.

El impacto de esta expresión artística, también repercutió fuera de las fronteras japonesas. Al respecto, Masato Naito comenta:

Los europeos quedaron fascinados con los grabados japoneses que formaban parte de una subcultura cuyos genes sobreviven ahora en la nueva subcultura de los dibujos animados y los manga, que despiertan idéntica fascinación por todo el mundo. Quizá hay algo de inevitable en esta transición de lo antiguo a lo moderno.⁸²

El ukiyo-e, vio su apogeo a comienzos del siglo XIX, época en la que uno de sus autores y representantes más populares fue Hokusai Katsushika quien ya utilizaba en sus grabados el cuadro dividido, y en el año de 1814 otorgó el término de manga a sus creaciones.⁸³ Compuesto por los ideogramas chinos man

⁸¹ Es una de las artes escénicas más importantes de Japón, en el que se conjuga música (ka), danza (bu) y teatro (ki). Se caracteriza por otorgar un valor preponderante a las pausas, y la música adquiere un valor simbólico. En esta expresión artística sólo actúan hombres.

⁸² Masato Naito. "El venerable lugar del ukiyo-e en la historia del arte." *Revista nippon: Ukiyo-e, el arte pop de la antigua Edo*, septiembre, 2009, p. 5.

⁸³ Adrián Puga Villanueva. *La animación japonesa: un documental para la serie de dibujos animados Iain (Japón, 1998)* De Ryutaro Nakamura. México, UNAM, 2004, p. 13.

(involuntario) y ga (pintura), -dependiendo de las consideraciones semánticas- manga puede significar imágenes irresponsables. El término se comenzó a usar de manera generalizada hasta el siglo XX, sin embargo es el mismo que en la actualidad designa a la caricatura japonesa.

En esa misma época, se dio inicio a la apertura occidental, que coincide con el periodo de la renovación Meiji, bajo este contexto fue introducida en Japón la caricatura europea a través de Charles Wirgman y Georges Bigot, quienes comenzaron a utilizar los globos de diálogo, y darle un orden secuencial para crear un patrón narrativo. Empero, los temas tratados generalmente eran discrepantes, o por lo menos se empleaban para satirizar al gobierno, o reflejar problemas sociales y políticos.

En las primeras décadas del siglo XX, los periódicos se dieron cuenta que en Estados Unidos las tiras cómicas que contenían sus homólogos atraían más lectores, por lo que comenzaron a incluirlas también en pequeños espacios teniendo como target el público infantil, esto permitió que una década más tarde la editorial Kodansha diera a luz una revista mensual de cómic, dirigida a niños, llamada Shonen Club. A partir de entonces las historias se desarrollaban a lo largo de 20 páginas y dependiendo el grado de popularidad, se podían empastar y publicar en tomo autónomo cual si fueran libro, muy similar a como ocurre hoy día.

Paralelamente, la cinematografía era el espectáculo en boga en el resto del mundo, cuando llegó a Japón esta naciente industria se experimentaron y adaptaron trabajos existentes de utsushi-e.⁸⁴ Entre los pioneros se encuentran Junichi Terauchi, Seitaro Kitayama y Oten Shimokawa, quienes dibujaban con gis

⁸⁴ Siluetas para linterna con partes móviles (o articulaciones) para ser manipuladas durante el espectáculo. Estas sombras se habían utilizado desde el siglo anterior.

sobre un pizarrón y modificaban las articulaciones fotograma a fotograma, aunque en ocasiones manipulaban las imágenes mientras la cámara seguía rodando.⁸⁵

De acuerdo al libro de Yasuo Yamaguchi, *Nihon no anime zenshi seikai wo scishita nihon anime no kiscki* (2004), comentado en el trabajo de Álvaro Hernández, *El impacto de la animación japonesa en México, el papel del discurso mítico en la construcción de identidades ritualizadas en jóvenes de la ciudad de México*, la compañía Nihon Katsudou Shashin, abreviada y mejor conocida como Nikkatsu (Compañía Cinematográfica de Japón), dio cabida a los trabajos de los autores arriba mencionados, principalmente los de Kitayama. Además de atraer a dibujantes de manga, con el atractivo de ofrecerles mejor salario.⁸⁶

A pesar de la documentación de estos trabajos, la mayor parte de las copias se perdieron en el gran terremoto de Kanto⁸⁷ en el año de 1923. Después de aquella devastación, el resto del mundo iniciaba la incorporación de sonido a los filmes; en Japón aparecen los trabajos de Kenzo Masaoka. Sin embargo, comparado con los trabajos que realizaba Disney, las animaciones eran inferiores, lo que propició detrimentos a la industria nipona.

El contexto de la segunda guerra mundial abrió nuevos horizontes para la caricatura japonesa. En 1936 se produjo el corto de *Momotaro, el chico durazno*, uno de los personajes más emblemáticos en el folclor japonés, quien combatía contra *Mickey Mouse*. Así se apertura la propaganda bélica en distintos formatos, Mitsuyo Seo, retoma este personaje y en 1942 produce *el águila del mar de Momotaro y Momotaro: el divino ejército del océano* (1944).⁸⁸

⁸⁵ Donald Richie. *Cien años de cine japonés*. España, Ediciones Jaguar, 2005, p. 245.

⁸⁶ Álvaro Hernández. *El impacto de la animación japonesa en México, el papel del discurso mítico en la construcción de identidades ritualizadas en jóvenes de la ciudad de México*. México, ENAH, 2009, p. 296.

⁸⁷ Registrado el 1 de septiembre 1923, es uno de los fenómenos sísmicos que más han afectado a Japón. Tuvo una magnitud mínima de 7.8 grados en la escala de Richter. Y se registró en la isla de Honshu, la principal del archipiélago japonés.

⁸⁸ Donald Richie. *op. cit.*, p. 245.

La derrota en esta guerra tuvo diversas consecuencias en la caricatura, la ruina había cambiado su percepción y producción. Propiciando que una característica esencial fuera abaratamiento de esta industria, por lo que surge la actividad denominada *kamishibai* (teatro de papel), adaptaciones de maga a diapositivas, mientras un narrador mejor conocido como *benshi* contaba la historia. Este espectáculo era itinerante y sólo costaba unas cuantas monedas. En ese contexto sólo pocos hacían animación, entre ellos Kenzo Mazaoka con trabajos como el de *Capullos de cerezo: una fantasía de primavera* (1946).⁸⁹

En tanto, los manga empastados y publicados en forma de libro resultaban muy caros, originó la publicación de obras monocromáticas en tinta roja más baratas, que además otorgaban mayor libertad del autor sobre su obra. Así, surge uno de los creadores más importantes en la historia del anime y el manga, Osamu Tezuka.

Tezuka había nacido en 1928, cuando estudiaba medicina en Osaka (1946) decide dar un giro radical a su vida, que incluía también uno al manga y la animación japonesa, ese año se convierte en un colaborador más de las historietas impresas en tinta roja.⁹⁰ El nombre de su primer manga fue *Shin takarajima* (1946).

El estilo de Tezuka era diferente a lo habitual, otorgaba una preponderancia discursiva a las características gráficas, su uso de globos representaban además de diálogos, sonidos; retomaba elementos del cine, haciendo lo equivalente a distintas tomas y cambios de perspectiva, lo que se traducía en ocupar muchos cuadros para una sola escena. En la estética del dibujo (que terminaría por afectar a toda la industria del manga) se encontraban las influencias,

⁸⁹ *Ibidem*, p. 246

⁹⁰ Tezuka Productions. *Escuela de animación (nivel básico 1)*. España, Norma, 2004, p. 106.

prácticamente explícitas, de Walt Disney y Max Fleischer.⁹¹ Éste manga conmocionó a la audiencia nipona.

Ante estos cambios en el mercado de entretenimiento, Kodansha edita en 1947 su revista mensual *Shonen magazine*, que años más tarde reduciría su periodicidad para colocarse semanalmente. Después de su éxito, se incorpora a esta empresa Tezuka y abrigado por esta revista gesta su personaje más emblemático: *Tetsuwa atom*, popularizado en occidente bajo el nombre de *Astroboy*.

Otro suceso importante se origina cuando la compañía Nihon Doga se alía con la productora de películas educativas Toei, y surge Toei Doga en 1956, hecho que marca el inicio de una de las compañías más importantes de la animación japonesa.

Casi a la par surge un tipo de manga disidente, a la vez que crítico, con un enfoque más realista e incisivo en temas políticos, el cual se acuñó el término de *gekiga* (dibujo dramático). En esos momentos, hablar de manga aludía a un discurso pueril, mientras *gekiga* todo lo contrario. Cada uno, con su forma y fondo, comenzaba a cubrir una función antagónica.

Mientras tanto, la animación seguía progresando por Toei, ya que vieron toda una empresa en este entretenimiento, empezaron a implementar la división de trabajo para incrementar su eficacia y disminuyeron el número de cuadros, logrando que las producciones fueran menos costosas y se terminaran en menor tiempo.

La producción de animación dio un repunte, a partir del trabajo de Taiji Yashubita en ésta productora, *Hakuja-den* (1958).⁹² En occidente, traducida como *la serpiente blanca*, fue la primera animación japonesa a color que permitió la

⁹¹ *Scrolls to screen: a brief history of anime*. Dirección: Josh Oreck, Producción: Eric Matthies. Warner Home Video. 22 min., 2003. DVD.

⁹² Stuart Galbraith y Paul Duncan. *Cine japonés*. China, Taschen, 2009, p. 142.

aparición de nuevos trabajos ambiciosos de la compañía, todos abiertos a esta nueva gama cromática.

Tezuka incrementaba la producción de sus tebeos, que adquirirían de manera paulatina más adeptos, principalmente por las similitudes cinematográficas y la acompañada complejidad narrativa que le añadía a sus trabajos, para convertirse en el mangaka⁹³ más popular y respetado, hasta ser considerado el dios del manga. Logró recaudaciones importantes, y con ese capital funda en 1961 su productora Mushi.⁹⁴ Con la que se convierte, una vez más, en el pionero tras adaptar su manga *Astroboy* a la televisión, aunque en blanco y negro era la primera serie de animación pensada para ese medio. En 1965 crea la primera animación a color, *Kimba, el león blanco*.

Con fines completamente comerciales, el gekiga se alía con el manga a través de la revista Shonen, cuando comienza a invitar a dibujantes de este género para incrementar su audiencia y conciliar a estos dos tipos de comics, haciendo incluso que se influenciara el uno del otro, y que semánticamente preponderara el término de manga, lo que deriva a que en la actualidad se considere al gekiga como un subgénero.

Dentro de estos cambios del manga y la adaptación de éste para cine y televisión aparece Hayao Miyazaki, sin embargo al ser el autor de la obra que nos compete abordaremos un poco más de su peculiar cosmovisión, en el siguiente subcapítulo a través de una breve revisión de su filmografía.

En esa misma década -1970- Tezuka da por finada a Mushi, aunque inicia con una nueva casa productora llamada Tezuka Production. También, inician diversos subgéneros temáticos, entre ellos destacan los que iban dedicados al beisbol, los

⁹³ Creador de manga.

⁹⁴ Gabriele Lucci. *Diccionario de cine: Animación*. España, Electa, 2008, p 93.

que estaban hechos para las mujeres (shojo), y al final los que versaban de ciencia ficción y fantasía, incluidos los robots (mecha)⁹⁵.

Éstos últimos acapararon el mercado televisivo, en el que destaca la adaptación del manga de Leiji Matsumoto, *Uchu senkano Yamato* (1974), la obra sería inspiración de animes como el de Rintaro, *Capitan Harlock* (1978) que era un Robin Hood futurista del espacio que peleaba contra el abuso de poder y la degradación ambiental.⁹⁶

En la época también se incorporan temas con reminiscencias de tragedia, dirigidos en la concientización de los niños (kodomo), como la adaptación del libro de Johanna Spyri, *Heidi* (1974) dirigido primordialmente por Isao Takahata. Sin embargo este público sería mejor atendido con la adaptación del manga *Doraemon y el pequeño dinosaurio* (1980), de Fujiko F. Fujio, y con una producción anual sería la brecha para más de 30 películas alrededor de este personaje.⁹⁷

No obstante, la percepción del resto del mundo sobre la animación japonesa sufriría un fuerte cambio, para pasar del peyorativo o subestimado, al respetado. Occidente sería asombrado con la aparición de una animación completa y fluida, una técnica depurada, a la vez de ser pensada para un público adulto. Todo esto lograría *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo, adaptación de su manga homónimo, se encontraba ambientada en Neo-Tokio, una ciudad post-apocalíptica, con personajes de psicología compleja, sumergido en el género del cyberpunk.⁹⁸

A partir de ese momento, occidente comenzó de manera verdadera y consciente a importar anime, tanto series como películas. Hidekai Anno después de haber colaborado con Hayao Miyazaki en el manga de *Nausicaä. Guerreros del viento*

⁹⁵ Georgina Navarrete. "Anime en Cultisur", *El independiente* 12 de septiembre de 2003, Sec. espectáculos p. 2.

⁹⁶ Gabriele Lucci. *op. cit.*, p. 88.

⁹⁷ Stuart Galbraith y Paul Duncan. *op. cit.*, p. 145.

⁹⁸ *Ibidem*, p. 149.

(1982), erige junto con un grupo de creativos la casa productora Gainax en el año de 1984, que vería su cumbre con *Neon Genesis Evangelion* (1995).⁹⁹ La serie reivindica el género de *mecha* centrándose sobre un discurso lírico y teológico.

Pero ese mismo año, una obra para cine más importante es *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshi, basada en el manga de Masume Shiro, es una obra clave de ciencia ficción japonesa que se convertiría en referente de éste género de animación e influencia para autores como los hermanos Wachowski en su trilogía de *Matrix* (1999, 2003). Con Mamoru Oshi también se apertura el formato de Original Video Anime (OVA),¹⁰⁰ que son aquellas películas con una mayor libertad para el autor, pensadas para su reproducción casera; un análogo simple es el conocido Home Video.

A pesar de la gran producción de anime de ciencia ficción que había desatado el boom propiciado por *Akira* (1988) y reivindicado por *Ghost in the Shell* (1995), Japón trataba de no desatender el resto de sus audiencias, así, sobresale la casa productora Clamp, que realiza manga por y para mujeres; una de sus obras populares en occidente es *Sakura Card Captor* (1995).¹⁰¹

Para 1996, Japón ofrecía al mundo, a través de Nintendo, los videojuegos Pokemon Azul y Pokemon Rojo, el éxito de este videojuego derivó en una serie y posteriormente en una película de altas cifras de recaudación. *Pokemon: the first movie* (1998) de Kunihiko Yuyama, fue el parteaguas para introducir todo tipo de productos que el mercadeo pudiera considerar, de esta manera la animación era susceptible de convertirse en una mercancía capaz de capitalizarse en todas sus formas,¹⁰² aunque no aporte nada ni técnica, ni discursivamente.

⁹⁹ Ana Luisa Espinosa. "Gainax visto por gainax... y el mundo." *Conexión Manga*. Agosto, 2005, pp. 4-5.

¹⁰⁰ Tadashi Osawa. *Cómo dibujar anime*. España, Norma, 2001, p. 152.

¹⁰¹ Smyrna Ochoa. "El estudio Clamp." *Conexión manga* noviembre 2003, p. 2.

¹⁰² José M. Saucedo. "Pokemon ¡¿Hay que comprarlos todos?!." *Cinemanía* diciembre, 1999, p. 50.

Posteriormente, Katsuhiro Otomo adapta un manga de Osamu Tezuka, que a su vez se encontraba inspirado en la obra de Fritz Lang, *Metropolis* (1927). Bajo la dirección de Rintaro, uno de los colaboradores más entrañables de Tezuka, crean el anime *Metropolis* (2001), que a pesar de ser una buena producción, comparada con la obra en la que se inspiraba, una de las más representativas del expresionismo alemán, se veía con una notable inferioridad argumentativa. Además, es el mismo año en el que se produce la única película de animación japonesa que ha ganado un Oscar, *El viaje de Chihiro* (2001).

El archipiélago japonés es aún capaz de provocar asombro en occidente con películas como la de *Paprika* (2006) de Satoshi Kon, que a través del estudio Madhouse realizó la adaptación de la novela de Yasutaka Tsutsui, en el que converge el mundo onírico con el real, a través de una introspección en la psique humana que deriva en el universo de los sueños. El filme guarda varias similitudes con obras más actuales como *Inception* (2010) de Christopher Nolan.

Más que en cualquier otra parte del mundo, el manga contiene una relación simbiótica con el anime, es una importante fuente discursiva tanto en series de televisión, como en películas. En Japón, estos son contemplados como una forma de expresión abierta hacia las masas, atendiendo cualquier tipo de público a través de una amplia gama temática, tratando incluso con argumentos eróticos como el *soft hentai*, o mostrando por medio de los dibujos relaciones sexuales explícitas (*hentai*), o aquellos en el que la violencia acapara los cuadros dibujados (*gore*).

El valor del anime sobrepasa sus fronteras, en la actualidad ha permeado visiblemente en otras partes del mundo, como el caso de *The last airbender* (2005) de Michael Dante DiMartino, producida por Nickelodeon, es un ejemplo descarado de imitación de anime a través de las similitudes en la estética del dibujo y en la evocación directa del folclor japonés, como la flor de cerezo o elementos budistas como el Yin Yang o la reencarnación.

También localizamos el caso de *Kappa Mikey* (2006) de Larry Schwars, aunque realizado en una plataforma sencilla, exalta las diferencias de las características peculiares entre el dibujo estadounidense y el japonés cuando Mikey un joven norteamericano, con trazos al estilo estadounidense y contornos marcados, viaja a trabajar a Japón, en el que todos son dibujados con el característico estilo del anime.

México no es la excepción en esta influencia nipona y se hace notar en algunas características, tanto físicas como en el movimiento de personajes de la reciente *Héroes Verdaderos* (2010) de Carlos Kuri, producida por White Knight Creative Productions.

2.3 Hayao Miyazaki y los Estudios Ghibli

En la actualidad uno de los referentes obligados al hablar de animación japonesa es Hayao Miyazaki, a quien habíamos omitido hasta este punto por razones prácticas, es importante recalcar que en su género es el autor más popular y reconocido por la crítica mundial, propiciando su comparación con Akira Kurosawa, como uno de los máximos exponentes del cine contemporáneo japonés.¹⁰³

Hayao Miyazaki, nació en Bunkio, un distrito a las orillas de Tokio el año de 1941, su padre Katsuji Miyazaki, era el director de una fábrica de timones para los aviones caza Zero utilizados en la guerra, este hecho marcó su vida en todas las actividades que ha realizado. Como muchos jóvenes en el periodo de posguerra, Miyazaki deseaba convertirse en mangaka desde que iba a la preparatoria. Sin

¹⁰³ Julia Helena Melche. "Obra maestra de la animación japonesa." *Reforma*. 14 de septiembre de 2003, Sec. Magazine, p. 25.

embargo sus habilidades eran limitadas, por años en sus dibujos sólo aparecían aeroplanos, tanques y naves de batalla.¹⁰⁴

Su interés por la animación despertó cuando vio el primer anime a color, *Hakujaden* (1958) de Taiji Yashubita. No obstante, ingresa a la universidad de Gakushuin para estudiar ciencia política y económica, su tesis se estructuraba entorno a la teoría de la industria japonesa, además su escuela era una prestigiosa institución que contaba con conexiones imperiales; Miyazaki, sin problemas, hubiera podido ser un importante economista, empero, el deseo de encontrar su propio camino apegado a intereses personales, lo incentivó para integrarse en el complicado mundo del entretenimiento gráfico.¹⁰⁵

Después de salir de la universidad en 1963, se incorpora a la productora Toei, donde al cabo de tres meses inicia su primer trabajo profesional como realizador de los enmedios para la película *Watchdog Woof-woof* (1963) y la serie *Wolf boy Ken* (1963). En ésta misma empresa conoce a uno de sus colegas que marcaría el destino de gran parte de sus futuros trabajos, Isao Takahata, con quien desde el inicio guardó una relación productiva y amistosa. Lo que da lugar a que en 1965 Takahata comience a gestar, con la ayuda de Miyazaki, la idea para la película *The great adventure of Horus, prince of the sun*. (1968)¹⁰⁶

En 1971 Miyazaki y Takahata rompen filas de Toei, y después del breve e infructífero paso por otro estudio, emprenden diversos proyectos entre los que destacan la dirección de la serie de televisión de *Lupin III* o *Rupan Sansei* (1971),¹⁰⁷ en el caso de Miyazaki bajo el pseudónimo de Tsutomu Teruki.

¹⁰⁴ Helen McCarthy. *Hayao Miyazaki: master of Japanese animation: films, themes, artistry*. Estados Unidos, Stone Bridge Press, 1999, p. 27.

¹⁰⁵ *Ibidem*, p. 28.

¹⁰⁶ *Ibidem*, p. 31.

¹⁰⁷ Internet movie database [Base de datos en línea]. Disponible: 1 de noviembre 2010; <http://www.imdb.com/title/tt0159175/companycredits>

Después de su incorporación a Nippon Animation inician con dos de las series para televisión más representativas de la década (la mayor parte de capítulos dirigidos por Takahata) *Heidi* (1974) y *Marco* (1976). Respectivamente, son adaptaciones de novelas que incluyen ingredientes cómicos, seguidos de drama y tragedia.¹⁰⁸ La participación de Miyazaki para estas series, al ser encargado paisajista, incluyó viajes a Suiza y Argentina. En esa década también colabora en dos series más de Isao Takahata, *El perro de Flanders* (1975) y *Ana de las tejas verdes* (1979).¹⁰⁹ Dentro de esa multiplicidad de proyectos inicia la creación de su primera serie, *Conan el niño del futuro* (1978), también en Nippon Animation. A pesar de las limitantes técnicas, la serie ha sido bien recibida debido a los diseños del dibujo y al argumento.¹¹⁰

Su debut como director de filmes lo realiza con *El castillo de Cagliostro* (1979), basado en el manga de Kazuhiko Kato, el personaje principal se encuentra inspirado en Arsène Lupin, protagonista de los relatos de Maurice Leblanc. Desde la adaptación en manga y serie de televisión, el protagonista es sobrino de ese ficticio bribón. La película lo muestra esta vez acompañado de sus colegas Jigen y Goemon, cuando después de un robo descubren que el dinero que tienen es apócrifo y se conducen a Cagliostro, donde descubrirán un tesoro inesperado.

A pesar del reconocimiento que generó en la crítica, no obtuvo la retribución económica esperada. Sin embargo, le abrió nuevos horizontes con lo que se une como mangaka a la revista Animage en 1982 e inicia *Nausicaä. Guerreros del viento*.¹¹¹ El manga se convierte en éxito rotundo y aclamado por la audiencia, deriva en su adaptación para la producción del filme bajo la cobija de los estudios Topcraft, así *Nausicaä. Guerreros del viento* (1984) otorgó la pauta para los

¹⁰⁸ Félix Espejos. *Reportaje: el castillo errante de Miyazaki*. Disponible: 29 de octubre 2010; http://www.aticoweb.com/ezine/num0/num_feb_animacion1.html

¹⁰⁹ Rosa Padilla. *El cine de Hayao Miyazaki, ensayo crítico sobre su vida y obra*. México, UNAM, 2010, p. 37.

¹¹⁰ Jorge Riera. *Videoguía Manga: la guía más completa para descubrir a fondo el mundo de la animación japonesa*. España, Serie b, 1996, p. 26.

¹¹¹ Jessica Cruz. *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)*. México, UNAM, 2009, p. 36.

colaboradores más entrañables de Miyazaki, en los que también reside las bases de los Estudios Ghibli.

La película se centra en la princesa guerrera del Valle del Viento, quien a pesar de tener un espíritu luchador muestra un alma sensible que le permite comunicarse con todos los seres vivos, por los que siente un gran respeto.¹¹² El filme no fue el éxito taquillero al que está ahora acostumbrado Miyazaki, no obstante recaudó lo suficiente para que (junto al auspicio de Tokuma Shoten) Miyazaki y Takahata formaran su propia casa productora, los Estudios Ghibli en 1985.

El término Ghibli es una palabra que denota dos significados: viento caliente del desierto y también alude a un aeroplano italiano de exploración utilizado durante la segunda guerra mundial.¹¹³ Así, se demuestra el fanatismo de Miyazaki por los aviones y tropos voladores que ha tenido desde su infancia y que refleja en la mayoría de sus trabajos.

Los estudios se estrenan con la película *El castillo en el cielo* (1986) de Hayao Miyazaki, que sale del paradigma acostumbrado en la relación simbiótica manga-anime, y la historia es pensada *ex profeso* para la pantalla grande. Inspirada en la novela *Los viajes de Gulliver* (1726) de Jonathan Swift, inicia cuando -en total silencio- se ve descender del cielo a una niña con un extraño collar, recibida por Pazu escapan de diversos líos para despejar la incógnita que genera esa excepcional gargantilla. Miyazaki, deja entrever en esta película aspectos de su vida personal, a través de las memorias de su infancia, debido a que el diseño de los robots corresponden a su cercanía al manga y al género mecha.¹¹⁴

¹¹² Gabriele Lucci. *op. cit.*, p. 27.

¹¹³ Dani Cavallaro. *The anime art of Hayao Miyazaki*. Estados Unidos, McFarland and Company, 2006, p. 40.

¹¹⁴ Alberto Fijo, et al. *Breve encuentro, estudios sobre 20 directores de cine contemporáneo. España*, CIE Inversiones editoriales Dossat, 2004, p. 72.

La película fue bien recibida por la audiencia nipona permitiendo posteriormente la producción de dos películas el mismo año, *La tumba de las luciérnagas* (1989) es la primera obra dirigida por Isao Takahata dentro de Ghibli, adaptación de la novela semi-autobiográfica de Akiyuyi Nosaka, pone en punto de revaloración a la tragedia, se centra en la historia de dos hermanos que luego de los bombardeos de 1945 quedan huérfanos. La película se colocó en el sexto lugar de la lista publicada por Kinema Jumbo a los diez mejores filmes japoneses.

En contra parte, Miyazaki realizó ese año *Mi vecino Totoro* (1988), muy a su estilo con un sentido más divertido e infantil, cuenta la historia de las hermanas Mei y Satsuki quienes se mudan cerca del bosque, en él, descubren a un espíritu enorme y bonachón que juega con ellas por las noches, hasta que la más pequeña decide visitar a su madre en el hospital. La inesperada desaparición provoca una extenuante búsqueda en la que el espíritu Totoro aparecerá para ayudar. En esta película aparecen pequeños espíritus esféricos y negros que conservan similitud con personajes que usará más tarde. Es muy probable que el discurso también se encuentre basado en la infancia de Miyazaki, pues su madre se encontró en el hospital una larga temporada. La película ganó el Premio de Cine de Mainichi a la mejor película del año y ocupó el número uno de la lista publicada por Kinema Jumbo.¹¹⁵ El filme se consagró cuando el personaje Totoro se convierte en el emblema de los Estudios Ghibli.

Éste éxito, permitió colocar a sus personajes de manera decisiva en los terrenos de la mercadotecnia, arrojando finanzas saludables para toda la empresa. Además, a través de Totoro sería homenajeado Miyazaki y sus estudios por Pixar en la reciente entrega de *Toy Story 3* (2010).

El siguiente año, Hayao se consolida en el público infantil con *Kiki, entregas a domicilio* (1989). Basada en la novela homónima de Eiko Kadono,¹¹⁶ narra el viaje

¹¹⁵Stuart Galbraith y Paul Duncan. *op. cit.*, p. 151.

¹¹⁶Dani Cavallero. *op. cit.*, p. 82.

iniciático de una pequeña bruja de 13 años que por razones tradicionales, debe abandonar su casa y mudarse a una ciudad donde sus servicios sean requeridos. Propiciado por el enorme suceso mercantil que había generado *Mi vecino Totoro*, *Kiki, entregas a domicilio* fue una de las películas más taquilleras de Japón el año de su estreno.

Producida por Miyazaki, Takahata emprende la dirección de *Recuerdos del ayer* (1991), una vez más preocupándose por la audiencia juvenil y adulta, cuenta el drama de una joven cuando regresa al pueblo donde vivió su niñez y revive los mejores recuerdos de su vida.

Un año más tarde Miyazaki inicia la dirección de *Porco Rosso* (1992). Basado en su propio manga, cuenta la historia de un piloto aviador al que una maldición le otorga una apariencia porcina; adquiere de manera solitaria un *modus vivendi* como caza recompensas. Situada en Italia después de la Primera Guerra Mundial, las circunstancias lo pondrán a combatir con un excéntrico norteamericano. *Porco Rosso*, retoma abiertamente el fanatismo de Hayao por los aviones y se erige como homenaje al gusto que tiene por la cultura europea. Fue el mayor éxito en taquillas de Japón el año de su estreno.¹¹⁷ Una de sus secuencias, muestra la marca Ghibli, por el nombre que le otorgaban a los aviones. Mientras, otra es una crítica -con el particular punto de vista lírico de Miyazaki- a la violencia desarrollada en la primera guerra mundial, en la que todos los aviones *caídos*, sin importar la nación que representan marchaban en el horizonte hasta perderse en las profundidades del cielo. En esta película sobresale la manera magistral de Miyazaki por capturar la esencia del cine clásico y plasmarlo en anime.

Tiempo después la producción de los estudios Ghibli se centra en su única película realizada *ex profeso* para televisión, *Se oye el mar* (1993) con reminiscencias románticas y la dirección de Tomomi Mochizuki, éste trabajo se

¹¹⁷ Stuart Galbraith y Paul Duncan. *op. cit.*, p. 151.

erige como el primero en el que ni Hayao Miyazaki, ni Isao Takahata figuraban en la dirección.

Finalmente Takahata realiza su primera película con Ghibli dirigida a un público infantil con *Pom poko* (1994) que cuenta las aventuras de una familia de pequeños mapaches o *tanukis*. La siguiente entrega de Ghibli, sería *Susurros del corazón* (1995), dirigida por Yoshumi Kondo, el guión y producción de Hayao Miyazaki, relata la historia de una adolescente que descubre que los mismos libros que saca de la biblioteca han sido obtenidos antes que ella por la misma persona, la incógnita de quién es ese individuo será develada cuando fortuitamente encuentre a un gato misterioso.

Miyazaki vuelve a sorprender al realizar la película más ambiciosa que habían tenido los Estudios Ghibli con *La princesa Mononoke* (1997). Hayao regresa a la figura porcina, pero esta vez le otorga un valor antagónico, ya que es el encargado de maldecir a un príncipe por el que Mononoke (la princesa criada por lobos) tendrá que librar una batalla para conseguir la paz del bosque. La película ocupó un presupuesto de 2,400 millones de yenes, aunque representó la inversión más grande para un filme animado japonés, la retribución que generó fue de 18,600 millones de yenes, En ese momento, fue la película japonesa que más recaudó.¹¹⁸

Posteriormente Ghibli lanza (la que hasta ahora es la última película de Isao Takahata) *Mis vecinos los Yamada* (1999) en el que con trazos simples estilo *Crayon Shin-chan* (1990), representa las aventuras de una familia japonesa promedio.

Después de la princesa Mononoke, la situación de Miyazaki era delicada, su estado físico se encontraba en crisis debido a agotamiento lo que propició que

¹¹⁸ *ídem.*

anunciara el fin de su carrera cinematográfica.¹¹⁹ No obstante, ésta película había significado la consolidación en Japón y en el extranjero de él y de Ghibli, lo que derivó en un interés por parte de Disney hacia esta empresa, al principio fueron sólo derechos de distribución en América (a través de Buena Vista International) ocasionando que Miyazaki reivindicará su postura, aludiendo a que un cineasta requiere primordialmente talento, más que fuerza física.

El viaje de Chihiro (2001) de Hayao Miyazaki, con un presupuesto de 19 millones de dólares, pasó a los anales de la historia cinematográfica japonesa al convertirse ese año en el filme que logró mayor recaudación en el archipiélago con 200 millones de dólares, superando a *Titanic* (1997) de James Cameron. La crítica ensalzó el filme en diversas partes del mundo (incluyendo a su llegada en México) lo que le dio como resultado diversos premios internacionales, y convertirla en la primera y única película de animación japonesa en obtener el Oscar en su categoría. El relato ha sido comparado con *Alicia en el país de las maravillas* (1865) de Lewis Carroll, por ser considerado como un viaje surrealista e iniciático donde la heroína debe enfrentarse incluso consigo misma.¹²⁰

En su contenido lleva impresas diferentes mitologías que sustentan perfectamente el argumento. En palabras más sencillas, entretiene a los niños al mismo tiempo que hace una cordial invitación para los adultos a la reflexión y educación.¹²¹

El escudo del Museo Ghibli reúne a personajes emblemáticos de Miyazaki.¹²²



En ese año, debido al éxito avasallador que habían dado las últimas películas de Ghibli, -principalmente las de Miyazaki- inauguran en el área limítrofe de Tokio el Museo Ghibli, ubicada a en la ciudad de Mikata cuenta con exhibiciones permanentes y extraordinarias de

...turaesca." *Reforma*. 05 de agosto de 2005, Sec. primera fila, p. 7.

...Ernesto Sánchez. "Ghibli: el viaje para robarse tu corazón." *Reforma*. 06 de julio de 2003, Sec. Magazine, p. 28.

¹²¹ Noé Moreno. "Una lección de vida sin violencia." *La crónica*. 24 de agosto de 2003. Sec. De escape, p. 2.

¹²² Disponible: 15 de noviembre de 2010; <http://www.ghibli-museum.jp/en/>

producciones de anime realizadas por estos estudios, también encarna a los personajes más populares de sus filmes. El precio de la entrada varía dependiendo la edad de los visitantes, aunque su costo máximo es de 1000 yenes.

Con ésta estabilidad y buena fama, Ghibli lanza *Haru en el reino de los gatos* (2002), dirigida por Hiroyuki Morita con guión de Hayao Miyazaki, cuenta la historia de una estudiante que yendo a su escuela rescata a un gato de ser atropellado, que resulta ser príncipe del reino de los gatos y en agradecimiento lleva a la chica a sus territorios.

La siguiente película de Hayao Miyazaki, sería *El increíble castillo vagabundo* (2004), basada en la novela de Diana Wynne Jones, *Howl's Moving Castle* (1986). Es un filme que entretiene una extraña historia de amor entre una joven que es convertida en anciana y un mago que la deja vivir en su castillo que deambula por el mundo. En palabras de Rafael Aviña:

Un filme con un alto nivel de detalles y de diseño de personajes, como lo muestra el uso de punto de vista de éstos, la utilización del sombreado y del claroscuro, así como el propio castillo y el uso del elemento del viento, fundamental en una obra intrigante a cargo del que es, sin duda, uno de los mayores animadores del mundo.¹²³

La posterior producción de Ghibli fue la opera prima del hijo de Hayao Miyazaki, Goro Miyazaki con *Cuentos de Terramar* (2006), bajo la producción de Toshio Susuki (quien ha producido la mayor parte de los filmes de éstos Estudios, en el que también se erige como su presidente). Ambientado con dragones estilo celta, cuenta la historia de Arren, quien después de aliarse al mago Gavilán, cambiará su vida y la percepción del mundo cuando conoce a una joven llamada Therru.

¹²³ Rafael Aviña. "Animados y con el viento a su favor." *Reforma*. 05 de agosto de 2005, Sec. primera fila, p. 6.

Finalmente, el último filme producido por Ghibli, es también el más reciente de Hayao Miyazaki, *Gake no ue no Ponyo* (2008) que por razones comerciales en México recibió el nombre de *El secreto de la sirenita*. Es el filme que refleja mayor inocencia de toda la filmografía de nuestro autor, cuenta la historia de Sosuke, un niño de 5 años que se encuentra en la playa a una peccecita de colores que pretende ser humana para quedarse al lado del pequeño, pero su padre, un poderoso hechicero, no otorgará tan fácilmente su consentimiento.

Miyazaki es un creador con una imaginación pura, creativa y alabada, en sus obras convergen sin dificultad, la inteligencia, la poesía y el entretenimiento.¹²⁴ Es un autor detallista e innovador, a pesar de ser fiel al dibujo tradicional también es pionero en la utilización de diversas tecnologías para su industria, como el DLP (Digital Light Processing).

Su sello es siempre un seductor argumento junto con un cautivador trazado de paisajes y personajes. Se encarga en sus filmes de reinventar la realidad para trastocarla con un toque onírico. Al respecto Pilar Yébenes comenta que:

Miyazaki actúa como un trovador de sueños que provoca en el espectador la inseguridad de no saber dónde acaba la ficción y donde empieza la realidad. La magia, la brujería, la superchería, la espiritualidad, el misticismo, el simbolismo celestial, la leyenda son herramientas de un taller que quiere construir un decorado que hace posible el sueño cinematográfico.¹²⁵

Sus películas otorgan un papel preponderante a la figura femenina, entre las que siempre cabe (por lo menos) un detalle de similitud. Tanto cuidado en el tratamiento de sus trabajos da como resultado una obra artística, que lo consagran como mentor del anime actual.

¹²⁴ Gustavo Moheno. "El viaje de Chihiro." *Reforma*. 12 de septiembre de 2003, Sec. primera fila. p. 10.

¹²⁵ Alberto Fijo, *et al.*, *op.cit.*, p. 69.

Este maestro de la animación contemporánea, [...] ilustra su mensaje con imágenes e historias en las que el mal y el bien, la sombra y luz combaten dentro del alma misma de sus héroes, por eso los malos resultan no tan malos, y los buenos, a veces asustan.¹²⁶

Su trabajo y constancia se refleja en la participación con la casa productora más importante y reconocida de animación en Japón, los Estudios Ghibli. Para finalizar este segundo capítulo, la mejor forma es aludiendo a las palabras de Paul Duncan, cuando refiere que:

En una época en la que la industria cinematográfica japonesa lucha por su supervivencia, Estudio Ghibli es una de las pocas empresas que disfruta de un éxito demoledor.¹²⁷

¹²⁶ Javier Betancourt. "El increíble castillo vagabundo." *Proceso*. Agosto 2005, p. 70.

¹²⁷ Stuart Galbraith y Paul Duncan. *op. cit.*, p. 151.

CAPÍTULO III: ANÁLISIS DEL FILME, *EL VIAJE DE CHIHIRO* (2001)

*Una verdadera historia requiere
un bautismo mágico que
conecte este mundo con el otro.*

Haruki Murakami

Una película puede ser abordada desde distintas perspectivas, se pueden estudiar de ella diversos aspectos, trayectoria del héroe (o heroína), psicología de los personajes, alteraciones en el equilibrio narrativo (como las peripecias), el manejo del tiempo (a través de flashbacks y flashfronts que irrumpen con la clara y cotidiana temporalidad cronológica), aspectos estéticos como el encuadre y composición de la imagen, así como los movimientos de cámara y la profundidad de campo. Se puede estudiar por separado la banda sonora y la manera en que afecta la percepción de las imágenes; la lista, si bien no es infinita, se extiende por varios puntos más.

Ante tal divergencia, no es posible dejar de lado la aceptación que el cine es un medio de comunicación dentro del cual cada filme es un mensaje articulado que busca penetrar en su audiencia. Se concibe dentro de un espacio y un tiempo propio, en la que se expresan ideas del director y por añadidura las del grupo social al que pertenece y que han influido sobre él.

Por otra parte, justo como lo evidenciamos en el capítulo anterior, el cine animado japonés ha venido de menos a más para alcanzar una nueva ola de popularidad, con lo que logra un mayor respeto y profundidad en el auditorio de occidente, luego de *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo y *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshi, es *El Viaje de Chihiro* (2001) de Hayao Miyazaki, la culpable de esta adecuación a la reputación del anime, donde el cine pueril puede convivir en armonía con el maduro, reflexivo y adulto. Noé Moreno, comenta al respecto:

El Viaje de Chihiro, hace una nueva propuesta y revoluciona por completo la idea que se ha concebido de este género filmico [anime]. Razón que le ha otorgado a esta obra maestra más de 40 premios internacionales, incluyendo el Oscar a la mejor película animada [...] entretiene a los niños al mismo tiempo que hace una cordial invitación para los adultos a la reflexión y educación.¹²⁸

La obra maestra de este genio nos traslada a nuevas atmósferas en el que además existe un gozo que radica en el placer estético, la estudiosa de la animación japonesa María del Pilar Yébenes Cortés manifiesta:

El cine de Miyazaki está compuesto de metáforas visuales. Las composiciones cinematográficas del japonés pueden ser interpretadas desde un significado más profuso que el que aporta la propia imagen. Un lenguaje, también propio de otras manifestaciones artísticas como la literatura y la pintura, que se muestra codificado al espectador y que lo interesante de ello es su decodificación y disfrute.¹²⁹

El Viaje de Chihiro (2001) tuvo un costo de 19 millones de dólares y en Japón fue, en su momento, la película más vista con más de 20 millones de espectadores en salas.¹³⁰ La película fue incluida por *Cahiers du cinéma* entre las diez mejores del 2002.¹³¹ Todo el trabajo en esta obra fue realizado a mano para después ser digitalizado y coloreado en el ordenador en lo que es conocido como DLP (Digital Light Processing) fue la primera cinta japonesa en ocupar este proceso. Sobre esto, Carmen Sánchez expone:

Miyazaki tenía el concepto de enlazar la computación con las técnicas tradicionales y la mayoría de los efectos especiales fueron hechos a mano, con

¹²⁸ Noé Moreno. "Una lección de vida sin violencia". La crónica. 24 de agosto de 2003, Sec. Descarte p. 2.

¹²⁹ María del Pilar Yébenes Cortés. *Los lenguajes del Código animado, estudio de la estética del anime (cine de animación japonés)*. Disponible 15 de octubre de 2011.

<http://es.scribd.com/doc/7133085/Los-Lenguajes-Del-cCodigo-Animado-Pilar-Yebenes>

¹³⁰ Héctor Rivera. "Chihiro." *El Universal*. 17 de agosto de 2003. Día siete, p. 20.

¹³¹ Gabriele Lucci. *Diccionario de cine: Animación*. España, Electa, 2008, p. 151.

lo que el cineasta ha manifestado que con este film se hace evidente que la industria de la animación ha evolucionado y entrado a una nueva era.¹³²

Para personas como Tatiana Lipke, es esta “la película más exitosa en la historia de Japón, es la ganadora de Oso de oro de Berlín y del Óscar a la mejor animación del 2002”¹³³ Así con este filme, Miyazaki, que lleva más de veinte años de estar a la vanguardia y aportar su talento a la cinematografía se consolida como el mejor cineasta de animación de Japón.¹³⁴

Hayao Miyazaki declara: “No me gustan esas películas fantásticas que pretenden decidir quiénes son los buenos y quiénes son los malos. Dentro de cada persona el bien y el mal coexisten. En todos mis personajes hay inocencia y pureza, pero también malicia.”¹³⁵ Añade: “Mi visión sobre la cultura de mi país ha evolucionado; al principio no amaba Japón, por culpa de la guerra. Pero ahora me he reconciliado con ella y encuentro mucha inspiración en su historia; la antigua y la contemporánea”¹³⁶ Sobre la película *El Viaje de Chihiro*, sostiene: “la idea surgió cuando un día de verano me dediqué a investigar los sueños, las aspiraciones y los deseos de las niñas de diez años. No quería que fuera la típica heroína bonita y tierna. Su belleza proviene de su corazón y de las profundidades de su alma.”¹³⁷

Así mismo, es irrefutable que jamás se podrá estudiar todos y cada uno de los aspectos que proporciona una película determinada y menos el impacto que genera en sus espectadores, sin embargo, en este capítulo abordaremos la mayor parte de elementos, entendiendo primero que el significativo a estudiar no sólo se concentra en las imágenes, sino también en la banda sonora.

¹³² Carmen Sánchez Dávila. “La multipremiada ‘El Viaje de Chihiro’ expone el genio en la animación de Hayao Miyazaki”. *El Heraldo de México*. 31 de agosto de 2003, Sec. Espectáculos, p. 5.

¹³³ Tatiana Lipke. “El Viaje de Chihiro.” *Uno más uno*. 26 de septiembre de 2003, La cultura, p. 41.

¹³⁴ “Llega a México ‘El viaje de Chihiro’ ganadora del Oscar de dibujos animados” *El Heraldo de México*. 30 de Junio de 2003, espectáculos, p. 3.

¹³⁵ Rebecca Welles. “El mago japonés de la animación Hayao Miyazaki, ganó un Oscar.” *El Heraldo de México*. 6 de abril de 2003, Espectáculos, p. 5.

¹³⁶ *Idem*.

¹³⁷ “Viene cinta animada, ganadora del Oscar.” *Ovaciones*. 27 de agosto de 2003, Espectáculos, p.5.

Aumont señala en su libro de *Análisis del film*, lo siguiente: “La utilización del análisis depende por completo de la naturaleza del proyecto analítico: el género de la ‘tesis universitaria’ obliga a tener en cuenta el más amplio corpus posible.”¹³⁸ Así, éste estudio se divide en dos partes, la primera descriptiva y denotativa, en la que a través de la semiología describimos a grandes rasgos la composición de la imagen (signo icónico) y el sentido que adquieren a partir de los sonidos y las palabras que la re-significan y salvan de una polisemia (signo lingüístico). Esto sin olvidar que una parte esencial en el cine es su carácter de movimiento. La sección analítica se realizará a partir de elementos de hermenéutica con el cual obtendremos la parte connotativa, este apartado lo alcanzaremos con referencias proporcionadas de otras películas del mismo director; así como arquetipos universales y culturales que son el sopor intrínseco del filme. Sin dejar de lado el nivel axiológico que trata la película.

Comenzamos entonces, con los datos técnicos de la obra, seguido por una sinopsis detallada y profunda, en la que se describen a *grosso modo*, prácticamente todas las secuencias del filme, al final del capítulo la parte connotativa, en ella se desglosan símbolos, arquetipos y todo aquello que toma significado de manifestaciones artísticas y culturales, expuestas por añadidura.

3.1 Datos técnicos:

Nombre: Sen to Chihiro no Kamikakushi, *El Viaje de Chihiro* (2001)

País: Japón

Producida por los Estudios Ghibli.

Productor ejecutivo: Yasuyoshi Tokuma.

Escrita y Dirigida por Hayao Miyazaki, asistido por Masayuki Miyagi y Atsushi Takahashi.

Producida por Toshio Suzuki.

¹³⁸ Jaques Aumont y Michel Marie. *Análisis del film*. España, Paidós, 1988, p 91.

Dirección de animación de Masahi Ando, Kitaro Kosaka y Megumi Kagawa.
Música original de Joe Hisaishi, con la composición en una canción de Youmi Kimura.

Edición de Takeshi Seyama.

Dirección de arte por Yôji Takeshige.

Efectos de sonido de Toshiaki Abe.

Con las voces de Rumi Hiiragi, Miyu Irino, Mari Natsuki, Takashi Naitô, Yasuko Sawaguchi, Tatsuya Gashûin, Ryûnosuke Kamiki, Yumi Tamai, Yô Ôizumi, Koba Hayashi, Tsunehiko Kamijô, Takehiko Ono y Bunta Sugawara.

Duración: 125 minutos.¹³⁹

3.2 Sinopsis detallada:

Ante una imagen negra se escuchan tres notas de piano¹⁴⁰ seguidas el *Fade in* de unas flores rosas, en el centro de éstas una tarjeta en la que puede leerse “Buena suerte, Chihiro. Nos volveremos a ver.” Antes del cambio de plano una voz masculina, menciona su nombre y le advierte de la próxima llegada. Después, se observa a una niña (Chihiro) recostada en el asiento trasero de un automóvil con un ramo de flores rosas entre sus manos y al alejarse la perspectiva de cámara, apreciar brevemente diversas cajas, bolsas y mochilas. Los padres intentan persuadirla de lo benéfico que resultará el cambio. Mientras se opone, se da cuenta que su flores están por marchitarse. Se observa el vehículo en el que se encuentran que toma una desviación a la derecha, la perspectiva del encuadre sube y aparece superpuesto, a la imagen del paisaje de casas y vasta vegetación, el título de la película: 千と千尋の神隠し *El viaje de Chihiro*.

¹³⁹ The Internet Movie Database [Base de datos en línea] Disponible 15 de octubre 2011.
<http://www.imdb.com/title/tt0245429/fullcredits#cast>

¹⁴⁰ Joe Hisaishi, *One summer's day*. Joe Hisaishi & New Japan Philharmonic Orchestra, Warner Music International.

Posteriormente es apreciable desde su copa un árbol de proporciones colosales, que cuenta en su parte inferior con un rudimentario torii¹⁴¹ de madera, el automóvil en el que viaja la familia se detiene, mientras se aprecia la marca de éste (Audi), el padre se cuestiona sobre si tomó el camino adecuado y continúa por la vía empedrada, al final encuentra una estatua de piedra y de fondo un edificio color carmín del que sobresale un túnel angosto. Se detienen y descienden del vehículo, se ve la edificación deteriorada y las piedras que prevalecen, al principio la madre desea irse pero pronto es convencida para pasar del otro lado del túnel, luego de dejar su ramo de flores en el auto, la niña se muestra renuente a iniciar el camino, aunque con cierta prontitud accede para no quedarse sola. Tras cruzar el túnel oscuro y angosto se observan diversas columnas con lámparas en cada una de ellas, bancas que reposan por doquier. Luego de preguntarse acerca del lugar en el que se encuentran deciden continuar por haber escuchado un tren, al seguir encuentran una pradera con un verde intenso y algunas casas visiblemente deterioradas y en abandono, así como algunos tótems similares al que se encontraba en la entrada. Mientras descubren que el edificio por el que cruzaron parece una feria abandonada. Aún mostrándose en negativa, Chihiro debe continuar por acompañar a sus padres, quienes más adelante localizan algunas rocas donde refieren que estaban construyendo un río, ahí el aroma de comida los incita a seguir, el olfato del padre los guía hasta un restaurante abierto, exhibiendo comida, pero sin alguien que lo atienda.

Arguyendo que traen dinero comienzan a tomar la comida presente, la niña persiste renuente y comienza a caminar para conocer el sitio y encuentra un edificio rojo con un puente en su parte inferior, al que se sube un instante y desde ahí ve pasar el tren, entonces súbitamente aparece un niño vestido de blanco y junto con él aparece de repente el ocaso, todo se convierte aún más extraño y sin argumentar el chico les pide desalojar el lugar y que crucen el río, mientras ella hace caso y se dirige con sus padres se observa como el anochecer se apodera

¹⁴¹ Entrada que señala la existencia de un santuario o de un altar donde se encuentra un *shintai* (cuerpo donde mora el kami) está formado por dos columnas de madera rematadas con un elemento que las une a manera de trabe. Elia Miyazako. *El espacio sagrado japonés*. México, Trillas, 1994, p. 168.

del territorio para dar paso al destello de las lámparas, el corredor de restaurantes se empieza a iluminar con focos y se vislumbran seres oscuros parecidos a sombras, extrañada la niña continua su recorrido hasta el aposento de sus padres, al llegar al sitio comienza a jalonear a su papá y le pide irse, pero este ahora es un cerdo con copete. La niña preocupada comienza a gemir y mostrando un semblante de nerviosismo y miedo, observa impotente la manera en la que el cerdo intenta tomar más comida y una sombra, que se esconde entre el vapor le golpea hasta derribarlo. La pequeña vuelve a salir al corredor, desesperada pide por sus padres en tanto más sombras deambulan por el pasillo, regresa corriendo justo por donde llegó y en las escaleras, la estatua de una rana ahora emana agua de su boca, al descender, se hunde en este líquido, sale mojada, y observa del otro lado del río que se formó el edificio y las construcciones que parecían abandonados ahora gozan de luz artificial, se golpea la cabeza con las manos y dice a sí misma estar soñando. Luego su pie se comienza a trastocar transparente y al poner su brazo sobre sus ojos se da cuenta que también puede ver a través de él. En ese momento una embarcación completamente iluminada desciende a un costado de ella y salen diferentes seres, los primeros que parecieran tener máscaras en el rostro adquieren cuerpo y vestimenta al cruzar el pequeño puente que los traslada a tierra firme, fuera de la embarcación y dentro del agua empiezan a salir más sombras, Chihiro huye del lugar. Al corte, se ve correr al mismo niño que le había advertido, encuentra a la pequeña postrada en un rincón sin ser vista por nadie más. Al llegar a ella (cada vez más transparente) la abraza y al sentir, la niña emite un grito, él le ofrece comida y le explica que de esa manera ya no desaparecerá luego se ve un ave con cabeza de anciana sobrevolar el alrededor. Cuando se aleja un poco el muchacho le comenta que la están buscando, luego pone su mano sobre sus piernas para con una especie de magia pueda volver a levantarse, comienzan a correr por un pasillo, mientras él le toma la mano desde la muñeca. Posteriormente ingresan a un edificio, en el que pasan por distintas salas en las que se observan alimentos y recipientes de tamaño colosal, el último salón repleto de cerdos.

Encuentran al mismo edificio en el que se conocieron, en la parte inferior un puente que es paso de diversos seres extraños, él le pide no respirar para que crucen, ella le toma del brazo y se declara con miedo, a un lado de los jóvenes desfilan más seres extraños de diversas formas y dos ranas con sombrero y bigote, casi del mismo tamaño que los dos chicos, reciben a esos singulares personajes, la pequeña abre los ojos, sube la cara y se tapa la nariz con la manos ingresan al puente de madera, mientras caminan uno de los personajes extraños se distingue de entre los demás por permanecer inmóvil, una sombra con una especie de máscara. Del otro lado del puente, voces femeninas continúan recibiendo a los invitados, llega una ranita verde vestida de azul con la peculiaridad de poder hablar se acerca a ambos y saluda al muchacho lo que provoca que Chihiro exhale y vuelva a inspirar, la rana, que ha saltado, puede ver a la pequeña y sorprendida identifica a un humano en su territorio lo que ocasiona que el chico estire su mano y la encapsule en una especie de burbuja a la pequeña rana, toman un impulso tan fuerte que prácticamente vuelan a ras de suelo, mientras el anfibio queda flotando en el aire unos instantes.

Posteriormente los dos jóvenes continúan corriendo en el interior de un jardín con diversa vegetación, entre ellos un cerezo, a lado una edificación dentro de la cual buscan todos a la intrusa y al chico, mientras permanecen en cuclillas, el niño le explica que debe continuar su camino sola y solicitar empleo para permanecer ahí y poder salvar a su familia, él se presenta como Haku, se deja ver como un amigo e ingresan al lugar donde le buscaban.

Del otro lado, la niña sale a una escalera de madera sin barandal por lo que camina acompasadamente sujetándose de la pared, al voltear abajo ve las vías y el paso de un tren de dos vagones, para descender se vuelve a agachar y baja paulatinamente sin embargo, un escalón se rompe y baja corriendo y gritando, al final se detiene por completo por el choque contra una pared. Agitada, su atención es dirigida arriba, de donde se abre una ventana para dejar escuchar diversas voces y la forma en la que sale una rana a fumar, la pequeña cautelosamente se

aparta del lugar y continúa bajando, ahora en escaleras de concreto. Encuentra una instalación de tubería que emana vapor en algunos puntos, una puerta verde y una lámpara que alumbra el lugar, la abre y se introduce, ahí encuentra una sala completa de conductos que también exhalan humo, en el salón de alado se encuentran a un señor de nombre Kamaji, quien sentado talla algo con una rueda; en el piso pequeños seres esféricos con extremidades que se mueven paulatinamente para depositar carbón a la entrada de la caldera, el señor con barba, sin cabello y lentes tiene seis brazos, mientras continua tallando, en el momento en el que hacen una pausa, la niña se acerca para solicitar trabajo, y aunque insiste, éste le es negado.

Las bolitas negras reiteran en su labor y ella observa como una es derribada por el peso del carbón que sostiene, ella le auxilia y con dificultades hace su trabajo por él, la acción provoca que el resto de los pequeños seres esféricos finjan que no soportan el peso de la piedras, todos se acercan hacia la esquina en la que está Chihiro para abatirse a su lado, Kamaji, se ve obligado a reinstaurar el orden, y golpea una vez más con su martillo al mueble sobre el que está y regaña a todos, incluyendo a Chihiro lo que provoca que los pequeños seres la defiendan.

De una puerta replegable, aparece una mujer de cabello largo y uniforme tradicional rosado, en su mano izquierda porta una canasta y en la derecha una charola, una vez dentro y al darse cuenta del alboroto, calma a todos cuando menciona que lleva la comida, todos toman un descanso y las bolitas comienzan a rebotar hacia donde se encuentra ella, que les comienza a arrojar estrellitas de diversos colores. Cuando la mujer volteo a su derecha con sorpresa se pone de pie, señala a Chihiro mientras aduce que todos la están buscando por ser humano. Luego Kamaji le otorga una lagartija rostizada como pago para que acompañe a la niña con Yubaba, la jefa del lugar. Y aunque al principio se niega el quedarse con la lagartija provoca que acceda y le ordena a la niña quitarse el calzado, los calcetines y agradecer al anciano, la pequeña con un carácter

completamente dócil obedece a todo. Sólo que al darse la vuelta para dar las gracias se golpea en la cabeza, se queja unos instantes, y continúa.

Luego la chica a la que todos le llaman Lin, conduce a la niña por el interior del edificio, en el que se observan diversas albercas en las que se encuentran todos los seres extraños que se vieron desfilar en un principio, varios de ellos reciben atención personalizada de las mujeres, en todas las tinas se encuentran este tipo de seres. Al llegar a un elevador se encuentran a otra rana que acompaña a más entes extraños y al salir permite que entren Chihiro y un acompañante, un extraño ser de proporciones colosales que ocupa casi la totalidad del ascensor y mientras Lin se queda discutiendo con el trabajador rana la niña continúa su camino en busca de Yubaba

El elevador sube varios pisos más, la primera parada es en paredes con pinturas de bambú, en el exterior un gran corredor con puertas corredizas tradicionales (fusuma), fuera de ellas se ven muchas sandalias, dentro sombras en movimiento. Sin que ninguno de los dos descienda, el ente de gran volumen baja de nuevo la palanca y se cierra esa puerta. La siguiente parada es la antesala con enormes jarrones y dos puertas color carmín de tamaño colosal, ambos proceden para inspeccionar el área, pero de manera instantánea el otro ser vuelve a ingresar al interior, una reverencia de ambos es su despedida antes de que se cierren las puertas.

Chihiro camina hacia las puertas rojas, toma la gran mancuerna para jalar del portón, la aldaba, una figura dorada con aspecto de rostro con gran nariz le pregunta si no va a tocar, la pequeña retrocede sin mencionar nada, luego la iris de esos ojos dan un giro de 360° al tiempo que se escucha el rechinado que produce la fricción entre metales y el picaporte añade: "Qué niña tan flaquita." ella comienza a temblar, mientras mira como se abren solas las puertas y extravagantes lámparas iluminan habitación por habitación, luego la voz de la anciana ordena que entre y sus palabras se materializan casi de manera

inmediata, llega a la alfombra de la anciana como si la hubieran aventado con una pirueta sobre el piso, se escuchan gemidos, y a ella se acercan tres cabezas verdes, sin cabello, pero con barba y bigote, que la hacen balbucear pequeños gritos.

Finalmente vemos a una señora de edad avanzada con una gran cabeza y un peinado de un volumen aun mayor, maquillada, con anillos en ambas manos, se ve escribiendo algo y sin dirigirle la vista, asevera que hacen mucho ruido, sin mencionar nada más Chihiro aprovecha la oportunidad para solicitar empleo. La anciana con un conjuro le cierra la boca cual si fuera cremallera y le explica a la niña que el lugar es un baño público al que vienen 8 millones de dioses para descansar. Además se declara sorprendida de que la niña haya llegado tan lejos y al solicitar el nombre de su ayudante la niña reitera su petición. La anciana vuela hacia donde está la menor y de manera peyorativa y tajante le comenta que no es apta para poder emplearse en ese lugar, sin embargo se produce un pequeño temblor y después el llanto de un niño se apodera de la habitación, un enorme pie descalzo rompe con la puerta verde que se encuentra a un lado del escritorio, la anciana corre hacia ese lugar, y con dulzura se refiere a la creatura como su bebé, Chihiro aprovecha y continua con su petición a lo que Yubaba, sólo atina a decir “Bien, pero cállate,” luego de calmar la situación le hace llegar una hoja hasta sus manos, le menciona que es su contrato y le pide firmarlo con su nombre, al llegar a las manos de la anciana aduce que el nombre de la pequeña es extraño, mientras con su mano extrae del contrato tres Kanjis y sólo deja el de 千 (Sen) una vez en su mano la cierra en puño y le menciona que su nuevo nombre será Sen. Así reaparece Haku, para ser informado de la contratación de la niña, y le menciona que la vigile, el muchacho le pregunta su nombre y aunque titubea se declara como Sen, así salen de la oficina de Yubaba.

Cuando van descendiendo, Chihiro intenta hablar con Haku, pero la actitud de él es completamente distinta, intransigente le pide que no le hable y se refiera a él con el título de maestro, la niña sorprendida, sólo guarda silencio. Posteriormente

al llegar con los demás trabajadores, que guardan un aspecto de anfibio, para presentar a la niña en sus nuevas obligaciones todos lucen sorprendidos de ver a un humano en su territorio, y más que éste se incorpore en sus filas, despectivamente arguyen a que apesta a humano, para apaciguar la situación, Haku, solicita que tenga la oportunidad de tres días para dejar de apestar, de lo contrario podrán realizar cualquier cosa con la niña. Finalmente se le es otorgada la responsabilidad a Lin, que frente a todos luce descontenta por tal decisión.

No obstante, al salir del lugar Lin se vuelve hacia Sen cambia su semblante con una sonrisa y gustosa le externa su apoyo y congratulación por haber conseguido el trabajo, en la habitación con las demás compañeras, le otorgan su uniforme rosa, aunque la pequeña se declara mareada, también cuestiona sobre si existen dos Hakus, Lin lo niega y le explica que tenga cuidado de él, ya que es el ayudante predilecto de la jefa, la bruja Yubaba. El malestar hace recaer a Sen.

Mientras se hace cada vez más evidente el alba, fuera sobre un barandal, la misma ave con cabeza de anciana que habíamos visto con anterioridad, dentro las tres cabezas verdes cual si estuvieran formadas de frente a Yubaba, Haku quien observa a la bruja con una manta negra, la extiende y después se cubre casi completamente con ella dejando sólo ver su cabello, sus ojos y su enorme nariz. Al salir, se coloca sobre el barandal mientras el ave pequeña comienza a aletear, extiende los brazos por debajo de la manta y agita cual si tuviera alas, se desprende y empieza a volar mimetizando a un ave, ambas se pierden en el horizonte, abajo en la gran llanura, sólo se distinguen las vías del tren. Al haberse ido, las cabezas se retiran y el chico avanza para apagar la luz. Además una breve toma desde lejos en la que entre la neblina y a contraluz se distingue la silueta del edificio y el puente, en el corredor, las luces de los restaurantes también se apagan.

En la habitación de las féminas todas duermen, excepto Sen, que permanece con los ojos abiertos y temblando, escucha como se corre la puerta para ser abierta e

ingresa alguien a quien sólo se le ven los pies descalzos, la pequeña cierra los ojos, y una mano la toca sobre el edredón que le cubre la mitad de la cara, se escucha la voz de Haku que le pide verla en el puente para llevarla con sus padres, después abre abruptamente sus ojos. Al bajar a las caldera con Kamaji, las pequeñas bolitas de hollín le otorgan su calzado, y luego de ponerse su uniforme sale corriendo y al llegar al puente vuelve a ver al mismo ente con características de sombra y una máscara.

Luego, al encontrarse con Haku, pasan por un angosto pasillo entre flores de diversos colores, ella dando pasos cautelosos con los brazos hacia arriba, comienzan a descender una pequeña colina, llegan a un enorme chiquero, y entre todas las parcelas una en la que duermen dos cerdos gordos, ella se admira, da unos pasos y voltea a ver a Haku, sin decir nada él asiente con la cabeza y la expresión de la niña se trastoca a preocupada y triste, corre hacia ellos, se detiene frente al barandal que los divide y les grita a sus padres que la reconozcan, con los ojos empapados le promete salvarlos y sale corriendo del lugar. Fuera, entre las hortalizas, ella en cuclillas y con la cabeza recargada entre las rodillas, él, de pie, le otorga la ropa con la que llegó y le pide esconderla, le comenta que la necesitará para regresar; dentro encuentra la misma tarjeta que tiene escrito su nombre, al leerlo recuerda que su verdadero nombre es Chihiro, lo que da pie a que él le explique que Yubaba controla a los demás apoderándose de su nombre, que ya no recuerda el suyo, aunque sí el de la niña. Le da tres bolas de arroz en las que tiene un hechizo para que recupere sus fuerzas, mientras las come, la niña comienza a llorar, salen del jardín y la niña le promete esforzarse y trabajar duro, cruza corriendo el puente y al final voltea, su mirada cambia para ver hacia arriba, y sorprendida ve serpentear a algo blanco en el cielo y perderse en el horizonte después reitera su camino hacia el interior del edificio, y aparece el mismo personaje con un degradado casi transparente en la parte inferior y cuál si tuviera una máscara blanca, da un par de pasos para desaparecer de inmediato. Al final se queda dormida en la habitación de las calderas, y Kamaji la cubre con una manta.

Nubes espesas son el inicio de una lluvia torrencial, que es la antesala del regreso de Yubaba y su acompañante en forma de aves, una nueva noche cae y las luces en el andador comienzan a iluminarse, en el interior del edificio, todos se preparan para su jornada laboral. Comienza el primer día de trabajo para Sen, otras niñas con trapos en las manos corren casi a gatas para limpiar la duela, y lo hacen por lo menos, dos veces más rápido que Chihiro, quien incluso se cae en la labor.

Sen abre una puerta y tira el agua que había en su balde, entre la lluvia encuentra al mismo personaje que ha visto en el puente, bondadosamente le deja abierta la portezuela para que no se moje, después se dirige hacia Lin y el extraño ser entra y desaparece

Un individuo con indumentaria verde ordena que se dirijan a limpiar la tina más grande. Lin limpia con una escoba y la niña toma la hierba que puede con las manos, luego dentro de la tina ambas tallan con cepillos, mientras la mayor explica que esa es la bañera más grande reservada para los invitados más sucios y por eso está cubierta de lodo, luego le pide que acuda con el capataz para que solicite un jabón de hierbas.

En otra parte Yubaba observa sus joyas, pero es perturbada y se dirige hacia la ventana pensando que alguien malo se disfraza entre la lluvia. En el corredor todos entran y apagan las luces, se dirige un pequeño monstruo amorfo y viscoso de gran tamaño, color gris.

El capataz, un individuo chapeado y con aspecto de anfibio, es atento con los clientes y otras trabajadoras, pero con Sen se niega a otorgarle el jabón de hierbas, ella tranquila, pero renuente se empecina e insiste, en esos momentos, suena el teléfono, es Yubaba, quien desde su aparato transmisor que es un cráneo, anuncia que llegó un intruso y le pide estar atento, el extraño ser con

máscara se parece unos instantes y después, sin que nadie la toque, una tablita carmín se acerca hacia la niña, que agradece y sale corriendo

Lin recibe las tablillas, y las envía a Kamaji, comienza a salir agua de unas tablas y llenan la tina, ella explica a Sen que el líquido sale turbio por sales de gusano seco, así nadie nota que la tina continúe un poco sucia. Luego encarga supervise se llene y anuncia que se dirige por comida, al quedarse sola aparece el mismo ser oscuro y le pretende dejar más tablillas, la niña se niega debido a que son muchas y no las necesita, el ente insiste y al desaparecer todos los jabones caen al suelo, en ese momento, el agua se desborda de la bañera.

Reconocen que se aproxima un Dios apestoso, que nadie desea por eso delegan su atención a Sen y Lin y lo hacen pasar a la tina que estaban limpiando, Yubaba observa desde arriba como se encuentra en apuros la niña, que envía una tablilla hacia Kamaji para que envíe más agua, después la niña tropieza y cae a la bañera junto con el Dios apestoso, él la saca y la aproxima hacia él mismo, su mano alcanza una especie de tubo, al percatarse de esto la anciana desciende y les otorga una cuerda para que la amarren, todos comienzan a tirar y el tubo resulta ser el manubrio de una bicicleta, atrás una gran parte de desperdicios, el agua se desborda precipitadamente sobre el resto de la habitación, el humo que deja a su paso impide la visibilidad, en esa incertidumbre, impera el silencio, la niña es cubierta mágicamente por agua, y aparece de la tina una especie de máscara, cual si fuera de un anciano, repleto de arrugas, con cejas blancas que sólo dice Bien hecho, y al dejar de cubrir el agua, la niña tiene una extraña bolita verde en sus manos, aparece oro, por ordenes de Yubaba todos permanecen tranquilos hasta que sale el invitado renovado, volando un cuerpo alargado con muchas extremidades. El júbilo se apodera de todos, incluso la anciana felicita a Sen y explica que era el famoso Dios del Río.

Después Sen aparece sentada en un balcón, observan el paisaje, la lluvia ha inundado todo, a lo lejos luces prendidas se distinguen, Lin promete ir hacia esos

rumbos algún día, mientras come un pan, la niña prueba la bolita verde que quedó en sus manos, aunque no le agrada el sabor. Aparece la pequeña ranita y comienza a hurgar entre la duela para buscar oro, el ser oscuro aparece, produce oro con sus manos y el pequeño anfibio al intentar agárrola es devorado, luego otro de los jefes pregunta que sucede, el ser aparece sentado en la parte superior y solicita que despierten todos, pide ser tratado como un cliente especial a cambio de oro.

Aparece Sen caminando entre el pasillo de flores para dirigirse al chiquero en el que están sus padres, al llegar ahí se desespera por no reconocerlos, así despierta y descubre que fue una pesadilla, también se da cuenta que no hay nadie en la habitación, mientras todos atienden al ser oscuro que engulle toda la comida cuanto le dan, su tamaño es más grande y con cabello, sigue solicitando todo, mientras apacigua a la multitud arrojando pepitas de oro.

Chihiro regresa al mismo balcón y desde ahí aprecia a un dragón blanco que es perseguido por un enjambre de diminutas creaturas blancas, al verlo grita: "Haku", el animal mitológico entra a la habitación en la que está la niña, ella se apresura a cerrar las puertas pero no es lo suficientemente rápida y pequeñas cruces blancas se comienzan a impregnar a ella, que se da cuenta que son de papel, después se marchan en procesión, el dragón sumamente lacerado deja sangre en toda la habitación y sale volando, la pequeña intuye que ira con Yubaba, preocupada comienza a correr hacia ese lugar, un papelito se coloca en posición vertical y se le adhiere a la espalda en el recorrido.

En tanto, todos ven desfilar e imploran limosna al mismo ser oscuro que es aún más grande, cuando se lo encuentra la niña en el camino, él le intenta ofrecer oro para ella sola, pero lo rechaza alegando que no lo necesita, el metal cae al suelo y la muchedumbre se repliega hacia ahí, el jefe se aproxima para disculparse, pero el ente lo devora junto con otra trabajadora. El pánico se apodera y todos huyen.

Sen sale por una ventana, después de pasar con dificultades por un tubo sube unas escaleras, sin darse cuenta es auxiliada por el papelito para abrir una ventana y abrirla, llega a una habitación acojinada por todas partes, escucha a Yubaba hablar acerca del ser que ha devorado a los trabajadores y refiere a él como un "Sin Cara" además pide saquen el cuerpo ensangrentado de Haku, la anciana entra a la habitación y ella se esconde entre los cojines, al salir de ese cuarto conoce a Boh, el hijo de Yubaba, un colosal bebé que le pide a la niña que se quede para poder jugar a cambio de no denunciarla con su mamá, ella sale corriendo después de mostrarle que tiene sangre en la mano, al salir de la habitación detiene a las tres cabezas verdes que intentan arrojar al dragón, el papel que llevaba en la espalda toma forma de Yubaba, resulta ser Zeniba su hermana gemela, convierte al bebé en un pequeño roedor y a la ave con cabeza de la anciana en un pequeño pajarito. El dragón se repone un poco y destruye al papel con un golpe de su cola, Zeniba desaparece como si la hubieran cortado por la mitad.

El pequeño roedor, la diminuta ave, el dragón y Sen caen al vacío, en el trayecto, ella toca sus cuernos, breves chispazos muestran la misma acción en un terreno acuoso, al final caen al cuarto de las calderas con Kamaji, la niña se compone de inmediato y rompe el pastel de hierbas que le dio el Dios de Río para hacer que se lo trague, después del forcejeo, sale un sello de Zeniba y una especie de gusano viscoso que corre, la niña apresurada lo aplasta con su pie. Sen se ofrece para regresar el sello, Kamaji le otorga unos boletos de tren y declara que el boleto sólo es de ida, no hay ningún transporte de regreso. Así aparece Lin para avisar que la busca Yubaba por el desastre que ha ocasionado el Sin Cara.

La pequeña acude al lugar en el que está el ente, sumamente grande y violento, tiene un cuerpo de rana también, ella lo empieza a cuestionar sobre sus familiares, él le pide que tome el oro y ella le da la otra mitad del pastel de hierbas, él comienza a vomitar y la niña huye y es perseguida por el ser que mientras sigue regurgitando va perdiendo volumen, al descender por la escalera choca contra el

ascensor y ahí expulsa a dos trabajadores, afuera con una balsa la espera Lin, mientras ella se va quitando el uniforme le grita al Sin Cara intuyendo que sólo es malo dentro de los baños, cuando cae expulsa a la ranita también y recobra su tamaño original, en la estación entran Chihiro, el Sin Cara , el pequeño roedor y el ave, en el interior el resto parece sombras, el trayecto dura todo el día y llegan a su destino en la noche.

En tanto Haku despierta y encara a Yubaba, que pretende sacrificar a sus padres, descubre que su hijo no se encuentra con ella, furiosa y emando fuego por la boca pregunta sobre el paradero de su bebé, Haku impávido pide el trato, que es aceptado por la anciana, de traer de vuelta al infante a cambio de liberar a Chihiro y a sus padres.

Al llegar con Zeniba, Chihiro y sus acompañantes, regresan el sello y se disculpan, por su parte la gemela de Yubaba, quien reside en una morada mucho más humilde y no utiliza su magia para abrir o cerrar la puerta, explica que el bicho que aplastó Chihiro lo había introducido su hermana para controlar a su aprendiz, además aclara que el bebé y el ave puede retomar su forma original en el momento en el que ellos lo deseen. Mientras continúan charlando Sin Cara toma te y come pastel de manera mesurada y tranquila. Chihiro manifiesta su inquietud acerca de tener la impresión de conocer a Haku desde hace tiempo, por lo que de manera cooperativa Zeniba aclara que debe resolverlo ella misma, pero nada de lo que pasa se olvida.

El pequeño roedor y el pajarito permanecen hilando junto con el Sin Cara, luego preocupada Chihiro le explica a Zeniba que debe regresar porque Haku corre el riesgo de morir y pueden llegar a comerse a sus papás, ella le obsequia una pequeña cinta para amarrarse el cabello y añade que le servirá para protegerla debido a que la hizo con el hilo de los otros dos, así llega Haku a la casa en forma de dragón, emocionada la niña sale a recibirlo, gustosa por verlo bien lo abraza,

se despide, agradece a la anciana y le dice su verdadero nombre, Zeniba incluso le da la oportunidad al Sin Cara de que se quede con ella.

Emprenden el vuelo de regreso y en el trayecto Chihiro le comenta que su mamá le contó que una vez cuando era chiquita cayó en un río, tiempo después lo vaciaron y construyeron edificios ahí, el nombre de ese río era Kohaku. Así que deduce que ése es su verdadero nombre. En el aire deja de ser dragón y él le explica que su verdadero nombre es Nigihayami Kohaku Nushi.

De regreso a la casa de los baños, Yubaba los espera con dos hileras de cerdos a la entrada, expectantes están también dioses invitados y trabajadores del lugar. El roedor es cargado y vuela con la pequeña ave, suben un poco y cae parado el bebé; con el contrato en la mano la anciana lleva a Chihiro hasta donde están los cerdos, le pide que los reconozca y estarán en libertad, ella infiere que sus padres no están ahí, acierta y el júbilo y la alegría se apoderan de todos, el contrato se rompe, la niña agradece con una reverencia y regresa con Haku, él le explica que ellos ya se han adelantado, le pide regresar por donde llegó y no mirar hacia atrás.

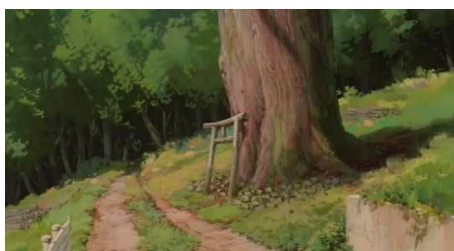
Todo concluye cuando al regresar al túnel la esperan sus padres, que no recuerdan nada, todo luce un poco más deteriorado, al cruzar el túnel vuelve a sujetarse del brazo de su madre, del otro lado su automóvil está lleno de hojas, aunque su cinta del cabello resplandece brevemente mientras su vista regresa hacia el túnel para después incorporarse con sus padres y retirarse todos del lugar.

3.3 Elementos japoneses en *El Viaje de Chihiro* (2001)

A lo largo de todas las secuencias de la película existe algún rasgo que alude al país nipón, a continuación desglosamos cada uno de ellos.

3.3.1 Torii

En los primeros minutos de esta cinta podemos ver a partir de un *Tilt down* a un árbol enorme, en el que en su parte inferior reposa un pequeño *torii* de madera y a un lado pequeñas casas de piedra. Es un arco, con un eje horizontal que reposa sobre dos paralelos verticales. El *torii* es el símbolo del inicio, que enmarca el comienzo del espacio sagrado y es también el principio para ubicarse en un santuario.¹⁴²



Por las características del árbol puede ser considerado como un *shintai*, es decir el lugar donde se pueden localizar a las divinidades japonesas, conocidas como *kami*, el lugar sagrado donde reside la divinidad, el objeto que lo legitima así, es el *torii*.

Empero, en este caso el *torii* cubre otra función además de símbolo focalizado en el *shintai* (en este caso el árbol), da la pauta para el inicio de un espacio sagrado mucho más amplio, dado que el terreno es todo un complejo natural en su calidad de bosque, en términos japoneses, le da a éste la designación de *morita* ya que al mismo tiempo puede ser bosque y santuario. En la imagen lateral se corrobora la importancia del *torii*, ya que



Torii del santuario de Itsukushima

¹⁴² Elia Miyazako. *op. cit.*, p. 93.

es el que designa la entrada al espacio sagrado, en el caso de la fotografía mostrada al santuario de *Itsukushima* en la isla de Miyajima.¹⁴³

Las pequeñas casas al pie del *shintai* refuerzan la idea de lugar sagrado, ya que son altares pequeños dentro de la doctrina sintoísta, que tienen el fin de ser un lugar específico para realizar oración. Sin embargo en esta parte resulta más importante que sean el factor para evidenciar la ignorancia de Chihiro hacia las costumbres religiosas que prevalecen en el contexto rural. Como se menciona al final de la primera parte del capítulo anterior: el contexto urbano, del que resulta Chihiro, ha perdido paulatinamente el interés pragmático por una religión a favor del conocimiento científico. Así se da el inicio de la protagonista hacia el espacio desconocido con un misticismo espiritual.

La estatua cubierta de musgo que ve Chihiro a un lado de la carretera y también la que hace que frene el automóvil su papá, refuerzan la idea de misticismo en el espacio desconocido y dotado de una espiritualidad (anunciada por los objetos anteriores). También por sus características rocosas, estas estatuas pueden referir a otro *shintai*, simbolizando en sí mismo el cuerpo de algún *Kami*, desconocido para la familia forastera, debido a que el panteón de dioses sintoístas es muy amplio, y de cierta manera todo lo anterior ya había sido anunciado por el Torii.

3.3.2 Mito cosmogónico

Justo como lo abordamos en el capítulo anterior, la concepción sintoísta sobre la cual Japón argumenta el origen de la vida y del mundo es relatado en el mito de Izanami e Izanagi, este relato funge como soporte argumentativo intrínseco, así también, permite la mejor comprensión de algunas secuencias del filme.¹⁴⁴

¹⁴³ Foto de Asahi Shimbun. Victor Harris. *Shinto the sacred art of ancient Japan*. Inglaterra, British Museum Press, 2001, p. 25.

¹⁴⁴ Véase *Infra* pp. 36- 39.

De acuerdo al estudio de los mitos realizados por Lévi-Strauss, tomando como ejemplo el mito acerca de la trayectoria del héroe¹⁴⁵, similar a Izanagi, el mito cosmogónico japonés puede ser fácilmente subdividido en los siguientes ejes,

De la nada al origen de los dioses de la invitación: Izanagi e Izanami.

La creación de algunos fenómenos naturales y el archipiélago a través de la relación de los dioses de la invitación.

La muerte de la diosa de la invitación Izanami y el descenso posterior de su esposo para intentar regresarla.

El desencanto de Izanami y las peripecias que debe sortear solo el dios que invita Izanagi

La purificación y creación de nuevos dioses exclusivamente creados por Izanagi.

Las peripecias de la siguiente generación de dioses: la diosa del Sol Amaterasu y el dios de las tormentas Susano-o.

La segmentación anterior permite un entendimiento más claro para poder contrastarlo con las secuencias de la película en la que se figura como elemento arquetípico, a continuación las mencionamos.

Una vez que Chihiro no encuentra a sus padres y ve descender a seres extraños de la barca se aleja de aquel lugar y sola y en cuclillas comienza a sollozar, ahí es abordada por el mismo chico que le advertía salir del lugar, esta vez con el afán



que “coma algo de ese mundo para que no desaparezca”, en realidad esta parte se argumenta en el arquetipo que aparece en la tradición popular de la creencia sintoísta, en el que Izanami, la mujer que invita, y co-creadora de todo lo visible, se

arraiga al país de la noche toda vez que probó la comida de ese lugar.¹⁴⁶

¹⁴⁵ Claude Lévi Strauss. *El hombre desnudo*, México, Siglo veintiuno editores, 2003, p. 160.

¹⁴⁶ Véase *infra*, p. 36.

La pequeña accede a comer lo que le invitan cuando descubre que su cuerpo está dejando de ser tangible, al probar el alimento que le es otorgado se recupera a sí misma, así su cuerpo puede permanecer en ese extraño lugar y puede empezar el recorrido para también salvar a sus padres.

Poco después el niño le pide correr, pero al no poder levantarse le muestra a Chihiro, una vez más, sus dotes de hechicero y pide al viento y al agua que la liberen, esto hace referencia a dos de los cinco elementos de la cosmovisión clásica japonesa, que a su vez encuentra su soporte en la cultura china a través del budismo, e implica en sí mismo respeto por la naturaleza.

Posteriormente la niña debe ingresar al interior de los baños iniciando este proceso con el descenso a las calderas con Kamaji. En palabras de Diana Saínez Camayd, estudiante de la Facultad de Artes y Letras de la Universidad de La Habana, en su trabajo publicado en la revista electrónica de la Escuela Internacional de Cine y TV de San Antonio de los Baños, *Miradas. Revista del audiovisual*, refuerza la idea del comienzo del viaje iniciático con el descenso de la pequeña al hacer la analogía con el mito cosmogónico de Japón cuando el dios Izanagi debe descender a los infiernos para reencontrarse con su amada:

Para ver al anciano, la heroína debe bajar por unas interminables escaleras hasta la habitación de las calderas. Aquí se sella el ingreso definitivo de Chihiro al mundo de la aventura, simbólicamente expresado en el acto de descender hasta las entrañas mismas de la casa de baños. En algún modo la secuencia también guarda relación con la parábola mitológica del descenso del héroe al Hades, vista en historias como la de Odiseo, Orfeo, Psique, y la deidad japonesa Izanagi; idea que se refuerza en el filme por las características del espacio hábitat de Kamaji: su carácter subterráneo, la convivencia con el fuego. Asimismo, correspondería al último elemento que sitúa Campbell en esta fase de la aventura: la inmersión en el vientre de la ballena, o sea, la región de la

aventura a la que se llama vientre en virtud de ilustrar mejor el renacimiento final.¹⁴⁷

El Nihon Shoki, fue el primer libro en el que se recopilaban las historias, mitos y leyendas, que le dan sinergia a la cosmovisión del país del Sol naciente, en este mismo se reconoce el amplio panteón de las deidades japonesas o *Kami*. En la película, una vez que la niña logra acceder a la parte más alta del edificio, inmediatamente, anuncia su petición laboral. La bruja cierra los labios de Chihiro, y así tiene la oportunidad de explicar breve y concisamente, que ese no es un lugar de humanos, sino un baño público para ocho millones de dioses. Esto es una explícita referencia a la religión sintoísta, es una frase que se encuentra en el libro sagrado, donde hablar de ocho millones de dioses, es una alegoría hacia el extenso número de deidades que se tienen en esta religión autóctona de Japón.

De esta manera, las imágenes vistas en la secuencia anterior toman un nuevo significado, todos los seres extraños que hemos visto en este trayecto son dioses, el que acudan a los baños no sólo es por recreación, un sentido más profundo se sustenta en el mismo mito cosmogónico, donde el creador de todas las cosas luego de haber descendido al reino de la muerte debe purificarse al tomar baño en un río. Es relevante desde este punto de vista que la toma de baño sea la forma de renovación entre los dioses, los mismos que controlan nuestro mundo, es la manera de limpiar el espíritu para conseguir armonía consigo mismos y poder otorgarla a los demás.

3.3.3 Puente o Hashi

Toda vez que la niña se reencuentra con Haku, el sujeto que le advertía del peligro, le ayuda ahora a introducirse a la casa de baños, y para ingresar, deben cruzar el puente. En este punto resulta imperativo detenernos. Comenzamos

¹⁴⁷Diana Saínez Camayd. *Miyazaki Hayao: ensayo sobre el héroe y su viaje*. Disponible: 11 de agosto de 2011.

http://www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=com_content&task=view&id=695&Itemid=53

reproduciendo las palabras de Elia Miyazako de su libro *el espacio sagrado japonés* cuando refiere:

La palabra *hashi* no significa una cosa específica sino que implica un poco la conexión del *ma* entre dos objetos, en un borde que representa el límite del mundo o del más allá, *ma* es el espacio entre dos abismos y se designa como *hashi*. Los bordes pueden incluir conexión entre mundo celular y mundo celestial, el alto y bajo nivel, el nivel superior y el nivel interior convirtiendo a *hashi* en la conexión del *ma* [...] *Hashi* significa escalera y puente. Significa también una escalera que conecta dos mundos divididos.¹⁴⁸

El puente es un elemento que marca el punto de mutación entre dos mundos diferentes, la transición entre lo profano y lo sagrado:

El significado de *Hashi* en japonés es puente, denomina la conexión del espacio *ma* entre dos mundo divididos. Es lo tangible, el límite de un mundo, y la existencia de un más allá, designa lo que cruza proyectado dentro del abismo del espacio *ma*. Es el espacio entre dos abismos y su significado es homólogo al de la escalera; que en tiempos remotos significaba la conexión del valle y la montaña, lo secular y lo sagrado, la ascensión y al mismo tiempo el paso al trascender.¹⁴⁹

Después del paso por túnel, y atravesar el río, que nos enmarcaban una nueva dimensión, el cruce del puente es internarse a un nuevo estadio, hacer énfasis en el *ma*, se debe a estar en un nuevo intervalo de espacio-tiempo, lo que en otras palabras es que lo ocurre ahí, sucede de distinta forma, el tiempo transcurre de diferente manera en comparación con el mundo “real,” concebido como tiempo mítico, esta fluir temporal de las cosas se evidenciará casi al final de la obra. El puente es entonces el objeto que permite la entrada a este nuevo espacio.

¹⁴⁸ Elia Miyazako. *El espacio sagrado japonés*. México, Trillas, 1994, pp. 127- 128.

¹⁴⁹ *Ibidem*, p. 93.

Diversos autores hacen hincapié en la importancia de esta transición, corresponde el turno a la visión otorgada por Jean Chevalier:

El simbolismo del puente, en cuanto permite pasar de una ribera a otra, es uno de los más universalmente extendidos. Este paso es el de la tierra al cielo, el del estado humano a los estados suprahumanos, el de la contingencia a la inmortalidad, el del mundo sensible al mundo suprasensible[...] Se advierten pues dos elementos: el simbolismo del pasaje, y el carácter frecuentemente peligroso de ese paso, que es el de todo viaje iniciático [...] El parentesco es evidente en el caso de los puentes arqueados del Extremo oriente; así, los que dan acceso a los templos shintoístas, imágenes del puente celeste que introduce al mundo de los dioses, y cuya travesía se acompaña de purificaciones rituales. También lo identifica con el eje del mundo en sus diversas formas, y especialmente con la escalera, en cuyo caso se considera que el puente está vertical.¹⁵⁰

Con otro tipo de palabras, Chevalier redonda en la delimitación entre el espacio profano y sagrado, que encuentra de manera inmanente la afectación en el tiempo, la inmortalidad sólo se puede evidenciar con el paso del muchos años, pero otro punto igual de importante es el que nos enmarca el peligro de ese paso, así como el riesgo del nuevo lugar al que se accede y el origen de un viaje iniciático, al que nuestra protagonista, Chihiro, logra acceder por la ayuda, (de lo que Vladimir Propp designó como *auxiliar* que asiste en el desplazamiento del héroe en el espacio), del personaje Haku.¹⁵¹ Esta transición es remarcada por el autor con un plano cerrado a los pies cuando ingresan al puente, la ayuda del *auxiliar*, consiste en un hechizo en la que no pueda ser vista siempre que no respire.

El puente es el paso que separa dos lugares distintos, *Hashi* es esa separación. En realidad, este tipo de puentes pueden ser utilizados en algunos santuarios,

¹⁵⁰ Jean Chevalier *et. al.*, *op. cit.*, p. 853.

¹⁵¹ Jaques Aumont y Michelle Marie, *op. cit.*, p. 136.

para enmarcar que se está accediendo a un espacio sagrado. A continuación presentamos dos imágenes, la primera es un *frame* de la película, mientras la segunda es una fotografía real de la entrada a un santuario japonés.



La diferencia es mínima, sólo es otorgada en la fotografía por el *Torii* y en el *frame* por la presencia al fondo del edificio, en ambas aparece focalizada la presencia del puente y la presencia de árboles. Cabe aclarar que la fotografía, con créditos para Jingū Office, es al puente Uji que se encuentra sobre el río Isuzu, y es paso obligado para acceder al santuario más importante de Japón, el de Ise.¹⁵²

3.4 La casa de baños

Después de cruzar el puente, y con la peripecia de haber respirado y haber roto el hechizo, dejándose a la vista momentánea de los demás ingresan a la edificación, ahí, los seres con apariencia de mujer reciben a los invitados en la entrada, ellas poseen abanicos con un punto rojo al centro, lo que es una clara correlación a la bandera japonesa en la que se representa al sol, un elemento que se integra ahora como parte de la misma cultura popular nipona.

Atrás, una manta con la partícula Yu 湯, que significa agua caliente, se coloca en la entrada para designar a un baño público. En esta señal está implícita la buena

¹⁵² Victor Harris. *Shinto the sacred art of ancient Japan*. Inglaterra, British Museum Press, 2001, p. 7.

voluntad para ser visitado.¹⁵³ Como dato adicional, tanto el edificio al que pretenden acceder, como los que se encontraban en el corredor que dan paso, están inspirados en el Museo de arquitectura al aire libre Edo-Tokio. Localizado en



la gran urbe nipona exhibe una gran variedad de edificios históricos que fueron reubicados o reconstituidas con el propósito de preservar un capítulo de la historia de la arquitectura. Entre las edificaciones se encuentran: la casa elegante de un político de la época, una casa de campo, un baño público, diversas tiendas y una caseta de policía.¹⁵⁴

Si fuera visto como un círculo concéntrico, la niña debe acceder al punto que



jerárquicamente le da orden a ese microcosmos, incluso aún cuando, como menciona Elia Miyazako, “lo sagrado es siempre peligroso para quien entra en contacto con él sin haberse preparado; es decir, sin haber pasado por los movimientos de aproximación que requiere cualquier religioso.”¹⁵⁵ En este caso el espacio sagrado es una casa de baños, que cumple una doble función, es un centro de relajación, pero su sentido vital es ser un espacio de purificación de las mismas deidades que dan equilibrio a nuestro mundo.

Posteriormente, la niña hace caso a las palabras de su nuevo amigo y emprende el viaje solicitado al salir por la puerta trasera. Luego de tronarse dos escalones de madera la pequeña comienza a descender precipitadamente, la forma en la que corre es con los brazos apuntando hacia arriba, la fidelidad a esta postura cada que realiza esa acción es un punto a favor de la verosimilitud de la historia, finalmente el choque con la pared con el que termina abruptamente su descenso,

¹⁵³ Imagen disponible: 10 de agosto de 2011

<http://translate.google.com.mx/translate?hl=es&sl=ja&u=http://ja.wikipedia.org/wiki/%25E3%2582%2586&ei=WaaNTt2vHKmBsgKyuXEAQ&sa=X&oi=translate&ct=result&resnum=1&ved=0CCcQ7gEwAA&prev=/search%3Fq%3D%25E3%2582%2586%26hl%3Des%26safe%3Doff%26client%3Dfirefox-a%26hs%3DYtT%26rls%3Dorg.mozilla:es-ES:official%26prmd%3DimvnsI>

¹⁵⁴ Disponible: 10 de agosto de 2011 <http://www.japan-guide.com/e/e3032.html>

¹⁵⁵ Elia Miyazako, *op. cit.*, p. 18.

evoca por lo general la risa del público menor, lo que recuerda que es una película para niños, donde por absurdo que parezca su reivindicación se da a partir de la comedia física.

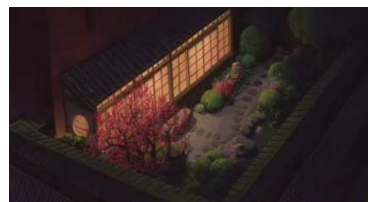
Dentro de la casa de baños se encuentra compuesto por detalles arquitectónicos y culturales más representativos y tradicionales de la sociedad nipona a continuación mencionamos los más sobresalientes.

3.4.1 Sakura:

Una vez superada la irrupción del puente el par de jóvenes ingresan al interior de un jardín en la parte lateral del edificio, entre los detalles a rescatarse se encuentra un árbol rosado, flor de cerezo o sakura, es uno de los iconos de la cultura japonesa, incluso cuenta con una festividad propia en el momento en el que florecen (ya que sólo dura un par de días) denominada Hanami.

Hanami es uno de los eventos más populares de la primavera. Una multitud de personas -familias, amigos, y grupos de empresas- se sientan bajo los cerezos cuando su flor está completamente abierta, usualmente en lonas de plástico para tener una celebración de picnic, que consiste en una amplia variedad de alimentos, comidas rápidas, y sake (vino de arroz) u otras bebidas. Las actividades incluyen bailes y karaoke, además de la visión de la flor de cerezo.¹⁵⁶

Así, en la cinta el árbol marca una temporalidad específica, ya que éstos sólo florecen unos cuantos días en todo el año, generalmente en verano, también continúa con la utilización de los símbolos



más arraigados de la cultura nipona. “En Japón el árbol de sakura en florecimiento simboliza la resurrección de la vegetación, la sinfonía de la vida, el renacer de los

¹⁵⁶ The American School in Japan, Disponible en: 11 de agosto de 2011.
<http://www.asij.ac.jp/elementary/japan/hanami/hanami.htm>

cerezos pertenece al ámbito sagrado y está íntimamente ligado a la emoción y al sentimiento japonés.”¹⁵⁷ Es un elemento más que recalca al espacio como sagrado y de revitalización.

3.4.2 Fusuma



Con la ayuda de Lin, Chihiro es colocada dentro de un elevador, junto con un Kami que desea ascender, con la idea de llegar hasta el lugar donde se encuentra Yubaba, la jearca de la casa de baños. La primera parada la realizan en un piso donde reluce un largo andador con puertas

hechas de papel, éstas se denominan *fusuma*, una pieza clásica en la arquitectura japonesa, paneles de papel que fungen como paredes y puertas deslizables a la vez, siendo lienzos sobre los que se proyectan la sombra de más seres tomando baño, la buena profundidad de campo, permite observar sandalias a lo largo de todo el corredor. En las paredes aledañas en fondo amarillo tallos de bambú con hojas, una de las plantas más representativas de la región oriental, en particular ésta con hojas puede pertenecer a un subtipo popularmente conocido como bambú japonés.

La composición del cuadro, en las secuencias en las que se está dentro de la casa de baños, es una amplia labor artística, por ejemplo, cuando la niña se ofrece a ir con Zeniba, la hermana gemela de Yubaba a disculparse, debe primero enfrentarse al Sin Cara que ahora es un enorme monstruo que ha engullido un sinfín de comida y tres empleados del lugar. Antes de entrar con él, se pueden observar distintas pinturas sobre la pared, todas con una plástica del periodo clásico japonés, en especial, la puerta



¹⁵⁷ Elia Miyazako, *op. cit.*, p. 60.

que antecede para encararlo tiene una pintura de un demonio, un *oni*, este es el primer indicio alegórico sobre el tipo de personaje que debe encarar Chihiro.

Coincidimos con Rosa Ivonne Padilla, cuando asegura que el Sin Cara, o Kaonashi en su título en japonés es un dios errante,¹⁵⁸ un ente ambulante, aunque lo relevante con él es que está en busca de aceptación y comprensión, requiere de la aprobación del resto, y encuentra ese “consentimiento” gracias a la ambición de los demás, les hace creer que puede realizar oro y aumentar así también su ego y su volumen. El uso de una máscara es porque se encuentra carente de personalidad, esa máscara no expresa ni felicidad, ni tristeza, ni alegría, es difícil entonces hacerse escuchar en ese mundo hostil. Es malo y aterrador sólo cuando está dentro de la casa de los baños porque es atendido por las razones equivocadas, en cambio en la casa de Zeniba, donde es valorado y respetado por sus habilidades, la forma en la que hace las cosas, incluso en la que come es mesurada. Igual que en Haku, todas las apariciones que va teniendo a lo largo del filme son fondeadas por la misma canción así se da pie a una rúbrica musical asociada al personaje.

Sobre este peculiar personaje, Ysabel Gracida refiere lo siguiente:

Lo que Miyazaki hace con su escritura y más tarde con la animación es un viaje exploratorio de distintos misterios, de dioses, de espíritus que según los japoneses se encuentra en todas partes [...] Es particularmente entrañable dentro de esta cosmovisión el personaje ‘Sin Cara’ concebido como un Dios errante, como un ser que no tiene casa, que no tiene a donde ir, y a quien le otorgan la ambigüedad de inspirar terror y también pena.¹⁵⁹



Por eso, aceptar la dádiva del oro es quedar a su merced, tomarlo es también dar cierto consentimiento para que puedan ser devorados, cuando Chihiro lo encara,

¹⁵⁸ Rosa Padilla. *op. cit.*, p. 87.

¹⁵⁹ Ysabel Gracida. “El Viaje de Chihiro.” *El Universal*. 01 de septiembre de 2003. Sección Cultura, p. 2.

permanece impávida, él no puede comerla como a los demás ya que no tiene nada que ofrecerle que ella necesite, la niña se rehúsa a tomar el “oro.”

Durante este enfrentamiento se recalca el detalle con el que fueron elaborados los fondos, en aquella habitación las pinturas evocan al arte popular japonés Ukiyo- e, ahora ampliamente difundido y considerado precursor inmediato del *manga*; en especial un cuadro nos trae la remembranza de la obra más representativa de esta expresión artística: “La Gran Ola de Kanagawa” del artista Katsushika Hokusai.



3.4.3 La figura del árbol

A lo largo de las instalaciones de la casa de baños se encuentran diversas pinturas que decoran el lugar, para continuar con el ejemplo en la secuencia a partir de la que la niña debe recibir al dios apestoso, se da bajo fondo de una pintura del sol que se oculta parcialmente por la presencia de nubes, esto es una figura alegórica al emblema de la bandera nipona, donde queda representado el sol naciente, en el que se alude al significado del nombre del país.

Con un panteón de deidades tan amplio, permanece la factibilidad de que exista un Dios apestoso, arguyendo a la idea de que “En Japón existe la creencia de que los Kami (dioses) pueblan cada elemento y sitio, ríos, árboles, montañas, etc.”¹⁶⁰

El salón de la tina grande está rodeado de las pinturas de enormes árboles, este elemento icónico representa más que un simple fondo, ya que en palabras de Elia Miyazako: “De la misma manera en que las rocas simbolizan la eternidad, las montañas representan la morada del *kami*; el



¹⁶⁰ Romy Villamil. *op. cit.*, p. 6.

árbol es el *alan vital* y da la imagen de fuerzas superiores divinas. En el renglón *shinto*, el árbol sagrado es el *sakaki*, de su verticalidad emergen fuerzas celestiales divinas.”¹⁶¹ Sobre esta línea de ideas la pintura del árbol es redundante, es el elemento que da cabida a que exista una representación divina, aunque en cierto grado sea contradictoria pues es un ser indeseable. Sin embargo, las circunstancias demuestran que no era un Dios apestoso, sino un Dios de río lacerado por las deficientes circunstancias ecológicas.

“El cosmos está simbolizado por un árbol, y se manifiesta de diferentes formas: por la fecundidad, la opulencia, la salud, lo elevado, la mortalidad y la eterna juventud. El árbol simboliza regeneración.”¹⁶² El que este personaje haya recibido baño es lo que permitió purificarse y salir del salón regenerado, con una apariencia completamente renovada y distinta.

El árbol desde la perspectiva sintoísta puede ser la morada de un *Kami*, o por lo menos el lugar de asentamiento temporal de estas deidades, Miyazaki, ya lo había dejado ver así en la película que es el emblema de los estudios *Ghibli*, *Mi vecino Totoro* (1988), cuando el padre junto con las hijas van a este lugar para agradecer el avistamiento para con la niña pequeña, Mei. Además, como elemento extradiegético la secuencia en que Chihiro limpia el espíritu del río está basada en la propia vida del director, que alguna vez tuvo que limpiar un río putrefacto.

3.5 Elementos reiterados en el director

Existen otros elementos, que a continuación expondremos, que no se encuentran precisamente ligados a la cultura nipona, pero desarrollarlos ayuda la mejor comprensión de la película, rescatando diversos aspectos que se han vuelto recurrentes en el director.

¹⁶¹ Elia Miyazako. *op. cit.*, p. 53.

¹⁶² *Ibidem*. p. 57.

3.5.1 Cerdo

Después de su primer encuentro con Haku, en el puente, Chihiro obediente, evacúa el lugar para dirigirse hacia sus padres, sin embargo al llegar al lugar en el



que los había dejado encuentra ahora un par de cerdos, vistiendo sus mismas ropas. Sobre este punto vale la pena detenernos un poco, se vuelve menester abordarlo como símbolo teriomorfo,¹⁶³ para hacerlo adecuadamente reproducimos las

palabras de Gilbert Durand en el que pide no conservar un esquema rígido para abordar este tipo de símbolos:

El simbolismo animal parece muy vago por el hecho de estar demasiado extendido [...] Sin embargo, a pesar de estas dificultades, toda arquetipología debe abrirse sobre un Bestiario, y comenzar con una reflexión sobre la universalidad y trivialidad de este último.¹⁶⁴

Así, podemos comenzar desde un punto de vista despectivo a este animal.¹⁶⁵No obstante otra definición radicalmente opuesta es la expresada por Salvador Dalí, en una designación positiva cuando afirma que “los puercos nunca retroceden, jesuíticamente van de un lado a otro, pasan a través de mil viscosidades indomables, pero siempre un paso más adelante.”¹⁶⁶

Estos puntos diametralmente opuestos, son válidos, teniendo en cuenta, como asegura Durand, que la percepción que se tenga sobre algo puede cambiar de

¹⁶³ Desde una forma simple, es aquello que permite al ser humano adoptar cualquier forma animal.

¹⁶⁴ Gilbert Durand. *Las estructuras antropológicas del imaginario*. México, Fondo de Cultura Económica, 1992, p. 73.

¹⁶⁵ Desde un punto de vista occidental, el cerdo es juzgado de manera peyorativa, Jean Chevalier refiere que: Casi universalmente, el cerdo simboliza la glotonería, la voracidad: devora y engulle todo cuanto se presenta. En muchos mitos se le atribuye este papel de sima. [...] En las leyendas griegas, Circe la maga tiene la costumbre de metamorfosarse en cerdos a los hombres que la importunan con su amor. Otras veces, toca a sus invitados con una varita mágica y los transformaba en animales viles. Jean Chevalier *et. al., op. cit.*, p. 275.

¹⁶⁶ Olallo Rubio, presentador. Podcast 21, 4ª temporada de Olallo Rubio, Salvador Dalí en entrevista por Joaquín Soler Serrano. Obtenido el 25 de octubre de 2011 en <http://olallorubio.com/podcast.php>

una cultura a otra o con el transcurrir del tiempo, un mismo animal con una apreciación negativa, a través de una paulatina eufemización, pasa a ser catalogado de una forma distinta, positiva, lo que incentiva al objeto simbólico es lo que puede desembocar en una polivalencia semántica.¹⁶⁷

Así, hay que reconocer que no es la primera ocasión en la que el autor, Hayao Miyazaki, ocupa la figura porcina en sus trabajos, la primera aparición es la más



amplia, en la película *Porco Rosso* (1992), el protagonista con características antropomórficas había sido antes un ser humano, ahora un cerdo con bigote que se erige sobre dos patas y puede hablar, el héroe de la película, pero con características muy diferentes a las mostradas en *El viaje de*

Chihiro (2001). La otra aparición de la figura porcuna ocurre en la antecesora, *La princesa Mononoke* (1997), más parecido a un jabalí, también es capaz de hablar, pero siendo el detonador del problema es el responsable de poner en aprietos al primer protagonista, Ashitaka.

Los cerdos mostrados en *El viaje de Chihiro* (2001), son únicos, diferentes de los anteriores, aunque visten ropa no poseen ninguna característica humana e incapaces de producir algún mal, son más bien los castigados y el



origen de los problemas de la heroína. Sin embargo, de todas las acepciones que podemos otorgar al cerdo, la más importante es la que proporciona la misma diégesis. Paulatinamente, vamos descubriendo que son la razón por la que la niña debe permanecer en ese lugar, el objetivo es devolverlos a su estado original.

En este caso los cerdos adquieren una figura pasiva, y sin ningún rasgo antropomórfico dejan de ser humanos para convertirse tácitamente en animales, olvidando incluso su pasado. Posteriormente esto se convierte en un problema

¹⁶⁷ Gilbert Durand. *op. cit.*, p. 73.

adicional para Chihiro, pues al principio no logra reconocer sin ayuda a sus padres entre toda la piara.

3.5.2 Rana

Dentro de la casa de baños la mayor parte de los trabajadores tienen un aspecto muy parecido al de las ranas, inclusive una pequeña fue la causante de espantar a Chihiro provocando que respirara a la mitad del puente, lo que ocasionó que pudiera ser vista. No obstante, el primer indicio de toda esta morfología animal es una estatua de rana que se encuentra antes de llegar al río en la parte superior de la escalera. Ahora profundizamos un poco acerca de su significado de acuerdo a lo que nos proporciona Jean Chevalier:

La rana tiene diversas acepciones simbólicas. La principal se refiere a su elemento natural, el agua. En la China antigua -aún hoy en Camboya- las ranas se utilizan, o son imitadas, para obtener la lluvia. Se dibujaban ranas sobre los tambores de bronce, porque éstos recuerdan el trueno y llaman a la lluvia [...] Se dice también que la rana vuelve siempre a su punto de partida, incluso alejándola de él. La palabra japonesa *kaeru* significa también retornar: Por ello se ha convertido en una especie de protectora de los viajeros. Ciertas personas llevan a guisa de amuleto la imagen de una rana llamada «la rana sustituto», en el sentido de que ésta reemplaza al hombre que es su propietario, si sobreviene un siniestro cualquiera.¹⁶⁸

Al ser su elemento natural el agua, da cabida a la posibilidad de que sea su boca la que emane este vital líquido, además de hacerlo tan reiterado, como la gran tormenta que en una noche provoca una gran inundación resultan el amuleto intrínseco para la niña para que pueda regresar a donde pertenece.

¹⁶⁸ Jean Chevalier *et. al. Diccionario de los símbolos*. España, Herder, 1986, p. 869.

3.5.3 Vuelo

En otros trabajos se ha hablado, acerca del uso del tropo del vuelo como un sello distintivo del director, Hayao Miyazaki,¹⁶⁹ ya que cada una de sus películas tienen por lo menos una secuencia en la que se haga alusión a este acto, como Totoro en la noche con Satsuki y Mei en la que después de hacer crecer las semillas emprenden un breve viaje con su sombrilla en *Mi vecino Totoro* (1988), también es visible con la pequeña Kiki en su viaje en escoba desde el inicio de la película en *Kiki, entregas a domicilio* (1989), o todas las secuencias de los aviones en *Porco Rosso* (1992).

En este filme vemos a Yubaba convertirse en un ave luego de cubrirse con una manta, fuera de la cual sólo se perciben sus ojos, cabello y nariz, esta última analogando el pico de un ave y al extender sus extremidades mimetizan las alas de un pájaro, así logra su virtud más representativa, el vuelo. Este mismo tropo es observable en las diferentes ocasiones en las que aparece Haku en forma de dragón.

3.5.4 Agua

Un elemento que resulta fundamental muy reiterado en las películas de Miyazaki, y poco comentado es el agua, en todas sus películas resultan como punto determinante, o por lo menos es el contexto bajo el que se dan circunstancias relevantes, a continuación argumentamos este punto ejemplificando con algunos de sus filmes:

En orden cronológico en su opera prima, el largometraje *El Castillo Cagliostro* (1979), en las últimas secuencias de la película es el factor acuático que devela una ciudad perdida y revela el verdadero tesoro anhelado. En *Mi Vecino Totoro*

¹⁶⁹ Rosa Padilla. *El cine de Hayao Miyazaki, ensayo crítico sobre su vida y obra*. México, UNAM, 2010, p. 46.

(1988) bajo una intensa lluvia la hija mayor, Satsuki, puede ver definitivamente a Totoro, ya que hasta ese momento sólo su hermana menor había logrado ese avistamiento.

Kiki, la bruja heroína de *Kiki entregas a domicilio* (1989), se pasea constantemente en una torre junto al mar, y es justamente este factor lo que la hace declinar por este lugar para habitar, además es una lluvia intensa la que la hace enfermar y complicar su ansiada salida con su amigo del lugar. En *Porco Rosso* (1992) el protagonista tiene su guarida en medio del mar y este mismo resulta el escenario de un par de batallas que debe librar. Un ejemplo más es en la *Princesa Monoke* (1997) en el que el espíritu del bosque adquiere su colosal forma después de estar en el lago.

En *El Viaje de Chihiro* (2001) éste factor es determinante; permite y resulta en una breve exageración y alteración de los tiempos, ya que un sólo día es capaz de inundar todo en absoluto hasta poder ser comparado con la inmensidad del océano. Además se refuerza la idea del nombre en Chihiro, en el que como explicamos es mil brazas, sistema de medición que se utiliza ex profeso para medir la profundidad que puede alcanzarse en las aguas marinas, unidad ambigua que resulta del aproximado de mantener los brazos abiertos, por lo tanto también es mantener los brazos abiertos hacia las circunstancias, hacia la vida misma. La lluvia como hipérbole se recalca con la frase de Chihiro: “Parece que a esa ciudad se la tragó el océano.”

3.5.5 Susuwatari

Un elemento que es reiterado en esta cinta y que ha sido mostrado en otra de este mismo director, son los denominados *Susuwatari* pequeños personajes esféricos y negros, vistos ya en la película de *Mi vecino Totoro* (1988), se les denominaba ahí como espíritus de hollín o bolitas de polvo. La diferencia principal entre los que aparecen en esta producción y los de 1988 es que estos gozan de

extremidades y la mayor parte del tiempo se mueven con ellas, son esclavos de la caldera, con la única función de alimentar el fuego al arrojar pedazos de carbón. La canción que da fondo a la secuencia en la que aparecen recibe el nombre de *Sootballs*, reforzando la idea que son bolitas de hollín.



Lin es la encargada de proporcionarles alimento a estos seres y desde su balde de madera les arroja pequeños dulces multicolores en forma de estrellas llamadas *Kompeito*, populares en el archipiélago. Posteriormente, Chihiro hace amistad con estos personajes, que terminan por ser los encargados de resguardar su calzado.

3.6 La relevancia del nombre

El nombre es un término empleado para designar tanto al sustantivo, como al adjetivo, aunque en la actualidad se prepondera en el primero.¹⁷⁰ Es un referente directo ligado a un objeto, en éste se puede designar intrínsecamente algunas de sus características, por esa razón realizamos una revaloración a los principales personajes y especial atención a la protagonista.

Al final de la primera secuencia se superpone el nombre del filme: 千と千尋の神隠し, *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, genera una importante expectativa y sensibilidad, la primer consideración a tomar en cuenta es que en la escritura nipona se compone de dos silabarios (*hiragana* y *katakana*) y una gran variedad de sinogramas o ideogramas conocidos como *Kanji*, estos últimos se conciben como un significante motivado, es decir, existe un menor grado de arbitrariedad debido a que se encuentran incentivados (a veces de manera parcial) por el objeto al que designan, son en sí mismos un morfema. El segundo punto

¹⁷⁰ Elizabeth Luna, et. al. *Diccionario básico de lingüística*. México, UNAM, 2005, p. 150.

que radica en el título y que despierta interés, lo retomamos a partir de las palabras de Javier Betancourt cuando escribe:

Según me contó en Tokio Junko Fujii, especialista en comunicación, se habla de 'kamikakushi' cuando ocurre una súbita desaparición, ser arrebatado por un poder sobrenatural; el nombre 'Chihiro' está compuesto de dos caracteres chinos: 'Chi', que significa 'mil', también puede pronunciarse 'Sen' [千]; 'hiro' [尋] significa 'vastedad abierto al aire libre'. Pero 'hiro' es también una antigua unidad de medida, la que marca la extensión de los brazos abiertos horizontalmente; 'Chihiro' equivaldría a mil 'hiro'.¹⁷¹

Sin embargo *hiro*, en su sentido de "vastedad abierto al aire libre" también puede estar asociado a un significado de búsqueda y pesquisa de la más amplia variedad de cuestiones. De la misma forma, en su sentido de medida puede tener el equivalente de brazas, unidad usada para medir la profundidad del agua. Mil brazas corresponden a una inmersión profunda, debido a que en nuestro sistema son poco menos de dos mil metros.

La partícula (silaba) と (to), generalmente con una función gramatical equivalente a las conjunciones (aunque de acuerdo al contexto también puede ser una preposición), se encarga de unir a Chihiro y a Sen, al menos de manera semántica. De manera autónoma *kami* 神, una palabra tan ambigua que nos remite a lo explicado en el capítulo anterior,¹⁷² refiere en pocas palabras a un espíritu o divinidad, que en principio sólo se evocaba dentro de una concepción sintoísta.

Como vemos, se desglosa una gran gama polisémica que se puede inferir a partir del título, siendo el punto más sobresaliente el de *kamikakushi*, en su sentido de desaparición repentina e inexplicable asociada a un poder sobrenatural. No obstante, la importancia real y utilitaria sobre el valor nominal que se le puede

¹⁷¹ Javier Betancourt. "El viaje de Chihiro." *Proceso* septiembre 2003, p. 68.

¹⁷² Véase *infra*, p. 34.

imputar a una obra sólo puede ser develada al final de la misma. De esa manera observamos paulatinamente como Chihiro desaparece de forma inexplicable y se convierte en Sen.

Poco después debe encarar a la patrona del lugar: Yubaba, al solicitar empleo firma el contrato con su nombre, éste le es arrebatado, Su nombre aparece así: 荻野 千尋 su apellido Ogino, y su nombre Chihiro, luego la bruja extrae todos los kanjis dejando sólo el de Sen (千) Mil, en tanto los demás quedan encerrados en su puño. El nombre, tiene una relevancia más allá que cualquiera pueda pensar, es más que un significante que sirva para designar a una persona, incluso supera las barreras de otorgar identidad. Justo como lo revela Chevalier:

La pronunciación del nombre, en cierta manera, es efectivamente creadora de la cosa. Nombre y forma, son la esencia y la substancia de la manifestación individual: ésta está determinada por ellos. De lo que precede se deduce fácilmente que nombrar una cosa o un ser equivale a cobrar poder sobre él [...] En el nombre se encuentran todos los caracteres del símbolo: 1) es cargado de significación; 2) escribiendo o pronunciando el nombre de una persona se la hace vivir o sobrevivir, lo que responde al dinamismo del símbolo; 3) el conocimiento del nombre da prerrogativas sobre una persona: aspecto mágico, vínculo misterioso del símbolo. El conocimiento del nombre interviene en los ritos de conciliación, de hechizo, de aniquilamiento, de posesión.¹⁷³

Por ese motivo adueñarse de su nombre significa tener poder y control sobre la persona, haciendo una analogía con la cultura occidental, es una especie de pacto con el diablo, es quedar a merced de alguien más dejando de ser sí mismo para existir como alguien más con un nombre distinto, ser otro. Así, Chihiro, la niña caprichosa y terca, que en principio presentaba un semblante extraviado entre la tristeza, el enojo y la resistencia al cambio debe ceder paso para ser Sen, una pequeña que sorteará por nuevas dificultades en un mundo hostil.

¹⁷³ *Ibidem.* p. 755.

El creador de esta cinta busca recalcar el valor del lenguaje, en palabras del propio Miyazaki: “En la película el robarle a alguien el nombre es la perdición. Sen vive con la amenaza de ser devorada y eso es lo que la motiva [...] Quiero demostrar que el lenguaje es muy importante y que transporta no sólo palabras sino energía. Todo sucede en Japón y con nuestras tradiciones.”¹⁷⁴

Después, Haku le regresa a la niña su ropa y entre ella la misma tarjeta que se muestra en el primer plano de la película, un plano detalle, que estaba dentro de un ramo de flores rosas, con un mensaje de despedida, de contenido efímero pero contundente: “Buena suerte, Chihiro. Nos volveremos a ver.” Así, Sen recuerda que ese no es su verdadero nombre, y toma conciencia de quien es en realidad, logrando liberarse, en cierto modo, del poder del que es sometida por Yubaba.

En el nombre de Yubaba, reside a grandes rasgos su descripción, encontramos lo que es, *Yu*, como aclaramos más arriba, refiere a agua caliente ligado a la idea de baños públicos, en tanto *baba*, es utilizado para designarse como vieja o incluso bruja, entonces Yubaba es la bruja de la casa de baños.

Con respecto a Haku, podemos inferir que su nombre en una traducción literal significa blanco, color que va más allá de la indumentaria que usa, en sus diversas acepciones puede significar la ausencia de color, o la suma cromática de todos, y aunque en algunas partes de Europa y Oriente evocaba el duelo es generalmente relacionado con la pureza, también ligado al rito iniciático:

La valoración positiva del blanco que de ello resulta está igualmente vinculada al fenómeno iniciático. No es el atributo del postulante o del candidato que se dirige hacia la muerte, sino el de aquel que se levanta y renace victorioso de la prueba. Es la toga viril, símbolo de afirmación, de responsabilidades asumidas,

¹⁷⁴ Juan Carlos Castellanos. “El viaje de Chihiro.” *Uno más uno*. 4 de septiembre de 2003. La cultura, p. 26.

de poderes asumidos y reconocidos, de renacimiento cumplido y de consagración.¹⁷⁵

Así se sustenta el puesto de gran grado jerárquico que conserva en la casa de baños, sólo por debajo de Yubaba, recordar que en algún momento fue río, que secaron después para construir edificios, en cierta manera se encuentra atrapado con Yubaba por no recordar su nombre verdadero. Haku entonces se encuentra en esa transición para salir victorioso en su propio renacimiento. Además el blanco es el color de su ropa, al igual que cuando es dragón, tal como lo indica su propio nombre.

3.7 Música

La parte musical en la cinta juega un papel determinante, y fue realizada por Joe Hisaishi, quien es reconocido como uno de los músicos y compositores más prolíficos de Japón, ha participado con diversos directores japoneses como Takeshi Kitano en obras como *El verano de Kikujiro* (1999) o Yojiro Takita en la cinta *Violines en el cielo* (2008), película que obtuvo el premio Óscar a mejor película de habla no inglesa.

No obstante, con quien ha realizado mayor trayectoria y reconocimiento es con Hayao Miyazaki, con quien ha participado en prácticamente todas sus cintas, menos su *ópera prima*, *El castillo de Cagliostro* (1979) que fue musicalizada por Yuji Ono. *El viaje de Chihiro* (2001) no es la excepción, más de 20 años en una relación simbiótica cinematográfica dan como resultado un perfecto entendimiento en la parte musical, con los arreglos, composición y producción de Joe Hisaishi, y ejecución de la Nueva Orquesta filarmónica de Japón.

¹⁷⁵ Jean Chevalier et. al., *op. cit.*, p. 192.

Poco después de su producción, fue distribuida por Warner Music el disco de la música de esta banda sonora con 21 *tracks*, el nombre de las canciones proporciona mayor información, extradiegética, sobre la película.

En la cinta, la música juega un rol tan importante que incluso antes de poder ver cualquier imagen se aprecian tres notas en piano que encabalgan con el otro plano que muestra un ramo de flores con una tarjeta. Además la mayor parte de la cinta tiene fondo musical, acompañando reiteradamente a las voces y efectos sin dejarlos en frío.

En prácticamente todas las secuencias, complementa el orden visual de una manera redundante, haciendo parecer en algunos casos que los planos transcurren con mayor vertiginosidad cuando la música va *increscendo*, como sucede al ver la cara de desesperación y pavor de Chihiro mientras se escucha como golpean al cerdo, el ritmo de la música, en violines, se incrementa junto con el de las imágenes, más ágiles a medida en la que la pequeña corre aterrada por los pasillos del lugar, así también los sonidos agudos y estridentes generan o complementan el *mood*.

En otros casos se aboga por la música tradicionalista como el golpeo de tambores al estilo del teatro kabuki, como ejemplo la canción denominada “The sthink god” y que fondea la entrada del Dios del río en su faceta del Dios apestoso. En otros casos la música funge como una rúbrica asociada a un personaje como el caso de *Haku* fondeado por la canción de “The dragonboy” o el Sin cara que incluso en sus apariciones más breves la música da chispazos mientras suena el tema de “Kaonashi”

Incluso referir a la música de esta película corresponde a tema de otro trabajo de investigación, pero con lo anterior manifestado es posible expresar que tendría otro alcance incluso argumentativo sin ella. La música ensalza el valor de las imágenes.

3.8 Tiempo

Ahora nos detenemos a dar un breve repaso a la manera en la que el tiempo funciona en la película. La cinta fue producida en el año de 2001 y se ubica en una época contemporánea, así se puede inferir de acuerdo a diferentes objetos mostrados, como el automóvil *Audi A4* en el que se transportan, la bolsa mostrada de la librería *Kinokuniya*¹⁷⁶ y diversas marcas actuales en el camino como el fondo de una llantera *Bridgestone*, o una mochila *Adidas*.

Se complementa con la poca vestimenta mostrada, como la de Chihiro, zapatos amarillos, calcetas, short rojizo y una sudadera de franjas verdes con blancas completamente *ad hoc* al período. La música como agente extradiegético nos da incluso una aproximación temporal más, la pista con la que inicia (que incluso se percibe antes de notar cualquier imagen) lleva por nombre *One summer's day*, que se concretiza en la ubicación de un día dentro de una estación del año, como lo es el verano.

En sólo dos horas, nos muestran el transcurso de tres noches, sin embargos todos los sucesos que ahí se presentan bien podrían referir a un tiempo mucho mayor. A partir del cruce del túnel todo es diferente incluyendo el tiempo. En el interior de los baños todos visten ropas tradicionales, y el árbol de sakura, sólo florece un par de días durante todo el año, y en la cinta lo muestran de esta manera, coincidiendo también con el verano, o la primavera cuando está a punto de concluir.

Luego de la primera noche, la pequeña aparece recostada, temblando y sin poder dormir, una vez más es menester detenernos a otorgar un merecido elogio al creador, en la que haciéndose valer por la figura de la sinécdoque, consigue hacer

¹⁷⁶ Fundada en 1927, es una de las librerías más populares e importantes de Japón, que se ha extendido en diversos países orientales como Malasia y Singapur, además de Australia y Estados Unidos.

entender que Haku entra a la habitación en la que guarda reposo la niña, cuando en ningún momento se muestra su rostro. Es en esta misma secuencia en la que



sin voltear Sen percibe que alguien entra y cierra los ojos, los mantiene así mientras le habla el chico, sin embargo cuando retira su mano la cámara se mantiene fija sobre el rostro de la pequeña sin que exista ningún movimiento, como si de repente, de manera apacible hubiera podido conciliar el sueño e instantes después reponerse como quien despierta de uno, sin tener certeza, de que tan real es lo que sucedió, la duda aumenta cuando al abrirse la toma no hay nadie de pie. Mientras sonoramente tampoco existe indicio de haberse cerrado la puerta que se abrió. De esta manera el autor prepondera en la verosimilitud de un mundo onírico e irreal.

Además, es con esta secuencia con la que se da la primera gran elipsis, ya que la articulación de los planos había mostrado todo el tiempo una cronología lineal, habíamos visto con detalle la manera en que ingresa y cruza el túnel, después el puente y una paulatina ascensión en los baños, pero es hasta este punto en la que podemos presumir que el tiempo ha sido alterado por algunas horas. Poco después cuando es auxiliada por Haku para ver a sus padres convertidos en cerdos, el auxiliar le proporciona su ropa y una tarjeta que la hace recordar su verdadero nombre que había olvidado ya con tan sólo unas horas de haber sido arrebatado.

Parte de la revaloración temporal es cuando a partir de la segunda noche comienza a llover y sin que se haga notar de manera intrépida o torrencial es suficiente para inundar hasta donde la vista puede alcanzar. En la cinta, con sólo unas horas de lluvia es suficiente para que lo inundado sea analogado con la inmensidad del océano, este fenómeno es en realidad poco factible.

Al encontrarse con sus padres y cruzar de nuevo el túnel es exactamente la misma secuencia que al entrar pero invertida, es un punto cíclico, aquello que termina

justo como comienza, la niña sujetando del brazo a su mamá, su padre por enfrente y después la salida al automóvil. Ahí comienza la verdadera confrontación temporal incluso la heroína duda sobre la credibilidad de los hechos acontecidos, resulta en un punto de revaloración no sólo del tiempo mítico o cíclico, sino del espacio y de las condiciones bajo las cuales se dio todo, en el que autores como Gilbert Durand mencionan que en cuestiones como estas lo importante no radica en el tiempo en sí, sino en la determinación y recomienzo de los periodos temporales que presupone una repetición del acto cosmogónico¹⁷⁷ y por añadidura la total renovación espiritual de los involucrados.

A continuación cuatro imágenes, las primeras dos son de los primeros minutos de la película, del lado izquierdo vemos un túnel color carmín y sin ningún tipo de decorado arquitectónico, en el suelo la vegetación es nula. De lado derecho la estatua de piedra viendo hacia el túnel, atrás el automóvil y a un lado la pequeña negada a entrar.



Las siguientes dos, nos muestran un retorno en un contexto muy diferente donde aparece no sólo una vegetación más acrecentada, sino otra realidad, otro túnel hecho de un material distinto, y además cubierto de vegetación. Del lado derecho podemos apreciar otra estatua o por lo menos a la del final ya no se le reconocen sus facciones en ningún momento.



¹⁷⁷ Gilbert Durand. *op. cit.*, p. 293.

Una vegetación así de aumentada y el desgaste de la roca para dejarla sin facciones no se puede conseguir en sólo tres noches, además de las condiciones del túnel estamos en otra realidad, posiblemente en otro espacio, y en un tiempo en el que tal vez pudieron haber pasado años.

3.9 Transición de niña a persona madura

El viaje de Chihiro (2001) es un claro ejemplo de un viaje iniciático, incluso es tema de otro trabajo de tesis, el realizado por Jessica Cruz, con el título *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)*. En este punto más que valorar las peripecias que sortea Chihiro como heroína, es manifestar la forma paulatina en la que su psique y comportamiento cambia por la condición de las circunstancias.

La cinta comienza evidenciando un cambio de residencia y ahí la niña se muestra en desacuerdo por lo que realizan sus padres, la forma en la que se expresa sólo revela que se encuentra mimada y en contra del cambio. Además es justo su condición de desobediencia lo que permite que explore el lugar mientras sus padres se convierten en cerdos

Posteriormente se queda sola, desesperada, en busca de sus padres y a punto de desaparecer, pero es con la ayuda de Haku que consigue entrar a la casa de baños, ahí se confirma su objetivo salvar a sus padres, para lo cual debe llegar con la patrona del lugar para solicitar empleo e integrarse, a partir de ahí su actitud es distinta, lo asume con entrega, pero con una postura sumisa en un lugar extraño.

La niña emprende su viaje y la primera parada es descender a las calderas en las que se encuentra Kamaji, ahí conoce a los susuwatari, con ellos reluce su solidaridad cuando le proporciona ayuda a uno para sostener el pesado fragmento

de carbón que lo había tirado. Luego su incertidumbre recae al no saber que realizar con ese pedazo y se evidencia uno de los dogmas más representativos de la filosofía oriental cuando Kamaji le responde: “Termina lo empezado” Así compromete a la niña a concluir el acto solidario de depositar el carbón en la caldera, se gana la amistad de las pequeñas bolitas de hollín y permea en ella la frase para concluir cualquier tarea que haya comenzado por difícil que parezca de realizar.

Después cuando Chihiro llega con Yubaba, podemos aseverar que ha llegado a la cúspide, ha concluido su primer parte del viaje, y aunque ayudada por un elemento dedicado exprofeso a la ascensión y descenso, *elevador*, ha alcanzado la cima, ésta tiene afinidad, desde una perspectiva budista con la ascensión de las torres de estos templos donde el nivel más alto es el mundo de la iluminación, en este tipo de elevaciones podemos considerar el pico como el *axis mundi*, donde “el estadio más alto es el trono de la suprema deidad del universo.”¹⁷⁸ Estar en el centro de ese universo significa que ella se encuentra con quien toma la dirección de ese *microcosmos*. A la vez de encontrar una ascensión espiritual en este mismo viaje.

Una vez aceptada, Lin la lleva a donde será su recámara ahí la niña se queja un par de veces argumentando que se siente mareada, este es un claro ejemplo de un síntoma, este minúsculo detalle puede tener origen en diversas explicaciones, la primera es encontrarse en un lugar completamente diferente al que en realidad pertenece, otro es por los golpes que ha recibido hasta ese momento, como lo fue en el descenso de las primeras escaleras antes de encontrarse con Kamaji, el golpe en su nuca al despedirse del anciano, y la recepción abrupta con la que llegó con Yubaba. Además, encontrarse en esas circunstancias es parte de su viaje iniciático, camino a la madurez, ese malestar no le otorga ningún beneficio ni concesión entre sus compañeros, sin que exista una figura paterna que la proteja,

¹⁷⁸ Elia Miyazako. *op. cit.*, p. 66.

sólo puede forjarse la transición de la psique de la niña, dónde las circunstancias continúan adversas.

La noche siguiente, Sen, la misma niña, con otro nombre y en proceso transitorio hacia el cambio, comienza su trabajo en la casa de baños, pero la lentitud e imperfección con la que la niña realiza el trabajo demuestra dos cosas, la primera que es una chica desacostumbrada a este tipo de actividades, justificándose en la explicación de permanecer mimada todo el tiempo, el segundo factor, es que a pesar de ello, acepta su situación, sabe que debe realizarlo, después al entrar a la tina grande resbala, por un instante el semblante es de queja y malestar pero inmediatamente se trastoca a un temperamento de fuerza y valor, donde literalmente, después de caer sólo le queda levantarse y continuar.



En ella aparece de manera recurrente la bondad y apoyo hacia un tercero que es completamente desconocido, por ejemplo cuando le da oportunidad al Sin Cara de resguardarse de la lluvia dejándole la puerta abierta, para después recibir la recompensa (exaltando la gratitud a este acto) cuando es ayudada por él, quien gracias a su pericia para desaparecer y reaparecer le otorga un tablilla carmín que le era negada por el capataz.

Otro ejemplo de la clemencia mostrada por la pequeña es cuando encuentra a Haku, en dragón mal herido y descienden a las calderas con Kamaji, le otorga la mitad del pastel de hierbas, que le había dado anteriormente el dios del río y que resulta ser la panacea a todos los males, sin saber si quedará para rescatar a sus padres, con lo que expulsa el sello robado y el bicho que había colocado Yubaba en su interior. Chihiro aplasta la alimaña, luego se mueve sobre su propio eje, y sin avanzar, coloca sus manos una cerca de la otra hasta que el anciano corta simbólicamente y pronuncia "Límpialo." Este es un acto de la tradición popular japonesa, donde cortar a través de los dedos índices de cada mano es una forma

de ayudarlo cuando es afectado por una impureza, sin embargo es algo que incluso los jóvenes japoneses de la actualidad lo desconocen.

Posteriormente decide tomar el tren para dirigirse con Zeniba, el mismo que los incitó a internarse en el lugar, que ha aparecido en diversas ocasiones y se manifiesta como el único medio de transporte capaz de dirigirse a otra parte fuera de esa edificación. Antes de abordarlo Sen se quita su uniforme y se coloca su ropa normal, aquella que, como lo explicó Haku, le permite salir del lugar, por lo tanto, desde ahí, es un paso más para regresar a ser Chihiro, consciente de su nombre. Comienza entonces de manera literal, el viaje de Chihiro, y por breve que sea, es sumamente significativo para los cuatro, la niña, el roedor, la pequeña ave y el Sin Cara se trastocan en “otros” abogando por la madurez en todos. El recorrido, además de ser la transición entre el día y la noche es un trayecto fondeado por una canción de notas agudas y acompasadas, mientras en el interior del tren, todos son seres sin rostro, sólo son sombras, le da mayor sentido a la importancia de la identidad, que ellos aún conservan, o en su caso comienzan a recuperar.

Al llegar con Zeniba, le menciona a la niña que ella misma debe arreglar sus problemas y la única pista que otorga es que “Nada de lo que ya pasó es olvidado” sin embargo otra traducción es “Nada de lo que sucede se olvida aunque tú no puedas recordarlo.” Así, solicita una introspección en la niña, conocerse a sí misma de una forma más profusa que dará cabida para entender a los demás y poderlos ayudar. En cierta manera es pedirle que recupere de forma íntegra su identidad pero con un comportamiento más serio y pertinente.

Se consolida la apoteosis de la heroína, cuando en el lomo de Haku, un breve *flashback* devela la forma en la que lo había conocido con anterioridad cuando la pequeña está un poco más joven, con el cabello suelto y bajo el agua. Volando de regreso sobre las mismas vías del tren, Chihiro logra recordar el verdadero nombre de Haku, cuando le menciona: “escúchame, no me acuerdo pero mi mamá

me contó que una vez cuando era chiquita me caí en un río, tiempo después lo vaciaron y construyeron edificios ahí, pero me acabo de acordar que el río se llamaba Río Kohaku. Ése es tu verdadero nombre, Kohaku” Así le regresa su identidad, deja de ser dragón en una especie de analogía con la libertad, en el regreso a sí mismo y de saber quien se es en verdad. La música da breves chispazos enalteciendo el momento en el que lloran de felicidad.

Finalmente debe encarar a Yubaba, ya que es lo que podrá liberar a sus padres, ahí la niña ya es diferente, completamente serena y sin preocuparse responde acertadamente, ninguno de ellos son sus padres, es así como también toma reivindicación su sueño, y aprender a ver con los ojos del alma para reconocer a los seres queridos. El éxito de la niña, hace que todos estallen en júbilo, pues había ganado la simpatía del resto de manera paulatina. Después sólo queda encontrarse con sus padres y mostrarse diferente, renovada y abierta al cambio.

Gracias a los diversos símbolos que hemos visto es que la cinta guarda coherencia¹⁷⁹ y verosimilitud. El filme puede leerse como el tránsito de un Japón moderno hacia el interior de sí mismo, en el que Chihiro representa el amor a la tierra, a la sangre, a la naturaleza y al espíritu de Japón.¹⁸⁰ Transmite mensajes como el poder del amor, la amistad y la relevancia de tener una identidad propia,¹⁸¹ la pequeña encuentra virtudes en sí misma a través de la determinación y la disciplina.¹⁸² Concluimos esta parte aludiendo a las palabras de Javier Batancourt cuando señala que: “El verdadero viaje de Chihiro, es una búsqueda de identidad la chica cruza la frontera de los sueños y regresa transformada, con los brazos abiertos a la vida.”¹⁸³ De esta manera se recalca el significado de su nombre Chihiro, mil brazas, equivalente a mil veces los brazos abiertos. “Por ello, el mundo maravilloso al que accede la niña termina pareciéndonos tan real, no

¹⁷⁹ Fausto Ponce. “‘El viaje de Chihiro’: el amor lo puede todo.” *El economista*. 17 de septiembre de 2003. La plaza, p. 5.

¹⁸⁰ Fernando Zamora. “El viaje de Chihiro.” *El independiente*. 5 de septiembre de 2003. Espectáculos, p. 2.

¹⁸¹ Laura Figueroa. “Epopéya en el mundo de la fantasía.” *El universal*. 12 de septiembre de 2003. Por fin, p. 5.

¹⁸² “El viaje de Chihiro.” *Excélsior*. 21 de septiembre de 2003. Arena, p. 21.

¹⁸³ Javier Batancourt. “El viaje de Chihiro.” *Proceso*. Septiembre 2003, p. 68.

sólo porque Miyazaki posee el genio de fabricar universos con leyes propias, sino porque todo surge del alma de Chihiro.”¹⁸⁴

¹⁸⁴ *Ídem.*

Conclusiones

El cine es un medio longevo, con más de un siglo de trayectoria ha encontrado la manera de reivindicarse, renovarse y mantenerse. A lo largo de ese tiempo el cine ha enseñado a ver cine, ha creado su propia manera de comprenderlo y de verlo, también ha encontrado un lenguaje específico dentro de un mensaje bien estructurado, que se articula para que esa idea a transmitir sea comprensible.

Usualmente cuando nos referimos al cine de ficción llega ligada la idea de entretenimiento, pero no siempre el concepto de obra de arte. Comparado con la mayor parte de la producción cinematográfica, aquellas películas que exigen un poco más del espectador son pocas. En ellas, se ofrece primero un mensaje exotérico, capaz de ser comprendido y gustado en la primera vista; pero también se exhiben con una idea a decodificar que exige por lo menos una mínima preparación, una especie de conocimiento esotérico, en donde se reclama la mayor parte de referentes posibles que estimulen la comprensión de esa obra, apoyado siempre y en primera instancia por el placer estético.

Las imágenes que se proyectan en el cine de acción real mimetizan la realidad, que funcionan como espejo de la vida misma, el cine de animación es una representación de aquel espejo, una *metarepresentación* con una plástica propia, con otros recursos, generalmente con otras leyes. De igual manera ha creado sus propias reglas a lo largo de su historia, casi siempre, por carecer de naturalidad, se le había designado peyorativamente a una audiencia pueril.

El cine mismo se debe a la animación, pues ésta da vida a las imágenes estáticas. La animación se ha encargado de dotar de alma a todo: títeres, muñecos de plastilina, insectos, recortes y dibujos. Sin embargo, con el llegar de la tecnología ha encontrado la manera de remozarse, de abaratar sus costos de producción o

de incrementar su belleza. La computadora es capaz de figurar cualquier imagen y darle movimiento, e incluso que esta se vea tan real como cualquier fotografía.

Ahora estamos acostumbrados a vivir con la animación, la vemos en todas partes, no sólo en el cine, en comerciales, televisión, internet, videojuegos e incluso en teléfonos celulares. Es la culpable de hacer tangible lo apenas imaginable en el cine de acción real. La animación ha encontrado en el ordenador la forma de rehacerse a sí misma, lo que antes se hacía de manera manual.

En la historia del cine de animación pocos han sido los emprendedores, aquellos capaces de arriesgar para conseguir algo nuevo. Así es como el cine de animación oriental, en particular el nipón y más conocido como *anime*, ha permeado en el resto del globo ganado acompasadamente una mejor reputación en el resto del planeta, principalmente por las características tan particulares en sus trazos y sobre todo por las temáticas tan diversas a las que hace referencia.

Actualmente Hayao Miyazaki es un artista pleno, uno de los autores más valorados de la animación japonesa y es con *El Viaje de Chihiro* (2001) que alcanza su mayor reconocimiento. Éste, no es precisamente un filme que se encuentra dentro de la plástica establecida por los cánones del *anime* en general, en ese aspecto, Miyazaki se subleva y exhibe sus influencias europeas, pero con claro y constante matiz japonés, en todas las secuencias se ensalza a la cultura nipona, y pone un punto de revaloración a sus propias tradiciones, aquellas que paulatinamente se están perdiendo.

Estudiosos de la cultura japonesa como Federico Lanzaco, incluso el mismo Miyazaki, evidencian esta pérdida de las tradiciones y en menor medida de la religiosidad, en un contexto que cada vez se urbaniza más y que aboga primordialmente por una científicidad. Claro ejemplo de ello sucede en la película *El Viaje de Chihiro* (2001) en sus primeras secuencias, cuando en la parte inferior de un colosal árbol está un torii, y debajo pequeños objetos con formas de casa, la

niña proveniente de un ambiente citadino, exclama sorpresa e ignorancia por este tipo de elementos claramente religiosos, y su madre le otorga sólo una escueta respuesta: “son lugares sagrados, la gente les reza.”

Japón se ha convertido en un país con una de las economías más estables, sanas y prósperas. No obstante, ha sido mostrada la manera en la que incurre en prácticas que van en contra de los principios básicos que otorga sus cánones éticos y morales bajo los cuales se ha formado, como el amor y respeto por la naturaleza es contradicho por una incesante y deshumanizadora caza de delfines y ballenas, o una política adecuada en recolección de desechos. La cinta *El Viaje de Chihiro* (2001), entonces funciona como una crítica a ese tipo de problemas ambientales que de manera lamentable se vuelven cada vez más frecuentes.

Por argumentos como los anteriores, esta película puede entenderse como el paso de un Japón actual, a uno tradicional, cargada de elementos emblemáticos de esta cultura como el torii, el árbol de cerezo o sakura, la forma en el detalle arquitectónico, tanto interno como en la fachada de las edificaciones mostradas y también en elementos artísticos claramente enraizados al lugar, como la pintura en el caso del Ukiyo-e, e incluso antes con pinturas en paredes en las que se muestran demonios del periodo clásico.

La música todo el tiempo redundante, enfatiza a las imágenes de tal manera que se refuerza el significado de las mismas, pero todo el tiempo articulado por símbolos y arquetipos, que fueron desglosados, como secuencias en las que se análoga y reitera aspectos que suceden en el mito que sustenta el origen del universo y la vida según la ideología clásica nipona. De esta forma se evoca y valora a la religión aborígen de Japón, el sintoísmo, pero por las manifestaciones de esa cultura también se rememora ese sincretismo que ha permeado en todo, incluso en las artes y en el cine animado japonés.

Recordar que la heroína pierde su identidad y a sus padres, debe rescatarlos valorando su lado más humano, es una lección en la que valores como la amistad, la solidaridad, la perseverancia, el amor y la lealtad le pueden regresar todo lo que ha perdido.

Hacemos no solamente una introspección en los emblemas y en la historia japonesa, sino un recorrido en la transición que tiene su alma de la niña, de ser mimada, un tanto engreída y en contra del cambio, para paulatinamente ceder y regresar con los brazos abiertos, dando una oportunidad para encarar el flujo de las cosas y el destino.

El Viaje de Chihiro (2001) es una película que, al igual que la gran mayoría de la industria cinematográfica, intenta comunicar un mensaje, la forma en la que se cuenta esta historia es muy hábil en cuanto al uso de los recursos que otorga el lenguaje cinematográfico, los muy variados puntos de perspectiva y movimientos de cámara para demostrar que en el cine animado es más fácil “poner la cámara” en cualquier lugar para captar lo que se desee, como la primer secuencia del filme con varios cambio de cámara para mostrar lo que sucede dentro del automóvil, así como el uso de la perspectiva subjetiva. Todo el tiempo va en un orden cronológico lineal, aunque hace uso adecuado y sin exceso de las elipsis.

Miyazaki nos invita a adentrarnos en su obra, deja a la vista sus tradiciones, sus mitos y reitera sus elementos más arraigados para al final dejar abierto el cuestionamiento de la factibilidad de las cosas, y el universo en el que se encuentra ella y menor medida también nosotros. Todas las secuencias están aderezadas con una fotografía de hermosos paisajes y un constante elogio a la cultura japonesa en general.

En otras palabras *El Viaje de Chihiro* (2001) nos invita a recuperar un poco de la espiritualidad que paulatinamente se ha perdido, en un contexto en que se le conceden más privilegios al entorno urbanizado y a la cientificidad para la

explicación de las cosas, sin embargo, justo como anunciaba Lévi-Strauss, es una parte mítica en la que se explican formas de conducta muchos más elementales y así como un mayor y real entendimiento y encuentro con nosotros mismos, esto es lo que puede permitir un resurgimiento por el respeto a la naturaleza y la vida misma.

Es Hayao Miyazaki, con esta película que logra consolidarse en su carrera artística al tiempo que a través de sus propios mitos y símbolos nos explica una historia digna de acaparar el corazón de cualquier persona del mundo.

Es por este tipo de motivos por los cuales la cinta fue bien recibida en el resto del mundo incluyendo México. En el caso de nuestro país, bajo una coyuntura en la que cada vez se desea conocer más acerca del oriente del mundo, en la que en la ciudad podemos llegar a encontrar exposiciones dedicadas al arte nipón, retrospectivas cinematográficas de directores del archipiélago y hasta plazas y convenciones completas para poder adquirir *anime* o *manga*. Al final y después de todo este trabajo, la sugerencia más sensata es poder apreciar para regocijo nuestro *El Viaje de Chihiro* (2001) de Hayao Miyazaki.

Fuentes de consulta

Bibliográficas

- Anesaki, Masaharu. *Mitología Japonesa*. España, Edicomunicación, 1996.
- Aumont, Jacques y Michel Marie. *Análisis del Film*. España, Paidós, 1990.
- Aumont, Jacques, et al., *Estética del film*. España, Paidós, 1990.
- Blanco, Gabriel. *Cine de animación*. España. Filmoteca de Zaragoza, 1992.
- Bordwell, David. *El significado del filme*. España, Paidós, 1995.
- Campbell, Joseph. *Las máscaras de Dios*. España, Alianza Editorial, 1992.
- Cavallaro, Dani. *The anime art of Hayao Miyazaki*. Estados Unidos, McFarland and Company, 2006.
- Chevalier, Jean, et. al., *Diccionario de los símbolos*. España, Herder, 1986.
- Clément, Cathérine. *Claude Lévi-Strauss*. México, Fondo de Cultura Económica, 2003.
- Duca, Lo. *El dibujo animado*. Argentina, Ed. losange, 1957.
- Durand, Gilbert. *Las estructuras antropológicas del imaginario*. México, Fondo de Cultura Económica, 1992.
- Fijo, Alberto, et al., *Breve encuentro, estudios sobre 20 directores de cine contemporáneo*. España, CIE Inversiones editoriales Dossat, 2004.
- Galbraith, Stuart y Paul Duncan. *Cine japonés*. China, Taschen, (2009).
- García Raúl. *La magia del dibujo animado (actores del lápiz)*. España, Edición de Ponent, 2000.
- Garroni, E. *Proyecto de semiótica*. España, Editorial Gustavo Gilli, 1975.

- Harris, Victor. *Shinto the sacred art of ancient Japan*. Inglaterra, British Museum Press, 2001.
- Harvey, Peter. *El budismo*. España, Cambridge University Press, 1998.
- Jurado, Yolanda. *Técnicas de investigación documental*. México, Thomson, 2002.
- Keshavjee, Shafique. *El rey, el sabio y el bufón, el gran torneo de las religiones*. España, Ediciones Destino, 1988.
- Kingsley, Rebecca. *Dioses y mitos japoneses*. España, Edimat.
- Kozak, Gisela y Julius Wedemann. *Japanese Graphics now!*. España, Ed Taschen, 2003.
- Lanzaco, Federico. *Introducción a la cultura japonesa*. España, Universidad de Valladolid, 2000.
- Lévi-Strauss Claude. *Antropología Estructural*. España, Paidós, 1987, p. 188.
- Lévi-Strauss, Claude. *El hombre desnudo*. México, Siglo veintiuno editores, 2000.
- Lévi-Strauss, Claude. *El origen de las maneras de mesa*. México, Siglo veintiuno editores, 2003.
- Lévi-Strauss, Claude. *Mito y significado*. España, Alianza editorial, 2002.
- Lucci, Gabriele. *Diccionario de cine: Animación*. España, Electa, 2008.
- Luna, Elizabeth, et. al. *Diccionario básico de lingüística*. México, UNAM, 2005.
- Mascado, José. *El cine de animación en más de 100 largometrajes*. España, Alianza Editorial Madrid, 1997.
- McCarthy, Helen. *Hayao Miyazaki: master of Japanese animation: films, themes, artistry*. Estados Unidos, Stone Bridge Press, 1999.
- Medina, Carlos. *Cortografía animación*. España, Fundación autor, 2004.
- Mitry, Jean. *La semiología en tela de juicio*. España, Ediciones Akal, 1990.
- Miyasako, Elia. *El espacio sagrado japonés. Santuarios Ize e Izumo*. México, Trillas, 1994.

- Morris, Tessa. *Cultura, etnicidad y globalización, La experiencia japonesa*. México, Siglo XXI, 1988.
- Ortiz, Andrés y Patxi Lanceros. *Diccionario de hermenéutica*. España, Universidad de Deusto, 2004.
- Osawa, Tadashi. *Cómo dibujar anime*. España, Norma, 2001.
- Patmore, Chris. *Curso completo de animación*. España, Edición Acante, 2004.
- Productions, Tezuka. *Escuela de animación (nivel básico 1)*. España, Norma, 2004.
- Regalado, María Eugenia y Rosa María Nieto. *Comunicación de Masas*. México, Cambio editorial, 1985.
- Richie, Donald. *Cien años de cine japonés*. España, Ediciones Jaguar, 2005.
- Riera, Jorge. *Videoguía Manga: la guía más completa para descubrir a fondo el mundo de la animación japonesa*. España, Serie b, 1996.
- Rodríguez Bermúdez, Manuel. *Animación una perspectiva desde México*. México, CUEC-UNAM, 2007.
- Sadoul, Georges. *Historia del cine mundial*. México, Siglo XXI editores. 1996.
- Sakaiya, Taichi. *¿Qué es Japón?*. Chile, Editorial Andrés Bello, 1995.
- Salisbury, Mark. *Tim Burton por Tim Burton*. España, Alba Editorial, 1999.
- Sánchez, José Luis. *Historia del cine, teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. España, Alianza Editorial Madrid, 2002.
- Sebeok, Thomas. *Signos: una introducción a la semiótica*. España, Paidós, 1996.
- Solana, Fernando. *Buda y Budismo*. México, Grijalbo, 1997.
- Tietjens, Ed. *Así se hacen películas de dibujos*. España, Instituto Parramón Ediciones, 1979.
- Toledo, Daniel, et al. *Japón: su tierra e Historia*. México, El Colegio de México, 1991.

- Yébenes, Pilar. *Cine de animación en España*. España, Ariel, 2002.
- Zecchetto, Victorino. *Seis semiólogos en busca del lector*. Argentina, La Crujía Ediciones, 2008.

Hemerográficas

- Aviña, Rafael. “Animados y con el viento a su favor.” *Reforma*, 05 de agosto de 2005, Sec. primera fila, p. 6.
- Betancourt, Javier. “El increíble castillo vagabundo.” *Proceso*, Agosto 2005, p. 70.
- Betancourt, Javier. “El viaje de Chihiro.” *Proceso*, Septiembre 2003, p. 68.
- Castellanos, Carlos. “El viaje de Chihiro.” *Uno más uno*, 4 de septiembre de 2003, La cultura, p. 26.
- Eiseinstein, Serguiey. “A propósito de Disney”, *CUEC-UNAM*, Estudios Cinematográficos, Animación número 15, 1999.
- Espinosa, Ana Luisa. “Gainax visto por gainax... y el mundo.” *Conexión Manga*, agosto, 2005, pp. 4-5.
- Figueroa, Laura. “Epopéya en el mundo de la fantasía.” *El universal*, 12 de septiembre de 200, Por fin, p. 5.
- Gracida, Ysabel. “El Viaje de Chihiro.” *El Universal*, 01 de septiembre de 2003, Sección Cultura, p. 2.
- Lipke, Tatiana. “El Viaje de Chihiro.” *Uno más uno*, 26 de septiembre de 2003, La cultura, p. 41.
- Melche, Julia. “Obra maestra de la animación japonesa.” *Reforma*. 14 de septiembre de 2003, Sec. Magazine, p. 25.
- Moheno, Gustavo. “El viaje de Chihiro.” *Reforma*. 12 de septiembre de 2003, Sec. primera fila. p. 10.
- Moreno, Noé. “Una lección de vida sin violencia.” *La crónica*. 24 de agosto de 2003. Sec. De escape, p. 2.

- Naito, Masato. "El venerable lugar del ukiyo-e en la historia del arte", *Revista nippon: Ukiyo-e, el arte pop de la antigua Edo*, Septiembre, 2009. p. 5.
- Navarrete, Georgina. "Anime en Cultisur", *El independiente*, 12 de septiembre de 2003, Sec. espectáculos p. 2.
- Ochoa, Smyrna. "El estudio Clamp." *Conexión manga*, noviembre 2003, p. 2.
- Ponce, Fausto. "El viaje de Chihiro': el amor lo puede todo." *El economista*, 17 de septiembre de 2003. La plaza, p. 5.
- Rivera, Héctor. "Chihiro." *El Universal*, 17 de agosto de 2003, Día siete, p. 20.
- Sánchez, Carmen. "La multipremiada 'El Viaje de Chihiro' expone el genio en la animación de Hayao Miyazaki". *El Heraldo de México*, 31 de agosto de 2003, Sec. Espectáculos, p. 5.
- Sánchez, Ernesto. "Chihiro: viaja para robarse tu corazón." *Reforma*. 06 de julio de 2003, Sec. Magazine, p. 28.
- Saucedo, José. "Pokemon ¿¿Hay que comprarlos todos?!" *Cinemanía*, diciembre, 1999, p. 50.
- Sotelo, Noé. "Tradición caricaturesca." *Reforma*. 05 de agosto de 2005, Sec. primera fila, p. 7.
- Villamil, Romy. "El viaje de Chihiro... y el sueño se hizo realidad" *Conexión manga*, septiembre 2003, p. 6.
- Welles, Rebecca. "El mago japonés de la animación Hayao Miyazaki, ganó un Oscar." *El Heraldo de México*, 6 de abril de 2003, Espectáculos, p. 5.
- Zamora, Fernando. "El viaje de Chihiro." *El independiente*, 5 de septiembre de 2003, Espectáculos, p. 2.
- "El viaje de Chihiro." *Excélsior*, 21 de septiembre de 2003, Arena, p. 21.
- "Llega a México 'El viaje de Chihiro' ganadora del Oscar de dibujos animados" *El Heraldo de México*. 30 de Junio de 2003, espectáculos, p. 3.
- "Viene cinta animada, ganadora del Oscar." *Ovaciones*, 27 de agosto de 2003, Espectáculos, p.5.

Videográficas

- *Scrolls to screen: a brief history of anime.*

Producción (2003): Eric Matthies y Nozomi Seiki, Warner Home Video, DVD.

Dirección: Josh Oreck.

País: Estados Unidos.

Edición: Jeffrey Doe.

Con la participación de Peter Chung, Joel Silver, Hiroaki Takeuchi, Shinichiro Watanabe, Yoshiaki Kawajiri, Takeshi Koike.

Música: Jon Huck.

Duración 22 min.

Cibergráficas

- Chapter 23 en Statistics Bureau. (En línea) Dirección URL: <http://www.stat.go.jp/english/data/nenkan/1431-23.htm> (Consultado 7 de octubre de 2010)
- Félix Espejos, Historias animadas de ayer y hoy, reportaje, el castillo errante de Miyazaki (En línea). Dirección URL: http://www.aticoweb.com/ezine/num0/num_feb_animacion1.html (Consultado 29 de octubre 2010)
- Ghibli Museum. (En línea). Dirección URL: <http://www.ghibli-museum.jp/en/> (Consultado 15 de noviembre de 2010)
- Internet movie database [Base de datos en línea]. Dirección URL: <http://www.imdb.com/title/tt0159175/companycredits> (Consultado 1 de noviembre de 2010)
- Prefectura de Fukouka. (Consultado 3 de agosto de 2011). <http://www.crossroadfukuoka.jp/en/event/?mode=detail&id=4000000002582>
- Saíinz, Diana. *Miyazaki Hayao: ensayo sobre el héroe y su viaje.* (Consultado 11 de agosto de 2011).

http://www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=com_content&task=view&id=695&Itemid=53

- The American School in Japan. (Consultado 11 de agosto de 2011). <http://www.asij.ac.jp/elementary/japan/hanami/hanami.htm>
- The Internet Movie Database. [Base de datos en línea]. (Consultado 15 de octubre 2011). <http://www.imdb.com/title/tt0245429/fullcredits#cast>
- Yébenes, María del Pilar. *Los lenguajes del Código animado, estudio de la estética del anime (cine de animación japonés)*. (Consultado 5 de octubre de 2011) <http://es.scribd.com/doc/7133085/Los-Lenguajes-Del-codigo-Animado-Pilar-Yebenes>

Tesis

- Cruz, Jessica. *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)*. UNAM, México, 2009.
- Hernández, Álvaro.. *El impacto de la animación japonesa en México, el papel del discurso mítico en la construcción de identidades ritualizadas en jóvenes de la ciudad de México*. ENAH, México, 2009.
- Padilla, Rosa.. *El cine de Hayao Miyazaki, ensayo crítico sobre su vida y obra*. UNAM, México, 2010.
- Puga Villanueva, Adrián.. *La animación japonesa: un documental para la serie de dibujos animados Iain (Japón, 1998) De Ryutaro Nakamura*. UNAM, México, 2004.
- Rendón Rodríguez, Guillermo, Jorge Villalobos de la Torre y José Luis Rueda Reyes. *Análisis de técnicas de animación en cine y su aplicación práctica*, Universidad Iberoamericana, México, 1995.

Audiográficas

- Hisaishi, Joe. "Spirited Away." Joe Hisaishi & New Japan Philharmonic Orchestra, Warner Music International.

Podcast

- Rubio Olallo, presentador. Podcast 21, 4ª temporada de Olallo Rubio, Salvador Dalí en entrevista por Joaquín Soler Serrano. Obtenido el 25 de octubre de 2011 en <http://olallorubio.com/podcast.php>.

Filmografía

El castillo de Cagliostro (*Rupan sansei: Kariosutoro no shiro*)

Producción (1979): Toho Studios presenta una producción de Tokyo Movie Shinsha. Productor ejecutivo: Yutaka Fujioka; Productor: Tetsuo Katayam.

Dirección: Hayao Miyazaki.

País: Japón.

Guión: Hayao Miyazaki, basado en los personajes de Maurice Leblanc.

Fotografía en color: Hirokata Takahashi.

Edición: Masatoshi Tsurubuchi.

Con las voces de: Yasuo Yamada, Eiko Masuyama, Kiyoshi Kobayashi, Makio Inoue, Goro Naya, Sumi Shimamoto, Taro Ishida.

Música: Yuji Ono.

Duración: 110 minutos.

Sinopsis:

Basado en el manga de Kazuhiko Kato, este es la *opera prima* de Miyazaki, quien muestra al bribón Lupin acompañado de sus colegas Jigen y Goemon, cuando después de un robo descubren que el dinero que tienen es apócrifo y se conducen a Cagliostro, Ahí se dedicarán encarecidamente de rescatar a Clarice, donde, además de descifrar el misterio, descubrirán un tesoro inesperado.

Nausicaä. Guerreros del viento (Kaze no tani no Naushika)

Producción (1984): Tokuma Shoten, Topcraft, Productor: Isao Takahata.

Dirección: Hayao Miyazaki.

País: Japón.

Guión: Hayao Miyazaki.

Fotografía en color: Hirokata Takahashi.

Edición: Naoki Kaneko, Tomoko Kida, Shoji Saka.

Con las voces de: Sumi Shimamoto, Mahito Tsujimura, Hisako Kyoda, Goro Naya, Ichiro Nagai, Kohei Miyauchi.

Música: Joe Hisaishi.

Duración: 117 minutos.

Sinopsis:

La película da por sentada las bases del equipo creativo que poco después formaría los estudios Ghibli. Basado en el *manga* homónimo de Miyazaki, nos cuenta la historia de la princesa guerrera del Valle del Viento, Nausicaä, en un futuro distópico ella aboga por la protección a los seres vivos y la naturaleza quien deberá soportar los embates de la guerra para la salvación de su pueblo.

El castillo en el cielo (*Tenku no shiro Rapyuta*)

Producción (1986): Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Productor: Isao Takahata.

Dirección: Hayao Miyazaki.

País: Japón.

Guión: Hayao Miyazaki.

Fotografía en Color: Hirokata Takahashi.

Edición: Hayao Miyazaki, Yoshihiro Kasahara, Takeshi Seyama.

Con las voces de: Mayumi Tanaka, Keiko Yokozawa, Kotoe Hatsui, Minori Terada, Fujio Tokita, Ichiro Nagai.

Música: Joe Hisaishi.

Duración: 124 minutos.

Sinopsis:

Inspirada en la novela de *Los viajes de Gulliver* (1976) de Jonathan Swift nos cuenta como una extraña niña, Sheeta, con un raro collar desciende del cielo para caer en los brazos de Pazu, quién le ayudara a escapar de los piratas y el gobierno que persiguen el colgante que porta. Juntos compartirán esfuerzos para llegar a la fortaleza flotante, una isla que pende en el cielo, descubriendo incluso más que restos de una antigua y mágica civilización desaparecida.

Mi vecino Totoro (*Tonari no Totoro*)

Producción (1988): Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Productor: Toru Hara.

Dir: Hayao Miyazaki.

País: Japón.

Guión: Hayao Miyazaki.

Fotografía en color: Hisao Shirai.

Edición: Takeshi Seyama.

Con las voces de: Hitoshi Takagi, Noriko Hidaka, Chika Sakamoto, Shigesato Itoi, Sumi Shimamoto, Machiko Washio.

Música: Joe Hisaishi.

Duración: 86 minutos.

Sinopsis:

Mei y Sesuki, son dos pequeñas hermanas que junto con su padre acaban de cambiar de residencia a la mitad del bosque, ahí Mei descubre al espíritu residente, colosal y bonachón Totoro. Luego de también ser visto por la hermana mayor, realizarán diversos juegos y aventuras, que siembran la duda incluso en ellas de la factibilidad de estos fantásticos encuentros. Después Mei decide emprender el viaje para asegurarse que su mamá se encuentra bien en el hospital, sin embargo, la incertidumbre sobre su paradero desemboca en una ardua pesquisa sobre la cual, sólo Totoro podrá ofrecer la ayuda decisiva.

Kiki: entregas a domicilio (*Majo no takkyubin*)

Production (1989): Studio Ghibli, Tokuma Shoten. Productor: Hayao Miyazaki.

Dirección: Hayao Miyazaki.

País: Japón.

Guión: Hayao Miyazaki, basado en la novela de Eiko Kadono.

Fotografía en color: Shigeo Sugimura.

Edición: Takeshi Seyama.

Con las voces de: Minami Takayama, Rei Sakuma, Kapppei Yamaguchi, Keiko

Toda, Mieko Nobusawa, Kôichi Miura.

Música: Joe Hisaishi.

Duración: 103 minutos.

Sinopsis:

Kiki es una pequeña en entrenamiento para ser bruja, a sus 13 años y con la compañía de su gato Jiji emprende un viaje para encontrar el nuevo lugar que los albergará mientras desarrolla sus habilidades de hechicería. Lejos de su pueblo y su familia comienza un negocio de mensajería con la practicidad que le otorga el volar con su escoba. Paulatinamente conoce a diversas personas y con su carácter atento ganará varias amistades.

Porco Rosso (Kurenai no buta)

Producción (1992): Studio Ghibli, Toho Company. Productor: Toshio Suzuki.

Dirección: Hayao Miyazaki.

País: Japón.

Guión: Hayao Miyazaki.

Fotografía en color: Atsushi Okui.

Edición: Hayao Miyazaki y Takeshi Seyama.

Con las voces de: Shuichiro Moriyama, Tokiko Kato, Sanshi Katusra, Tsunehiko Kamijo, Akemi Okamura, Akio Otsuka, Hiroko Seki.

Música: Joe Hisaishi.

Duración: 94 mins.

Sinopsis:

Basado en otro manga de Miyazaki, la historia se ubica en Europa después de la primera guerra mundial, Marco es un diestro piloto aviador, con su guarida en medio del mar, se gana la vida como caza recompensas combatiendo a los piratas del lugar, quienes al verse superados contratan, a su vez, a un excéntrico norteamericano. Ambos pelearan por un poco más que el honor.

La princesa Mononoke (*Mononoke-hime*)

Producción (1997): Studio Ghibli, Tokuma Shoten. Productor: Toshio Suzuki.

Dirección: Hayao Miyazaki.

País: Japón.

Guión: Hayao Miyazaki.

Fotografía en color: Atsushi Okui.

Edición: Hayao Miyazaki y Takeshi Seyama.

Con las voces de: Yoji Matsuda, Yuriko Ishida, Yuko Tanaka, Kaoru Kobayashi, Masahiko Nishimura, Tsunehiko Kamijo.

Música: Joe Hisaishi.

Duración: 134 mins.

Sinopsis:

El príncipe Ashitaka combate con un enorme jabalí, que en realidad era un demonio que lo deja maldito y con una herida que poco a poco crece sobre su brazo, el joven guerrero inicia una amplia pesquisa con el fin de encontrar una cura, en este viaje se percata de la batalla que existe entre los hombres destructores de la naturaleza y los animales que habitan el bosque quiénes son sus protectores y dispuestos a entregar su vida para terminar con ese maltrato. En esta contienda conoce a Mononoke, la princesa criada por lobos.

El viaje de Chihiro (*Sen to Chihiro no kamikakushi*)

Producción (2001): Studio Ghibli, Nippon Television Network Corporation (NTV), Tokuma Shoten. Productor: Yasuyoshi Tokuma.

Dirección: Hayao Miyazaki.

País: Japón.

Guión: Hayao Miyazaki.

Fotografía en color: Atsushi Okui.

Edición: Takeshi Seyama.

Con las voces de Rumi Hiiragi, Miyu Irino, Mari Natsuki, Takashi Naitô, Yasuko Sawaguchi, Tatsuya Gashûin, Ryûnosuke Kamiki, Yumi Tamai, Yô Ôizumi, Koba Hayashi, Tsunehiko Kamijô, Takehiko Ono y Bunta Sugawara.

Música: Joe Hisaishi.

Duración: 125 mins.

Sinopsis:

Luego de una salida en falso, Miyazaki regresa a la dirección fílmica con esta obra. Es la historia de Chihiro, una pequeña que está en cambio de residencia, junto con sus padres se detienen en un extraño lugar, mientras sus progenitores deciden comer, ella comienza a explorar los alrededores, al caer la noche y de manera súbita todo se transforma, al regresar sus papás se han convertido en cerdos, la niña tendrá que adentrarse en ese sitio, donde el onirismo fluye como si fuera la misma realidad, y buscar la forma de liberarse a ella y a sus padres.

El increíble castillo vagabundo (*Hauru no ugoku shiro*)

Producción (2004): Studio Ghibli, Nippon Television Network, Tokuma Shoten.

Productor: Toshio Suzuki.

Dirección: Hayao Miyazaki.

País: Japón.

Guión: Hayao Miyazaki, basado en la novela de Diana Wynne Jones.

Fotografía en color: Atsushi Okui.

Edición: Takeshi Seyama.

Con las voces de: Chieko Baisho, Takuya Kimura, Akihiro Miwa, Tatsuya Gashuin, Ryunosuke Kamiki, Mitsonori Isaki, Yo Oizumi, Akio Otsuka, Daijiro Harada, Hakuro Kato.

Música: Joe Hisaishi.

Duración: 119 mins.

Sinopsis:

Resultado de una adaptación literaria, es la historia de Sofi, una joven que en tiempos de guerra es atacada por la bruja Calamidad, recibiendo una maldición de la que no puede hablar y que la ha convertido en anciana en un santiamén, con las nuevas complicaciones que le otorga la edad, comienza un viaje en el que encuentra al castillo ambulante propiedad del apuesto mago Howl, y que consigue su movilidad por Calcifer, un demonio con forma de flama. En ese difícil contexto Sofi se convierte en la nueva ama de llaves del castillo para descubrir que la verdadera juventud reside en el corazón.

El secreto de la sirenita (*Gake no ue no Ponyo*)

Producción (2008): Studio Ghibli. Productor ejecutivo: Koji Hoshino.

Productor: Toshio Suzuki.

Dirección: Hayao Miyazaki.

País: Japón.

Guión: Hayao Miyazaki.

Con las voces de: Tomoko Yamaguchi, Kazushige Nagashima, Yuki Amami, Joji Tokoro, Yuria Nara, Hiroki Doi, Rumi Hiiragi, Akiko Yano, Kazuko Yoshiyuki, Tomoko Naraoka, Shinichi Hatori, Tokie Hidari, Eimi Hiraoka, Nozomi Ohashi, Akihiko Ishizumi, Eiko Kanazawa, Tomie Kataoka, Shiro Saito, Mutsumi Sasaki, Akiko Takeguchi, Yusuke Tezuka, Keiko Tsukamoto.

Música: Joe Hisaishi.

Duración: 101 mins.

Sinopsis:

Última cinta bajo la dirección de Miyazaki, virtuoso del anime, en la que presenta la historia de Sosuke un peculiar pequeñito de 5 años que vive muy cerca de un acantilado junto del mar, sin esperarlo una mañana encuentra a una peccecita roja que bautiza como Ponyo, sólo que ésta, desea con ansias convertirse en ser humano e incluso se ha enamorado del pequeño muchacho, sin embargo su padre, un poderoso hechicero del mar tratará de evitar más encuentros entre los dos jóvenes.