



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

**SIMBOLOS Y MITOS AL INTERIOR DEL AUDIOVISUAL
ANIMADO JAPONES: ANALISIS DE LA PRINCESA
MONONOKE DEL STUDIO GHIBLI**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

P R E S E N T A:

ALMA MONTSERRAT CORTÉS FLORES



DIRECTOR DE TESIS:

**Dr. David Cuenca Orozco
Ciudad Universitaria, CD.MX, 2023.**



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.

Dedicada con amor a todos aquellos que estuvieron conmigo, gracias por apoyarme e inspirarme. De corazón gracias.

Agradecimientos

Concluir este proyecto profesional no habría sido posible sin la ayuda de muchas personas que durante el proceso me guiaron y me brindaron su tiempo escuchándome y aconsejándome.

A mi asesor David Cuenca Orozco, que siempre mostro disposición para resolver mis dudas y me ayudo a construir este texto.

A mi familia por haberme apoyado a terminar este proyecto y haber tenido paciencia con el tiempo que llevo la finalización del mismo.

A mis amigos por estar en esos momentos difíciles en los cuales este proyecto se vio pausado a lo largo del tiempo.

A mis profesores, quienes desde las aulas me hicieron amar la comunicación y me inspiraron para ahondar en sus diferentes campos.

A la UNAM, por brindarme el conocimiento y las herramientas necesarias para cumplir mis metas y seguir persiguiendo más sueños.

INDICE

Introducción	1
Capítulo 1 Origen y desarrollo de los Estudios Ghibli	4
1.1 Definición de comunicación.....	5
1.1.2 La comunicación en los medios audiovisuales.....	7
1.1.3 Cine contemporáneo en la era digital.....	9
1.1.4 El cine animado.....	11
1.1.5 La historia del manga	17
1.1.6 El anime.....	21
1.1.7 Historia y trayectoria de los Studios Ghibli.....	30
1.1.8 La princesa Mononoke y su importancia cultural.....	32
1.1.9 Sinopsis de la película.....	35
1.1.10 Sintoísmo.....	36
Capítulo 2 Mito rito y símbolo	39
2.1 Signo y símbolo.....	40
2.1.2 El mito.....	43
2.1.3 Estructura y función de los mitos.....	45
2.1.5 Rito y mito.....	46
2.1.7 Misticismo.....	48
Capítulo 3 Análisis mitológico	50
3.1 Elementos de la religión sintoísta presentes en La princesa Mononoke.....	50
3.2 El camino del héroe.....	60
3.2.1 Arquetipo.....	62

3.1.3 El héroe.....	63
3.1.4 El heraldo o mensajero.....	69
3.1.5 El encuentro con la diosa.....	70
3.1.6 El aliado.....	74
3.1.7 La figura del padre.....	76
3.1.8 Los guardianes del umbral.....	78
3.1.9 La Sombra.....	81
3.1.10 El sabio.....	82
El cambia formas.....	84
Conclusiones.....	86
Fuentes de consulta.....	94

Introducción

A lo largo de su vida, el ser humano se ve relacionado con un gran número de productos de animación que logran impactar nuestra percepción del mundo y llevarnos a escenarios inimaginables, conocer historias y personajes entrañables, llegando así a conocer sus motivos y logrando empatizar con ellos. Dichos contenidos logran incidir en nuestros puntos de vista, al sugerir determinadas ideas del mundo”. Es por esta razón, que, desde el punto de vista de la comunicación, es importante el estudio de formas de expresión animadas al interior de los medios, como es la película de animación de Studios Ghibli, *La Princesa Mononoke* (1997), debido a que se trata de una cinta animada que ha tenido trascendencia en el cine, siendo una de las películas pioneras en revolucionar la forma de contar historias de animación las cuales se consideraban solamente para niños.

Como se podrá ver a lo largo de esta tesis, ‘*La princesa Mononoke*’ muestra una complejidad en su estructura debido a que aborda diferentes ángulos de la vida humana, su entorno, la relación que el ser humano tiene con la naturaleza y las consecuencias que pueden tener un extenso conflicto para ambas partes.

Asimismo, en ‘*La Princesa Mononoke*’ se pudieron ubicar un gran número de elementos simbólicos y socioculturales de Japón, además de figuras mitológicas propias de su cultura, las cuales forman parte fundamental de la ideología utilizada por los estudios de animación para representar la lucha constante entre el ser humano y la naturaleza.

De esta manera, el presente trabajo analiza las características de los mitos mostrados en la película ‘*La Princesa Mononoke*’, además de mostrar las características socioculturales y mágicas con que se articulan estos mitos. Así, una parte importante de este trabajo estriba en presentar los elementos de la mitología sintoísta que se muestran en la película.

Es importante señalar que el séptimo arte es una de las industrias más fuertemente posicionadas en el mundo, es así que el cine y animación japoneses conforman la segunda industria cinematográfica más influyente en el mundo, solamente detrás de la estadounidense (Màrius Vilar, 2018). Sin embargo, no fue hasta las décadas de los 80 y 90 cuando el cine japonés alcanzó el reconocimiento mundial del que goza actualmente y se convirtió en uno de los agentes más influyentes de expansión de la cultura japonesa (Víctor Camero, 2016).

Como se verá al interior de esta investigación, dentro de las obras más reconocidas del cine de animación japonés se encuentra el trabajo realizado por Studios Ghibli y sus fundadores: Hayao Miyazaki y su colega Isao Takahata. Sus películas se convirtieron en pieza clave en la difusión y reconocimiento del cine de animación japonés y esa cultura, impresionando y conmoviendo a la audiencia gracias, entre otros factores, a los mitos en los que se basan sus tramas discursivas.

Como fue mencionado anteriormente uno de los elementos más importantes es el mito, que de acuerdo con la RAE significa “Narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico. Es una historia ficticia o personaje literario o artístico que encarna algún aspecto universal de la condición humana”.

Un ejemplo claro donde los Studios Ghibli plasmaron la importancia de sus mitos es la película ‘El viaje de Chihiro’, creada en el 2001, galardonada con el Óscar a mejor película de animación, siendo hasta el momento, la primera y única película de animación oriental en ganar ese premio (Alba Sweet Wagashi 2018). Sumado a eso obtuvo el premio Oso de Oro del Festival Internacional de Cine de Berlín y el reconocimiento a su trayectoria en el Festival Internacional de Cine de Venecia. De igual forma el estudio ha realizado además obras como ‘La Princesa Mononoke’ la cual fue un éxito a nivel mundial; y ‘El castillo ambulante’, que ganó una nominación como mejor película animada en 2005 en los premios Oscar.

Dentro de las películas del Studio Ghibli como ‘El viaje de Chihiro’, ‘La princesa Kaguya’ y ‘Mi vecino Totoro’ se encuentran un gran número de elementos que hacen referencia a la mitología japonesa y a un gran número de símbolos, por ejemplo; espíritus de la naturaleza, animales y elementos de adoración.

Debido a la relevancia que ha tenido esta película y a la difusión que ha tenido por occidente se considera importante analizar cuáles son los mitos y símbolos encontrados en el largometraje antes señalado, mismos que son una característica primordial de la condición humana. El hombre impone significación a diversos elementos que se encuentran en su vida, es decir, los mitos poseen cualidades de símbolo y mensaje que operan como instrumento de comunicación con lo natural y lo divino.

Ahora bien, el mito, parte central de esta tesis, es una práctica discursiva sobre los acontecimientos primigenios ocurridos en el principio de los tiempos, entre seres sobrenaturales, y que dan cuenta de la cosmogonía¹, de la antropogonía² y del origen de algo en el mundo como los elementos naturales y los pertenecientes a los derivados de la naturaleza humana, elementos encontrados en la película ‘La princesa Mononoke’.

El interés por la mitología japonesa del cine presente al interior de este trabajo resulta de ver ‘La princesa Mononoke’, un relato lleno de elementos socioculturales y fantásticos de Japón. En su interior existen elementos que hacen referencia a la fuerte conexión que tiene el ser humano y el planeta con la naturaleza. Basta ver la cinta para vislumbrar de igual forma las fuerzas que se encuentran presentes en la vida y se posicionan fuera del control del ser humano.

Precisamente, la presente tesis muestra cuáles son los elementos de los mitos y símbolos originados en Japón y que aparecen en el largometraje ‘La princesa Mononoke’, para comprender elementos que inciden, desde la cinta, en la potencial apropiación que pueda darse por parte de los occidentales en torno a una cultura totalmente diferente a la suya a partir de los mitos y símbolos presentes en esta producción.

De esta manera, en el capítulo uno se define que es comunicación humana, su importancia en la sociedad humana, así como en los medios audiovisuales. Se continúa con la historia del cine y cine de animación, que son la parte fundamental de este trabajo. De igual forma se desarrollará la historia de los Studios Ghibli desde sus inicios, el trabajo de sus fundadores, la filmografía que han realizado y la importancia que ha tenido ‘La Princesa Mononoke’ tanto para los estudios como para el cine de animación. Para ello se plasma la historia del *anime*, el *manga* y sus conceptos más relevantes.

En el capítulo dos se muestra el marco teórico de la presente tesis, se desarrollan las características, funciones y estructuras del mito, símbolo, misticismo y rito, necesarios para

¹ Relato mítico relativo a los orígenes del mundo. RAE

² La antropogonía es la clase relato de carácter mítico-religioso sobre el origen del hombre, su creación o surgimiento y por extensión de la humanidad y su cultura.(2012). Diccionario Sensagent (23a ed.).

comprender y analizar el objeto de estudio que es 'La Princesa Mononoke', sus personajes, su ambientación, así como sus conflictos internos y externos.

En el capítulo tres se realiza el análisis mitológico de 'La Princesa Mononoke' basado en la metodología de Joseph Campbell, desglosando y analizando los elementos mencionados anteriormente sobre el mito, el símbolo, etc., en los personajes, el conflicto interno, externo, el género y el espacio-tiempo.

Capítulo 1 Origen y desarrollo de los Studios Ghibli

En el presente capítulo se desarrollan las principales características de la comunicación humana, los medios audiovisuales, la historia del cine y cine de animación, de igual forma se profundiza en la trayectoria de los Studios Ghibli. Posteriormente se desarrollan la historia y elementos principales del *manga*, el *anime* y sus conceptos más relevantes. Estos elementos se han incorporado porque permiten entender la manera en la que el cine animado japonés se conforma como un medio de expresión con unas pautas comunicativas particulares.

Para comenzar se abordará la comunicación, su definición e importancia como elemento primordial dentro de la sociedad debido a que se trata de un proceso interactivo e interpersonal con el cual los seres humanos somos capaces de transmitir información los unos a los otros, para comprendernos de diferentes formas a través de los elementos que pueden llegar a componer la comunicación y convertirla en un fundamental proceso social y cultural.

Una vez revisados los principios de la comunicación se establece el lugar que ocupa dicho proceso en los medios audiovisuales, específicamente en el cine como medio masivo de comunicación. El séptimo arte es uno de los medios de comunicación más importantes que los seres humanos han desarrollado ya que a través de este sistema de expresión es posible comenzar a transmitir información, intercambiar o compartir ideas, difundir ideologías y elementos propios de cada cultura a un gran número de personas y espectadores, enriqueciendo así la experiencia humana.

Posteriormente, una vez revisados los elementos arriba mencionados, se plantean los inicios y el crecimiento del cine digital, el cual obtuvo un gran crecimiento a través de las diferentes etapas de evolución que el cine desde sus inicios fue atravesando gracias a los estudios y avances tecnológicos que los hombres apasionados por el mismo desarrollaron a lo largo de los años, con ese crecimiento el cine se convirtió en un medio de comunicación de gran relevancia a lo largo de la historia hasta llegar a convertirse en la gran industria que es actualmente.

Posteriormente se desarrollan los inicios y el crecimiento del cine animado o cine de animación como también se le conoce. Para comprender los primeros vistazos de la animación es necesario abordar a los hombres a quienes se les reconoce como los fundadores

de la animación y las herramientas que se utilizaron para la creación de la misma, Es así que la animación fue evolucionando hasta crear las primeras imágenes en movimiento, pioneras del cine de animación contemporáneo.

Más adelante se desarrollará la trayectoria e historia de los Studios Ghibli uno de los estudios de animación más importantes en el mundo, sus inicios y el crecimiento que fue obteniendo a lo largo de los años, así como las técnicas que se utilizaron al realizar cada uno de sus diferentes producciones animadas. Es así que el impacto que Studios Ghibli ha tenido en el cine de animación al ser uno de los pioneros en el modo de contar historias con temas relevantes o de interés para niños y adultos lo hizo merecedor de premios y reconocimientos a nivel mundial.

Finalmente se plantean las principales características del *manga*, nombre con el que se le conoce comúnmente a los comics japoneses. Posteriormente ligado al *manga* se desarrolla el *anime*. Para poder comprenderlos se desarrollan la historia e importancia que estos han tenido en Japón y en el mundo, así como la relevancia e impacto que estos han tenido en el mundo de la animación cinematográfica.

1.1 Definición de comunicación

Los seres humanos como seres sociales necesitamos maneras de comunicarnos los unos con los otros, por esa razón la humanidad ha desarrollado un gran número formas de lograr este objetivo. La comunicación permite: transmitir información, intercambiar ideas, difundir modos de pensar y compartir elementos de cada cultura, por esa razón es de vital importancia saber que es la comunicación y que elementos la conforman.

En primer lugar, de acuerdo con Robbins y Coulter: “La Comunicación es la transferencia y comprensión de significados, por lo tanto, sin esta transferencia la comunicación es imposible de llevarse a cabo ya que la comunicación involucra la comprensión del significado” (Robbins y Coulter 2005: 256).

Es así que la comunicación resulta ser un elemento y proceso fundamental en la cotidianidad de todo individuo. Se trata de un fenómeno interactivo e interpersonal debido a que este ocurre entre personas y es compuesto por elementos que interactúan

constantemente. Este conjunto de factores interrelacionados funciona de tal forma que si se tiende a quitar uno de ellos la relación dejaría de funcionar o sería incapaz de cumplir su función.

Por lo tanto, la comunicación se puede definir como un proceso por medio del cual una persona se pone en contacto con otra a través de un mensaje y espera que esta última de una respuesta congruente, sea una opinión, actividad o conducta. En otras palabras, la comunicación es una manera de establecer un contacto y relación con los demás por medio de ideas, hechos, pensamientos y conductas, buscando una reacción al comunicado que se ha enviado. Generalmente la intención de quien comunica es cambiar o reforzar el comportamiento de aquel que recibe la comunicación (Martínez de Velazco y Nosnik, 1998).

La comunicación es parte del proceso biosocial del ser humano: en él intervienen las funciones de la memoria, tanto neurológicas como psicológicas, las cuales se producen en el sistema nervioso central. Aquí, un estímulo externo produce una señal o registro que se guardara en la memoria para ser utilizado cuando el hablante tenga oportunidad y demostrar así la capacidad que tiene el ser humano de seleccionar este recurso para usarlo en su contexto social (Martínez de Velazco y Nosnik, 1998).

Con base en lo mencionado anteriormente es posible decir que la comunicación parte de un acto de percepción de la diferencia a partir de la cual se constituyen los interlocutores del fenómeno y el contexto de las relaciones posibles entre las diferencias perceptibles. Los interlocutores de la comunicación centralizan la selección de distinciones y las relaciones admisibles entre esas selecciones. Son ellos quienes determinan qué objetos entran en el juego de la comunicación y qué relaciones son definitorias de éste (Domínguez ,2009).

De esta manera es posible afirmar que el conjunto de relaciones y objetos determina qué instancias son admitidas como sujetos de la comunicación. La comunicación presupone una capacidad de percepción o sensibilidad de las diferencias existentes, es así como sólo se puede relacionar aquello que es distinguible. La comunicación es en cierto sentido simultáneamente tráfico y producción de diferencias (Domínguez ,2009).

La relación en el ámbito estructural en la comunicación da lugar a la forma, “siendo la información la forma principal, es decir, resaltar y distinguir sobre un fondo. Nosotros

percibimos nuestro entorno no como un conjunto de objetos independientes entre sí ni como un objeto único e indiferenciado, sino como un conjunto de estructuras y formas interrelacionadas” (Aguado, 2004: 12).

Esta información pasará a formar parte de un rico caudal de experiencias cognitivas y afectivas que constituirán los mensajes que en algún momento serán emitidos y recibidos por otros. Estas señales se convertirán en símbolos significantes dado que pasarán por el tamiz cultural estandarizado propio de una comunidad de hablantes. Bereselon emana a la comunicación como el acto de transmitir información, ideas, emociones y habilidades por medio del uso de símbolos palabras, cuadros, figuras y gráficas (Bereselon, 1984).

Por tanto, tras lo mencionado a lo largo de este capítulo, una película o largometraje puede asumirse como una forma de expresión que representa un medio de comunicación visual y auditiva debido a que a través de él es posible establecerse una interpretación específica de la realidad en la cual encontramos: relatos, ideas, mitos, historias etcétera.

1.1.2 La comunicación en los medios audiovisuales

Una vez revisado el concepto de comunicación, la función que cumple y su importancia dentro de la sociedad a continuación se abordarán los medios audiovisuales como medios de comunicación masiva. Con la llegada del cine, la humanidad amplió las posibilidades para transmitir sus relatos; sucesivamente establecería un público al cual dirigirse que el cual vería historias a través de imágenes en un principio y posteriormente agregaría el sonido complementando de esta forma un medio audiovisual.

Es innegable la importancia del cine como medio de comunicación audiovisual y la repercusión social que ha tenido en numerosos ámbitos; al ser capaz de llegar a un gran número de habitantes al mismo tiempo. La eficacia de la imagen fue y sigue siendo de gran relevancia, debido a que la mente humana retiene mucho más la imagen que cualquier otro signo de comunicación:

“El cine se dirige primordialmente a las masas, al individuo y a la sociedad. Establece un contacto directo con el espectador, con el público y, por tanto, con la sociedad del momento, de la cual también forman parte los y las cineastas” (Beatriz Morales Moro, 2017:2).

Para comprender mejor lo mencionado con anterioridad, Benet (2004), por su parte establece “un círculo completo al que denomina el Círculo de la comunicación que comienza con el cineasta, el emisor, sigue con la película, el mensaje connotado, continúa con el espectador o receptor; y la sociedad y su contexto, para terminar de nuevo en el cineasta en una especie de *feedback* intercomunicado. A través del medio de comunicación que es el cine los espectadores toman contacto intelectual con otras comunidades humanas” (2004:2).

El cine hereda su bagaje cultural a lo largo de la historia, es un fenómeno social, pues es un producto histórico del hombre que se ha vuelto uno de los grandes medios masivos a nivel mundial. El cine como se conoce actualmente surge tras la acumulación de hallazgos, experimentación y experiencias diversas que lo convirtieron en una forma capaz de llegar a un gran número de espectadores, se trata del procedimiento técnico que permitió al hombre resaltar aspectos de la realidad visible y al mismo tiempo seleccionar una pequeña parte de él.

Es así como el hombre creó el cine, pero el cine creó al hombre de hoy. Las primeras proyecciones públicas realizadas por los hermanos Lumière (1895), cierran un ciclo en la historia de la cultura y cobra vida un mito universal que anidaba en los repliegues del subconsciente humano, “testimoniado por los veinticinco mil años de esfuerzos de artistas y magos primero y de sabios después, tratando de atrapar los fugaces e inestables contornos de la realidad” (Mouesca y Arellana 2010:7).

Como fue mencionado anteriormente, con la llegada del cine el hombre amplió sus posibilidades narrativas, posteriormente se establecieron espectadores que verían con admiración los relatos contados con imágenes dejando de lado su imaginación y estableciendo entre todos los espectadores una imagen en común; después al cine se le sumaría el sonido complementando con ello una experiencia que no había sido posible crear con anterioridad. Fue así que se logró complementar el lenguaje audiovisual a través de ciertas estructuras discursivas, conocidas como géneros cinematográficos, los cuales comenzaron a ser el principio de la industria cinematográfica.

Fue así como el cine se convirtió en un medio para tratar temas que mueven al hombre desde sus orígenes como: la política, el sexo, la religión, las injusticias sociales, la naturaleza, entre otros. El proceso técnico usado otorgó una frescura y agilidad narrativa que no se había

visto antes en los medios audiovisuales y con ello una novedosa concepción del mundo. El relato se volvió uno de los elementos más importantes dentro del cine, el relato es la forma que el hombre encontró para representar al mundo dándole un principio y un final a sus narraciones para ubicarlo en un tiempo y espacio específicos. En un principio cuando el hombre creó el relato, representó al mundo dándole un principio y un final a sus narraciones para ubicarlo en un tiempo y espacio específicos, de igual forma le brindaba la posibilidad de crear historias sin fin. De esta forma le brindaba la posibilidad de crear otras historias con una multiplicidad de temas (Corona Tovar 2005: 56).

Lo anterior permite afirmar que los creativos del cine se volvieron una parte fundamental para la creación de nuevas estructuras y diferentes tipos de discursos por medio de la narración y descripción de los elementos encontrados en los filmes: ya sea de forma verbal, estética o visual dentro del cine. Se deben considerar aspectos estéticos y lingüísticos ya que un largometraje es una obra artística que engendra un texto cuyas significaciones se basan en estructuras narrativas por medio de signos que producen un efecto sobre el espectador.

1.1.3 Cine contemporáneo en la era digital

Una vez desarrollados los principios del cine en el apartado anterior, pasaremos a hablar ahora de la aparición, crecimiento y desarrollo del cine digital, el cual es un elemento clave para la comprensión de este análisis. Para comenzar, en la actualidad la digitalización del cine es comparable con el invento del color hace 80 años por el hecho de evolucionar la manera de hacer y ver cine. “Nuestra relación intelectual con el filme es determinada, superando el sentido de la vista a una percepción corporal y sensual de lo ilustrado, ubicándolo exactamente en su contexto histórico, tecnológico y cultura. El cine digital es el que utiliza la tecnología para grabar, distribuir y reproducir películas y actualmente es parte de una gran industria” (Klenk, 2011:1).

Con la llegada avances tecnológicos que permitieron grabar y reproducir películas, se crearon herramientas que facilitaron este proceso, la más importante fue la aparición de animadores gráficos computarizados. Sin embargo, los animadores gráficos computarizados

se ubicaban en el mercado en una variedad impresionante de equipos y programas. De acuerdo con los registros “las opciones oscilan entre equipos que cuestan desde 1.000 dólares hasta sofisticadas estaciones de trabajo que superan los 100.000 dólares” (Castro y Sánchez, 1999: 232).

Pero la amplia gama de opciones de la cual el cine actual dispone no fue posible encontrarlos sino hasta finales de la década de los ochenta cuando asomaron por primera vez equipos lo suficientemente idóneos para manejar vídeo desde las computadoras. *La Amiga* fue el primer ordenador en el que se corrió vídeo digital (Durand 2016).

Posteriormente los programas de animación que se desarrollaron fueron producidos específicamente para cierto tipo de máquinas y en otras ocasiones para ser adaptados a cualquier clase de equipo, facilitando con ello las producciones que empezaría a realizarse en años posteriores (Castro y Sánchez 1999:233).

Sin embargo, no fue hasta los años ochenta cuando algunos proyectos cinematográficos empezaron a usar cámaras y proyectores digitales. Fue gracias a estos avances tecnológicos que contaban con el bagaje de sus primeros antecesores que “el cine digital destinado al gran público salió a la luz junto con la aparición de la animación por ordenador y de géneros audiovisuales como los videos musicales y anuncios publicitarios. A través de estos avances al cine digital se le conoció antes como cine electrónico y a finales de los años noventa comenzó a llamársele digital” (Klenk, 2011:2).

Así, en la década de los noventa ocurrió la expansión digital en la que el cine realizó su transición del soporte fílmico a la tecnología digital. La primera película que utilizó secuencias generadas por computadora fue ‘Tron’, producida por Disney en 1982, en donde se utilizaron casi treinta minutos de animación generada por computadora en combinación con los personajes de la película³ (Hernández Rentería, 2008:1).

Posteriormente, de acuerdo con Lev Manovich, “el cine digital hace posible generar escenas parecidas a la realidad, pero directamente en una computadora, por lo tanto, el

³ La tecnología en el cine actual, consultado el 28 de mayo de 2019, disponible en línea en http://www.gaceta.udg.mx/Hemeroteca/paginas/565/G565_Cotidiano%2022.pdf

realismo visual se transforma a una “realidad elástica” que es posible principalmente en animaciones” (Matthias Klenk, 2011:2).

Con este desarrollo se llevó a cabo una expansión en el sector del cine digital, aparecieron por primera vez películas que se convirtieron en un referente cultural como; *Back to the Future*, *Jurassic Park*, *Futureworld*, las cuales no hubieran sido posibles sin la nueva tecnología que permitió a los realizadores transportar sus ideas creativas a la realidad fílmica creando obras que hasta la fecha se mantienen en la mente de los espectadores (Klenk, 2011:2).

Aprovechando la influencia que empezaba a tener el cine digital dos empresas productoras que participaron activamente en la formación del cine digital fueron Pixar e Industrial Light and Magic (ILM). Pixar fue muy importante en el campo de las animaciones dentro del cine digital, fue el primer estudio que realizó la primera película animada digital llamada *Toy Story*, cuyo auge fue tanto que *Disney Company* la adquirió en el año 2006. ILM por otro lado utilizó las técnicas digitales por primera vez en *Star Wars*, bajo la dirección de George Lucas en 1977. Ahí dieron un gran paso hacia el futuro haciendo escenas espectaculares de batallas galácticas jamás vistas anteriormente, hechas con una programación digital de la cámara (Klenk, 2011:3).

1.1.4 El cine animado

El cine digital no habría crecido sin la animación. El cine de animación o dibujo animado es una técnica audiovisual a través de la cual se producen mediante dibujos o imágenes un relato. Las imágenes se producen una por una, de tal forma que al proyectarse consecutivamente se cree la ilusión de que las imágenes u objetos estáticos tienen movimiento y de esta forma dar vida a los personajes creados para relatar la historia. Es por esta razón que el cine animado tiene como uno de sus principales antecedentes a las historietas, sin embargo, las imágenes en movimiento aparecen por primera vez muchos años antes de la creación del cine y de las historietas.

Los antecedentes de la animación se remontan a los principios de la historia de la humanidad, siendo el primer ejemplo el jabalí encontrado en la cueva de Altamira: este

cuenta con ocho patas ya que cuando fue realizado se trataba de plasmar el movimiento del animal corriendo (Cuenca, 2016).

Las culturas primarias buscaron conservar conocimientos de los hechos que pasaban a su alrededor al plasmar en diversas superficies como cuevas y paredes de piedra los movimientos de los animales que observaban en su cotidianidad así como la forma en la que ellos los percibían, de igual forma se plasmaron las acciones que se realizaban alrededor de su comunidad y las creencias con las que contaba usando la comunicación gráfica, la cual es el primer antecedente de la animación de la humanidad.

Es así que en culturas como la egipcia es posible encontrar registros con más de dos mil años de antigüedad, con muestras de sus primeros intentos por atrapar y conservar imágenes en movimiento, ejemplos de ello son: las columnas para la diosa Isis y el libro de los muertos en donde se representan paso a paso los actos para la realización de los ritos. Por otro lado, también los antiguos griegos plasmaban en vasijas el movimiento de los hombres al correr (Cuenca, 2016). En México un ejemplo de lo mencionado anteriormente son los códices, a través de los cuales se dibujaron avances culturales, científicos, creencias religiosas, ritos y ceremonias.

De igual forma uno de los antecedentes más importantes de la animación es el teatro de sombras, una técnica muy antigua a través de la cual era posible representar elementos del mundo. “El teatro de sombras desde sus inicios se encontró fuertemente ligado a una vertiente mágica religiosa que deriva en una forma de teatro antiquísima nacida en remotas civilizaciones. Su origen está relacionado con creencias religiosas, lo sagrado, el alma, la superstición, lo político social, lo erótico, lo satírico, entre otros. Los sacerdotes inventaron el teatro de sombras para representar ante el público historias de Dioses y héroes que hacían su interpretación del mundo y con las que el público se identificaba” (García Gómez, A.M.: 2009).

Los orígenes del teatro de sombras se remontan muy lejos en la historia china. “Este arte toma forma durante la dinastía Tang (618-907) y las Cinco Dinastías (907-960) y comenzó a extenderse por todas las regiones de China bajo la dinastía Song (960-1279). Según Jac Remise, su nacimiento se sitúa en China, en el siglo II a. C. Cuenta que “el emperador Wu-Ti estaba desconsolado por haber perdido a su mujer Wang y cayó en una

profunda apatía de la cual no se sobreponía. Sha-Wong, un sacerdote taoísta propuso aparecer la silueta de su amada esposa y para ello colocó a Wu-Ti ante una tela tendida entre dos postes y sobre la cual aparecen unas sombras de su amada. Un día Wu-Ti tiró de la tela y descubrió a Sha-Wong agitando una figura de mujer delante de una lámpara. Comprende la estratagema y monta en cólera”⁴ (Angolot 1990)

Una vez surgido en China, el teatro de sombras este aparece y se posiciona fuertemente en “la India, Tailandia, Camboya, Malasia y Java, y con las invasiones mongolas se reparten por Persia y Oriente medio. La expansión árabe hará que esta tradición se extienda por Turquía, el mundo musulmán y Grecia, pero a distinción de los demás su finalidad era satírica con una intención política y social dentro de un teatro popular” (García Gómez, 2009:2).

Así como en Oriente, el teatro de sombras ha supuesto una realidad cultural constante en Europa Occidental, pero de una manera más restringida. El teatro de sombras tiene su aparición en Europa Occidental en el siglo XVIII, aunque los juegos con sombras se dan en Italia desde primero del s. XVII. En Alemania e Italia aparece a partir de 1760, y en Francia existen dos grandes períodos: uno a mediados del XVIII (1767), con el teatro Séraphin como divertimento de los niños en las tardes de invierno, y el otro, hacia finales del XIX, con el Chat-Noir, donde cobra mayor auge la técnica y el arte de las sombras. Junto a esto aparece en Europa a finales del XIX y principios del XX una gran curiosidad por todo lo que suponga fenómenos luminosos y fantasías de sombras. La moda de las sombras se extiende a España a principios del 1800 despertando afición como espectáculo y actividad privada. En esta última época, cuando el teatro de sombras había perdido su carácter mágico, fue un espectáculo con una cierta categoría adulta y concebido para adultos. (García Gómez, 2009:2).

Posteriormente, fue posible llegar al cine de animación o dibujo animado. De acuerdo con José Luis Sánchez Noriega “El cine de animación agrupa a las películas creadas a partir de la consecución del movimiento mediante la yuxtaposición de fotogramas que han sido concebidos individualmente” (Sánchez 2002:1).

⁴ Angoloti, C. (1990): Cómics, títeres y teatro de sombras. Tres formas plásticas de contar historias. Ediciones de la Torre, Madrid.

La definición mencionada anteriormente hace una analogía intrínseca con el montaje debido a que “este es considerado como la yuxtaposición de los planos para lograr una narración del relato, tendríamos que recordar que un plano puede contar con movimiento” (Rosas 2013). En el caso de la animación este proceso se particulariza al yuxtaponer cada fotograma de manera individual y así lograr la misma ilusión.

Jean Clause (2016) asegura que no hay ninguna diferencia de naturaleza entre el cine de animación y lo que entendemos como cine convencional. “El cine de animación se entiende tradicionalmente como los filmes creados gracias a la técnica de grabación de imagen por imagen y cuya su esencia se sitúa dentro de la capacidad de dar vida a cualquier cosa que este inanimada, ya sean dibujos, muñecos articulados, gráficos en 2D o 3D” (Durand y Delgado 2016: 3).

En orden cronológico, la primera referencia de precursores del cine animado 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 instrumentos, ya daba espectáculos arcaicos 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 (Lo Duca 1957:8).

Más adelante, durante el siglo XIX es inventado el *zootropo*, “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” (Rosas 2013:5).

A finales del siglo XVIII un afamado mago belga llamado Étienne-Gaspard Robert patentó el *fantascopio*. Se trataba de una linterna mágica con unos obturadores más desarrollados para conseguir una sensación de movimiento más natural. En un principio fue utilizada para mostrar ilusiones animadas durante sus espectáculos, sentando las bases de lo que serían los posteriores proyectores de animación. Más adelante, Joseph Plateu en 1832 toma el *fanaquistoscopio* y muestra ciertos dibujos animados (Duran y Delgado 2016).

Sin embargo, podemos hablar del primer espectáculo de proyección de dibujos animados de la historia en el teatro óptico por el francés Emile Reynaud, que proyectó unas imágenes pintadas a mano (Rosas 2013:5). Casi al final del siglo XIX, Reynaud perfeccionó el *zootropo* creado en 1834 por William George Horner 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 de movimiento. El *praxinoscopio* consistía en una pequeña rueda en cuyo interior se colocaban los dibujos y, al hacerla girar, el observador podía percibir la sensación de movimiento. (Duran y Delgado 2016).

Más tarde en el año de 1868 aparece la *cronofotografía* creada por el francés Etienne Jules. Esta técnica se centra en la captura de imágenes con las que fue posible analizar los objetos en movimiento y reproducir varias capas de imágenes en un solo cuadro. Uno de los trabajos más representativos de esta técnica es la *cronofotografía* de Edward Muybridge, donde a través de estas fotografías fue posible demostrar que en algunos instantes un caballo al galope tenía las cuatro patas sin tocar el suelo.

Aunado a todo lo anterior la suma de conocimientos sobre herramientas que permitían reproducir imágenes en movimiento permitió la aparición del kinescopio de Thomas Edison en 1889 a través del cual se proyectaban fotogramas en movimiento, específicamente 40 imágenes por segundo. Más adelante se crea el cinematógrafo bajo la dirección de los hermanos Lumière. El cinematógrafo se convirtió en la primera máquina capaz de filmar y proyectar simultáneamente imágenes en movimiento (Duran y Delgado, 2016).

En el año 1906 James Stuart Blackton realizó el primer cortometraje de dibujos animados de la historia: *Humorous Phases of Funny Faces*, para la cual fotografió distintos momentos mientras dibujaba y al proyectarse con un cinematógrafo sobre una pantalla a una velocidad constante consiguiera dar la sensación de movimiento. El material que utilizó para realizar estos dibujos no fue el papel y lápiz que comúnmente se usa en la actualidad. Las imágenes que se muestran están realizadas con tiza en un panel de pizarra.⁵

⁵ Sin autor. (2019, 7 de julio.) La historia del cine y la animación. <https://extracine.com/2010/12/historia-cine-animacion-i>.

Otro personaje trascendente es el caricaturista francés Émile Cohl realizó su famosa obra *Fantasmagorie*, considerada por muchos como la primera obra de animación de la historia. Se calcula que realizó más de trescientos filmes. Dentro de sus obras más destacables se encuentran; *Les joyeux microbes*, *Campbell soups*, *Les allumettes animees* y *Le tout petit Faust* (Duran y Delgado, 2016).

Por otra parte, fue a partir de 1900 cuando empezaron a surgir las primeras manifestaciones del cine animado. Se trataba alterar la realidad y reestructurarla con otros matices. Uno de los primeros dibujos animados y reconocidos ampliamente como un legado para la humanidad fue realizado por Windsor McCay, titulado *Gertie the Dinosaurio*, en 1914, comenzando con ello la animación como industria.

Por su parte, el estadounidense John 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.

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 llamo *cel* en inglés y *cellulo* en francés)en un momento en el 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” (Rodríguez 2007:76).

En 1919 los hermanos Max y Dave Fleisher se utiliza la técnica del rotoscopio utilizan esta técnica para “la creación de uno de sus personajes más emblemáticos, el payaso Koko. 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*” (Sadoul 1996: 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 estas a la pantalla grande, como El gato Felix y las creaciones de los estudios Fleischer (Mascado 1997).

A partir de este momento se crean las primeras series americanas, con un personaje en común y representativo que tenía como origen una historieta, con ello da inicio la relación entre el cine animado y el comic. Esta relación se mantiene presente con mayor relevancia en Japón con las adaptaciones de *manga a anime*.

1.1.5 La historia del *manga*

Para comprender el estilo de dibujo, el antecedente directo del cine animado específico de Japón, la posterior animación y la forma de contar la historia de ‘La princesa Mononoke’ a continuación se ahondará en el antecedente más importante de la animación japonesa, el *manga*.

Manga es un término japonés cuya traducción literal es la de "dibujos encadenados", es decir, lo que en el continente americano es conocido más o menos como cómic. En Japón se emplea para denominar este tipo de obra artística sea cual sea su procedencia, ya que el *manga* en Japón abarca todos los campos y edades, desde el niño, empresario o ama de casa (Díaz Cruz, Vásquez, y Alvarado, 2014:14).

La cultura asiática es ampliamente conocida debido a la introducción y distribución del *manga* y *anime* en diversos lugares del mundo. Sin embargo, sus antecedentes se encuentran en las primeras expresiones artísticas realizadas a principios de la civilización japonesa, específicamente, los orígenes del comic en Japón se relacionan con una pintura enrollable llamada “Choju Jinbutsu Giga” o “pájaros y animales jugando a ser humanos”, que fue creada por un monje budista, el legendario obispo Toba Sojo (Díaz Cruz et al., 2014:14).

No obstante, hasta los siglos XI y XII de nuestra era aparecen las primeras obras gráficas con una clara intención narrativa que podemos vincular directamente al concepto *manga*. Se trata de los *chōjū-giga*. Estas ilustraciones sobre rollos manuscritos o *emakimono* serían los primeros mangas o caricaturas al representar diversos animales: ranas, liebres, monos y zorros en diversas actitudes humanas y parodiando con ello "el decadente estilo de vida de las clases superiores. El *Chōjugiga* es atribuido a *Toba no Sōjō* (siglos XI y XII) durante el período Edo y Meiji. El libro *Ehon* tuvo un gran desarrollo y produjo narraciones

comparables a los géneros actuales del manga, que van de la historia a la comedia y a la crítica (Hernández, 2013).

Figura 1

Una de las escenas más ilustrativas y reconocibles del *Chûjugiga*



Nota. Adaptado de *Chôjugiga: Una pieza clave de la identidad artística japonesa*, por ECOSDEASIA, 2007, (<http://revistacultural.ecosdeasia.com>).

Sin embargo, a pesar de estas publicaciones el término manga fue propuesto por Katsushika Hokusai, en el siglo XIX. Hokusai acuña el término para designar como “caprichosos” una serie de ilustraciones de corte de realista que incluyen temas variados como naturaleza, paisajes, vida cotidiana e incluso temas fantásticos, creando una obra de gran influencia en el arte japonés. Muchos de sus grabados muestran un fuerte componente narrativo e incluyen texto explicativo, especialmente aquellas basadas en fábulas japonesas o de componente sobrenatural (Hernández, 2013:85).

Figura 2

El chojugiga, considerado como el inicio del manga



Nota. Adaptado de El chojugiga, considerado como el inicio del manga, por ECOSDEASIA, 2007, (<http://revistacultural.ecosdeasia.com>).

Hokusai combinó los *kanjis correspondientes* a informal (漫 *man*) y a dibujo (画 *ga*), popularizando el vocablo *manga* con una serie de libros de ilustraciones que fueron publicados en 15 volúmenes, entre 1814 y 1878. En estos libros se mostraban imágenes con todo tipo de temas, a veces inconexos, que servían para la enseñanza del dibujo y eran habitualmente utilizados por los artistas de los periodos *Edo* y *Meiji* (García, 2014).

En Japón a la época feudal se le conoce como *Edo* o *Edo Jidai* y hace alusión a Tokio, la capital japonesa, así como a un período en la historia de Japón conocido también como época *Tokugawa*. “Se ha venido considerando el año 1603 como el inicio de la era *Edo*, año que coincide con el nombramiento de *Tokugawa Ieyasu* como *sogún* y con el consiguiente establecimiento de la ciudad de *Edo* como centro militar, político y administrativo. Tras la conclusión de los episodios bélicos internos y la finalización del proceso de reunificación nacional iniciado por *Oda Nobunaga* y *Toyotomi Hideyoshi*” (García 2014:13).

Posteriormente a mediados del siglo XIX Japón pasó de ser un país aislado y con características feudales a convertirse en una verdadera potencia económica y militar en Asia. El cambio se conoce como la revolución *Meiji*, un proceso dirigido desde arriba para transformar la estructura política, económica y social de Japón bajo la dirección del

emperador *Mutsu-Hito* quien reinó entre 1868 y 1912. El período se caracterizó por profundas y rápidas reformas impulsadas por el poder imperial y que hicieron que el país pasara del feudalismo a ser una potencia moderna de primera magnitud en unos decenios (García ,2014).

Cuando comenzó la era *Meiji*, los artistas europeos se maravillaron del *ukiyo-e* o *estampa japonesa*, un género de impresos realizados mediante la una técnica de grabado en madera conocida como xilografía, generalmente con representaciones de paisajes naturales, teatros o zonas de concurrencia entre la población. Estos impresos empezaron a ser producidos en Japón entre los siglos XVII y XX.⁶ Su exótica belleza que transmitía. El *ukyo-e* es una forma de pintura sobre madera que fue muy apreciada en el París del s. XIX y que supone una importante impronta estética en el futuro desarrollo del comic japonés. (Hernández, 2013:84)

Figura 3

Imagen de Ukiyo-e en la que se muestran cortesanas en primavera



Nota. Adaptado de Imagen de Ukiyo-e, por tokyomag, 2019, (<https://www.tokyomag.net>)

Sin embargo, el *manga* en sus inicios tuvo una fuerte influencia del comic occidental y con ella adquiere sus principales códigos y fórmulas narrativas. Esta influencia de Occidente aparece por primera vez en las figuras de Charles Wirgman, británico creador del periódico *Japan Punch*, revista dedicada a extranjeros radicados en Japón en la que

⁶ Tokyo Magazine 2017 Disponible en <https://www.tokyomag.net/ukiyo-e-la-pintura-del-mundo-flotante/> consultado el 4 de noviembre de 2019

ocasionalmente publicaba caricaturas satirizando a los japoneses abrumados por el repentino cambio de su sociedad feudal a una industrializada (Díaz Cruz et al.,2014).

Después Raruken Kitazawa e Ippei Okamoto formarían parte de la primera generación de artistas quienes portaban la influencia de los medios americanos, especialmente el cine y las primeras publicaciones de cómic en prensa y formato. Tras considerar que la fórmula de un comic exclusivo para niños también podría funcionar en Japón comienzan a publicar su versión de *The Yellow Kid* en el periódico semanal *Jiji Shimpo* (Hernández, 2013:87).

Tiempo después, entre los años de 1931 y 1934, comienza a ser publicado el personaje de *Norakuro*, “El perro callejero negro” creado por *Suihō Tagawa*, para la revista *shōnen Kuraburu*. La historia de *Norakuro* narra la progresión social de un perro callejero que consigue hacer carrera militar. Desde ese momento al igual que en Occidente, el cómic como expresión ha alcanzado ya dos de sus nichos principales: las publicaciones de carácter infantil y las secciones satíricas de la prensa nacional (Hernández, 2013:87)

Con el finalizar de la guerra el *manga* se convirtió en el principal entretenimiento del país nipón. Nuevas revistas surgieron con publicaciones infantiles y juveniles. Aparece entonces la categoría *Shōnen*, revista dirigida hacia un público joven y masculino, con ello se van diversificando los temas y los diferentes formatos. (Hernández, 2013:87)

Años después en 1947 Osamu Tezuka, figura más importante dentro del *manga* aparece por primera vez. Él es autor de la adaptación de la novela de R.L Stevenson, ‘La Isla del Tesoro’ (*Shin-takarajima*). En la obra se muestra las técnicas cinemáticas básicas como el uso del primer plano y un montaje que emplea diferentes puntos de vista. (Hernández, 2013:87)

Al avanzar en su carrera Tezuka introduce en sus narraciones temas con mayor trascendencia, personajes más completos y complejos. Estas características fueron un paso decisivo para el *manga* moderno y sus géneros. A través de estos nuevos conceptos se comenzaron a crear mensajes para diferentes audiencias.

El trabajo de Tezuka abarco los géneros que van desde: el *kodomo* y el *shōnen* con obras como *Astroboy* y *Jungle Taitei*, el *shōjo* con *Princess Knight*, e historias dirigidas hacia

un público más adulto como *Black Jack*, *Hi no Tori* o *Adorofu ni Tsugu* e incluso adaptaciones a *manga* de obras literarias, como Crimen y Castigo de Dostoyevsky (Jiménez, 2013:9). Pero no fue hasta los años 50 cuando se creó una de las principales editoras de libros llamada *Kodansha*, la cual se introdujo en el mercado con su título *Shonen Magazine*, la cual realizaba una publicación semanal multiplicando así su producción. Pronto otras editoras como *Shueisha*, *Shogakukan* o *Futabasha* se le unirían (Jiménez, 2013:11).

Rápidamente la popularidad del *manga* se extendió a diversos países del mundo, consiguiendo con ello un crecimiento comercial que traspaso barreras ideológicas y culturales. Actualmente, la revista semanal *anime Shonen Jump*, es reconocida internacionalmente por su tiraje, fue publicada por primera vez en su versión mensual en Estados Unidos por la editorial japonesa *Shueisha*⁷ en asociación con Viz Media en 2002.

Posteriormente en los años ochenta el *manga* se convirtió en una industria colosal pues con publicaciones periódicas alcanzaban tirajes de millones de ejemplares, incluso aun cuando la historia concluía tras haber sido publicada durante varios años, como producto de su éxito, era recopilada y editada en volúmenes seriados llamados *tankoubon*. (Núñez y García 2012)

Por último, cabe resaltar que a pesar del colosal crecimiento que la industria adquirió Japón conservó su identidad a lo largo de la historia, Por ello la animación japonesa se convirtió en una manifestación artística, la cual evolucionó para reflejar su cultura.

1.1.6 El anime

Una vez revisado el concepto de *manga* a continuación se profundiza en el *anime*, nombre con el que se le conoce popularmente a la animación japonesa. El *manga* dio origen a un nuevo género de animación al que se le conoce en occidente como *anime*, producción de dibujos animados o caricaturas para televisión hechos en Japón. La palabra también engloba

⁷ Editorial famosa fundada en 1926 por *Shogakukan*, sus oficinas centrales se encuentran en Tokio, publica la revista *Weekly Shonen Jump* y organiza el premio *Tezuka* en Japón. Página Oficial: <http://www.shueisha.co.jp/english/company> Consultada el 9 noviembre del 2019.

a las producciones hechas directamente para cortometrajes y películas animadas para cine (Díaz Cruz, Vásquez, y Alvarado, 2014: 20).

En sus inicios, alrededor de 1910, la animación japonesa recibe el nombre de “*Sean eiga*” o películas de líneas dibujadas más tarde se conocerá con el término *Doga* y, finalmente, sobre 1960 pasará a llamarse *animeeshon*, de ahí que se abrevie a *anime*. Pero con independencia de que el término sea *animation*, *animeeshon* o *animé*. Sin lugar a duda la raíz proviene del verbo animar, del latín *animare* que significa dar vida. De manera coloquial, *anime* designa a la animación japonesa, aunque también se puede aplicar a la animación producida en otros países que imitan las marcas de estilo de la animación nipona (Horno, 2012:3).

En el libro Antología del Studio Ghibli se sitúa el término *anime* como una palabra de origen francés *animé*, que en Japón se usa para definir las películas y las series de animación en general. Otras teorías mantienen que *anime* proviene del préstamo y su posterior abreviación del término occidental *animation* (Horno, 2012:3).

Por otro lado, Germán Cáceres menciona “el *anime* no es otra cosa más que *manga* en movimiento (Delgado, 2000:87) pues éste último se heredan las características estructurales y de contenido fundamentales para su adaptación y versión animada.

Al igual que los mangas, el *anime* se construyó con una gran variedad de géneros dependiendo la temática y al público que va dirigido. “En cuanto a su contenido temático conserva elementos del *manga*, es decir, tramas argumentales profundas y complejas entre las que se encuentran el existencialismo, compañerismo, cooperación, dedicación para alcanzar metas, ideología, amistad, amor y romance, sentido del deber, trabajo en equipo, el uso y fin de la tecnología etc.” (Díaz Cruz, Vásquez, y Alvarado, 2014: 22).

Como consecuencia de la maduración de la audiencia, el *manga* involucró los temas mencionados anteriormente, desarrollando con ello tramas más elaboradas y contenidos más diversos. En segundo y no menos significativo, la industria del cine comienza a apostar por el cine de animación lo que augura el nacimiento de una nueva época de sinergias en ambas industrias (Hernández, 2013:92).

Con el camino trazado por el *manga*, la animación tiene sus inicios en las primeras muestras en los años 90, en las que pueden observarse “rasgos muy marcados de la época, especialmente de la guerra y la posguerra, estas animaciones, por una parte, muestran una temática humorística similar a otras piezas importadas de Inglaterra y Estados Unidos” (Hernández, 2013:89).

Por estas razones, en el año de 1916 la compañía *Tennenshoku Katsudo Shashin* fue la primera en iniciar la producción de cine de animación bajo la dirección del dibujante de *manga* *Oten Shimokawa*, siendo este el primero en realizar el primer corto titulado *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki*, de cinco minutos de duración y presentado en teatros al público en 1917” (Díaz Cruz, Vásquez, y Alvarado, 2014:20).

Posteriormente al igual que en países como Estados Unidos, Rusia, Alemania o Francia, la historia de la animación japonesa comienza con la creación de una serie de cortometrajes. Es en 1917 con el autor Seitamaro Kitamaya, quien comenzó con la realización de once obras animadas entre las que destacan: “*Urashima taro* y *Taro, the little soldier*, versión animada de la leyenda de *Momotaro Umi no Shinpei* (Taro melocotón, guerrero divino de los mares), un niño que nació en un durazno, dotado con poderes extraordinarios quien logra realizar tareas extraordinarias. Ésta fue la primera película animada japonesa que fue subtitulada para exportación” (Anaya 2016:17).

Sin embargo, Seitamaro Kitayama no fue el único incursionador en la animación japonesa, se resaltan animadores como Shimokawa Oten o Seitaro Kitayama, quien filma *Saru Kani Gassen* mejor conocida como La batalla del mono y el cangrejo, de 1917, una curiosa parábola protagonizada por estos dos animales donde ya se adelantaba la temática folclórica japonesa propia de muchos *animés* actuales. La obra es considerada el primer largometraje de animación japonesa con fines propagandísticos y militares. La película fue encargada por el Ministerio de la Marina Japonesa (Horno, 2012:6).

Noburô Ôfuji fue uno de los pioneros en establecer una de las bases fundamentales en las que está sustentado el *anime* actual. Fue así que “en el año de 1927, *Noburo Ofuji* produce el primer *anime* sonorizado titulado *Kujira*” (Díaz Cruz, Vásquez, y Alvarado 2014:20).

Subsiguientemente, el primer *anime* sonoro en blanco y negro con voces en off *Chikara to onna no yo no naka* (Las mujeres y la fuerza mueven el mundo), se realizó en 1933 por Kenzo Masaoka, actualmente también es considerada una película extraviada pues no se tienen copias de la obra (Sharp, 2004).

Fue así que la animación tomo un lugar de relevancia en la sociedad japonesa durante el periodo de la segunda guerra mundial. La participación japonesa fue plasmada en cortos animados, los cuales “desde 1935 hasta 1946, el gobierno japonés los utilizó como medio informativo para que los niños y el público en general conocieran las acciones que realizaba el imperio” (Díaz Cruz, Vásquez, y Alvarado, 2014:20).

En abril de 1945 sale a la luz el primer largometraje de animación con audio, exportado a países occidentales titulado *Momotaro umi no shinpei* de Mitsuyo Seo, el guerrero divino de los mares, el cual narra las peripecias de un capitán y su ejército de animales que intentan liberar Asia.

Años después en 1956, “*Toei* adquirió la empresa *Nichidō Eiga*, creándose la productora *Toei Doga*, la cual con el tiempo se convertiría en *Toei Animation* en el año 1998. Con esta unión se buscaba convertirse en el Disney de Oriente debido a la fuerte influencia que la obra de Walt Disney tuvo en la animación en diversos lugares del mundo. De esta época serán los primeros largometrajes de animación, *Magic Boy* y *Saiyu-ki*.

Pero, especialmente destacable en 1958 se crea el primer largometraje de animación en color llamado *Hakujaden* un proyecto de gran impacto para el momento” (Hernández, 2013:82). *Hakujaden* fue realizado por Taji Yabushita bajo el manto de los estudios *Toei Doga*, dicha película se distingue por haber sido la primera en comercializarse fuera de oriente y llegar a Estado Unidos, la película significó para la industria la posibilidad de crecimiento y la realización de nuevas historias.

En 1959 “*Shōnen Sarutobi Sasuke* se convirtió en la segunda película de animación realizada por los estudios *Toei*. En ella se aprecia la evolución de los animadores con respecto

a la primera producción: colores más intensos, más acción en la animación y la utilización del nuevo formato de pantalla ancha” (Horno, 2012:4).

En el ámbito televisivo, fue en el año de 1961, que salió al aire la primera serie de *anime*, *Manga Calendar* de Ryuchi Yokoyama (Mendez,2006), la cual continuo hasta 1964 debido a su gran aceptación. Pero no fue hasta 1974 con la serie Heido que el género entro en el panorama europeo, dando inicio a la incipiente industria del dibujo animado japonés en el extranjero (Delgado, 2000)

Con todo el baje adquirido a lo largo de los años mencionados anteriormente el *manga* y *anime* desarrollaron un enorme crecimiento adquiriendo con ello éxito en el publico meta, fue así que “comenzaron a mostrarse las criaturas del folclore japonés que han estado latentes en el desarrollo de muchas historias *anime*: los espíritus, demonios y ogros que aparecían en numerosos grabados del pasado han cobrado vida en la actualidad gracias a la magia de la animación japonesa” (Horno, 2012:89).

No obstante, se le atribuyen a Osamu Tezuka las bases más influyentes de la animación japonesa, tal como se les conoce hoy en día, fueron sus mangas los primeros *animés* en ser serializados en Japón. Así como una de sus obras fue “el primer anime en ser transmitido en televisión japonesa fue la adaptación de tres adaptaciones de relatos clásicos llamados *Mitshu no hanashi*” (Díaz Cruz, Vásquez, y Alvarado, 2014: 21).

Posteriormente a partir de la obra *Tetsuwan-Atom*, más conocido como *Astroboy* de su autor Osamu Tezuka “se crea el primer *anime* transmitido regularmente en televisión, en blanco y negro, el cual contó con 193 episodios de 20 minutos de duración que se emitieron entre 1963 a 1966, *anime* que posteriormente fue distribuido en diversos países” (Díaz Cruz, Vásquez, y Alvarado, 2014:21).

Además, *Mushi Productions* estrenó su producción llamada *Tetsuwan Atom* como ya fue mencionado anteriormente basado en el *manga Atom Taishi*, de Osamu Tezuka. “Uno de los inconvenientes más importantes sobre la producción de esta obra fueron las limitaciones de presupuesto de la serie, estas limitaciones crearon el principal modelo a seguir por la industria no sólo en términos de financiación sino de técnica. Sin embargo, con el objetivo de reducir los costes al mínimo, el director adopta una técnica ciertamente pobre, reduciendo

el número de fotogramas empleado por Disney de 24 a tan sólo 8 fotogramas. Como consecuencia, Tezuka confía en recursos cinemáticos como los movimientos de cámara y largos diálogos compensando esa carencia técnica con una mayor complejidad en la trama de sus historias. La serie se convierte en un gran éxito en su país y pronto otras empresas como *Toei Animation* comienzan a adoptar las fórmulas de Tezuka con el objetivo de minimizar costes” (Hernández, 2013:93).

Como fue mencionado anteriormente, el conjunto de técnicas de animación limitada debido a la reducción de costos establecería con el tiempo el recurso estilístico más distintivo de la animación japonesa durante décadas. Con las técnicas de animación establecidas se estrenaron series de gran relevancia como *Eight-Man*, *Gigantor* y *Okami Shōnen Ken*, obras representativas del *anime* que marcarían la década. “Estas series eran producidas por estudios independientes con fondos provenientes de canales de televisión, lo que sienta las bases de la precaria situación de los estudios en relación con los diferentes canales de distribución que se plasmará más adelante en la creación de Comités de Producción” (Hernández, 2013:93).

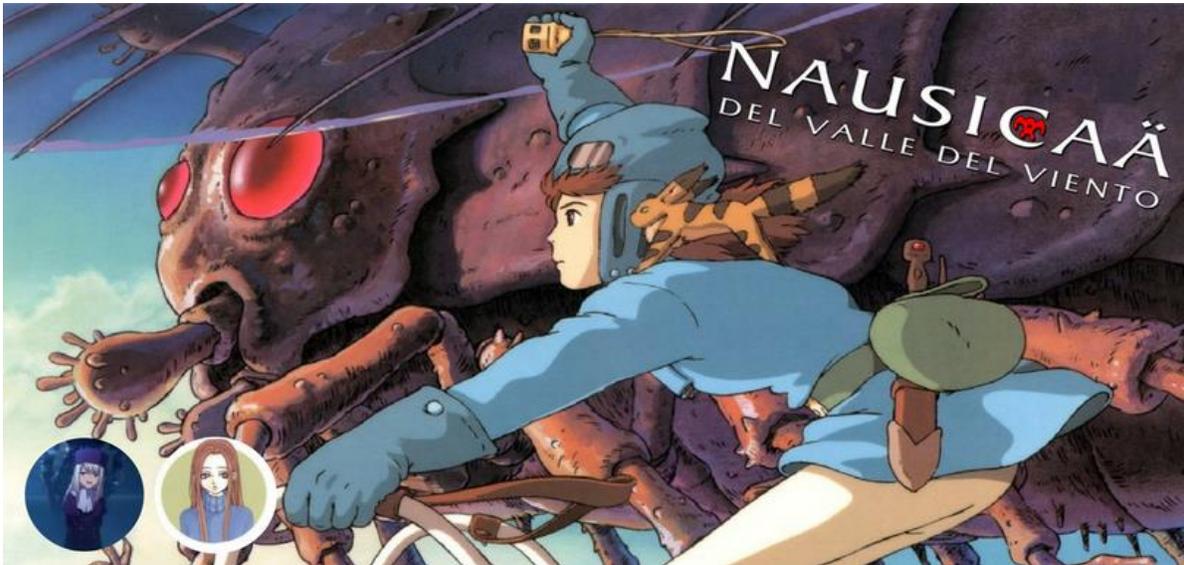
Tiempo después se posicionaría fuertemente en el mercado la producción de animación como medio de comunicación con la conquista de la taquilla nacional por parte de un producto de animación cinematográfico en el año de 1977. Por ejemplo, “con la adaptación cinematográfica *Uchu senkan Yamato* de Leiji Matsumoto se recaudaron 2000 millones de Yenes, ocupando el segundo puesto en taquilla en ese año” (Hernández 2013:93).

Leiji Matsumoto influyó en aquella época al inspirar “*Ginga Tetsudō 999*, película que estaría basada en el *manga Galaxy Express 999* y en la serie de televisión del mismo nombre producida por *Toei Animation* que se haría con el primer puesto demostrando de paso la importancia que la animación estaba adquiriendo en relación a otros géneros cinematográficos (Hernández, 2013:93).

De esta manera fue creciendo paulatinamente en la industria del cine una generación de autores quienes comenzaron a tomar el relevo de los primeros animadores en el mercado cinematográfico. La lista de estas figuras que se han formado en el terreno cinematográfico y televisivo la encabezan Hayao Miyazaki e Isao Takahata, creadores y fundadores de los estudios *Ghibli*, uno de los más afamados estudios de animación los cuales lanzarían en 1984 su primera película *Nausicaä del valle del Viento*.

Figura 4

Nausicaä del Valle del viento



Nota. Adaptado de Nausicaä del Valle del viento, Misceláneo sobre historias ,2018,
(<https://voraginedepalabrasweb.wordpress.com>)

Con el cine de autor adquiriendo un lugar principal en la industria cinematográfica, nació la segunda generación liderada por Katshuiro Otomo, y Mamouro Oshii entre otros quienes realizaron algunas obras prometedoras tanto en *manga* como en televisión. “Las diferencias en las obras de estas dos generaciones de artistas se marcan por el significado que adquiere la guerra y la tragedia atómica. La primera generación tiene muy presente la guerra y la representa a través de sus recuerdos de infancia, actitud observable en películas como *Mi vecino Totoro* y *La Tumba de las luciérnagas*” (Hernández 2013:98).

Figura 5

Mi Vecino Totoro



Nota. Adaptado de la película mi vecino Totoro, 2019, (<https://www.tvn.cl/incoming/totoro-portadajpg-2689769/ALTERNATES/w1024h768/Totoro%20PORTADA.jpg>)

La segunda generación en cambio sería más próxima a lo que Desser (1988), denomina paradigma modernista, es decir: “un cine arbitrario, dialectal, no cronológico, anti-mítico y meta-histórico, similar al de los representantes de la nueva ola japonesa en las obras cinematográficas de imagen real” (Hernández 2013:98).

Con el paso del tiempo, “desde la década de los 70 hasta la fecha no se ha dejado de producir *anime*, sean series televisivas, cortos, producciones originales para DVD o películas para cine. La producción del *anime* está a cargo de estudios especializados como *Toei Animation*, el más grande a la fecha, *Eiken*, *Gainax*, *Gonzo*, *Nippon Animation*, *Madhouse*, *Production I. G.*, *Studio Ghibli*, el más conocido en Occidente por las películas de Hayao Miyazaki, productor de *anime*, reconocido por sus populares films de animación como *El viaje de Chihiro*, *La princesa Mononoke*, *Mi vecino Totoro*, *El castillo ambulante* y *Ponyo en el acantilado*” (Díaz Cruz, Vásquez, y Alvarado, 2014:21).

Actualmente el modelo de tomar los *mangas* más exitosos y llevarlos a la televisión en formato *anime* sigue utilizándose de manera regular, este hecho sucede por lo menos con el 90% de la oferta. Se han dado pocos casos donde la serie animada surge sin la intervención del *manga*. Es así que La industria del *anime* en Japón ha resultado ser bastante lucrativa, lo cual aporta un importante porcentaje en el producto interno bruto PIB del país (Díaz Cruz, Vásquez, y Alvarado, 2014:22).

Por su parte, en México en la década de los noventa, los títulos originales de *manga*, editados y difundidos por las editoriales Toukan y Vid, aunque sin mucho éxito debido a que no se respetó el formato de *manga* original, fueron los comienzos de la publicación de historias como: Los super campeones del Fútbol, Las Guerreras Mágicas de Cefiro, Ranma½, Dragon Ball y Sailor Moon (Gama 2017:35).

1.1.7 Historia y trayectoria de los Studios Ghibli

Una vez revisado la animación y sus antecedentes, se ahondará en uno de los estudios de animación más importantes a nivel mundial, los Studios Ghibli. El trabajo de Studio Ghibli marcó un antes y un después en el cine de animación japonés. Supuso el inicio del equilibrio entre el cine comercial y el cine de autor, algo que era nuevo en la industria de animación japonesa (Studio Ghibli, 2019).

El vocablo "Ghibli" significa "aire caliente que sopla en el desierto del Sahara". La idea surgió durante la Segunda Guerra Mundial cuando un avión de reconocimiento militar italiano lo usó como nombre. Miyazaki tenía gusto por los aviones por lo que éste se convirtió en el nombre del estudio. Su intención era que significara "Vamos a crear un torbellino en el mundo de la animación japonesa". En 1984, Miyazaki junto con la editorial Tokuma Shoten estrenó *Nausicaä del Valle del Viento*, filme que dio pauta para la creación del estudio (Studio Ghibli, 2019).

Para los fundadores, un trabajo de alta calidad involucra profundamente en la psicología humana, el rico poder expresivo de la alegría y la tristeza de la vida. Fue en este

momento que los fundadores notaron que era imposible la creación de este tipo de material con un medio que tiene un presupuesto y restricciones de programación, como la televisión. Esa fue la fuerza motriz para el establecimiento de Ghibli después de "Nausicaa del Valle del Viento". Entonces, decidieron dedicar su energía a un trabajo sobre un presupuesto y un cronograma, buscando un contenido sin compromisos con una vista cuidadosa (Studio Ghibli, 2019).

En junio de 1985 Hayao Miyazaki e Isao Takahata fundaron Studio Ghibli con el apoyo de Tokuma Shoten. Ese mismo año se encontraba en producción "El Castillo del Cielo", la cual movilizó a 775,000 espectadores en 1986 y recibió altas calificaciones de la crítica en Japón. Desde entonces, el estudio se ha centrado en películas de animación dirigidas por los fundadores. En principio se creó una animación de largometraje. Este hecho se volvió una novedad debido a que producía nada más que trabajo original. Un estudio así era único en la animación japonesa y en el mundo (Studio Ghibli, 2019).

Con el fin de reducir los riesgos, Isao Takahata lanzó la política de no contratar empleados, sino que reunió alrededor de 70 personas por cada trabajo y adoptaron el estilo de disolución cuando se completó. El lugar donde se comenzaron a realizar los trabajos fue un piso de un edificio de alquiler en Kichijoji, Tokio (Studio Ghibli, 2019).

Figura 6

La tumba de las luciérnagas



Nota. Adaptado de la película la tumba de las luciérnagas, 2007, (<http://diariobasta.com/wp-content/uploads/2018/09/199553-caratulas-tumba-luciernagas.>)

A continuación, Studio Ghibli produjo ‘Mi vecino Totoro’ bajo la dirección de Hayao Miyazaki y ‘La tumba de las luciérnagas’, la cual tuvo como director a Isao Takahata. Ambas películas se realizaron al mismo tiempo y se lanzaron en abril de 1988. Estas películas no fueron lanzadas en la temporada de verano, por lo que los resultados de su taquilla fueron bajos. Sin embargo, recibieron elogios por cada dirección. ‘Mi vecino Totoro’ recibió premios de cine en Japón ese año, incluida la película de acción en vivo. ‘La tumba de las luciérnagas’ también fue muy elogiada. Estos dos largometrajes han hecho que Ghibli sea ampliamente conocido en la industria cinematográfica japonesa. Como un adicional ‘Mi vecino Totoro’ produjo subproductos inesperados entre los que resaltaron juguetes y peluches de gran éxito. Gracias a los productos que se comenzaron a distribuir y vender fue posible compensar parcialmente el costo de producción de la película (Studio Ghibli, 2019).

Posteriormente se realizó en 1989, ‘Kiki entregas a domicilio’, dirigida por Miyazaki, convirtiéndose en un gran éxito con 2,64 millones de personas que asistieron a verla, convirtiéndose en la película japonesa número uno ese año. Comenzó después de este éxito la llamada segunda fase de Ghibli. En esta fase se realizó ‘Recuerdos del ayer’, lanzado en 1991, obteniendo también un gran éxito. Este trabajo se convirtió en un impulso para trabajar en la publicidad del estudio (Studio Ghibli, 2019).

Figura 7

Kiki entregas a domicilio



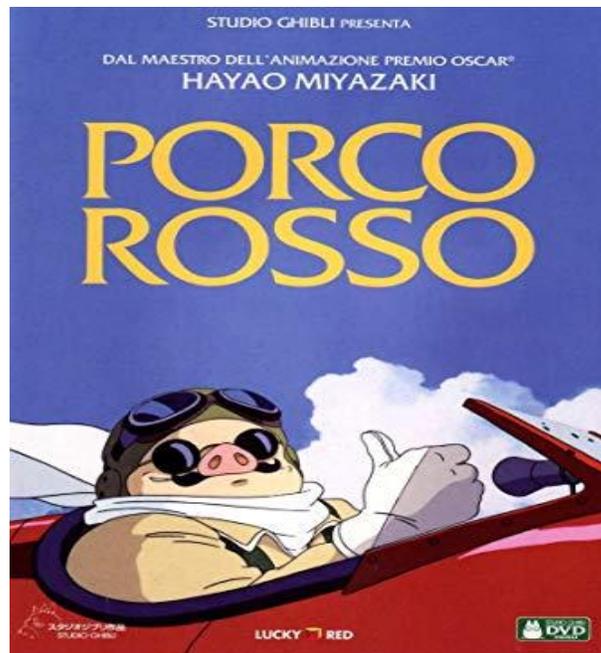
Nota. Adaptado de Kiki entregas a domicilio, una introspección, 2013, (<https://img.ecartelera.com/noticias/44300/44392-c.jpg>)

En 1993, Ghibli presentó dos plataformas de tiro controladas por computadora a gran escala y lanzó un departamento de tiro tan esperado. De esta manera, se ha convertido en un estudio con todas las divisiones que van desde el dibujo hasta el arte, el acabado y la fotografía, que es completamente opuesta a la industria de la animación japonesa, donde la división del trabajo es extremadamente avanzada. Este mismo año, se realizó un trabajo para televisión: 'El mar puede oír', bajo la dirección de Tomomitsu Mochizuki. En ese momento por primera vez una persona distinta de Takahata y Miyazaki estuvo a cargo de una producción (Studio Ghibli, 2019).

Takahata, dirigió en 1994, 'Porco Rosso', la cual se volvió la película número uno ese año. De igual forma, Ghibli presentó su inmersión en la "síntesis digital", brindado la oportunidad de acelerar la introducción de la tecnología digital en los sitios de producción (Studio Ghibli, 2019).

Figura 8

Porco Rosso



Nota. Adaptado de Amazon ,2019, (https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/71W1HdWqopL._SY445_.jpg)

En 1995 Studio Ghibli comenzó a producir su onceava película, ‘La princesa Mononoke’, en la cual se adoptó por primera vez la pintura digital. La obra fue la primera vez en cinco años dirigida por Miyazaki. El drama fue un deseo muy esperado de Miyazaki durante muchos años. Este trabajo, que se produjo durante un período de tres años fue un éxito que se lanzaría en el verano de 1997. ‘La princesa Mononoke’ se convirtió en un fenómeno social que logro que el nombre de Ghibli fuera ampliamente reconocido (Studio Ghibli, 2019).

Figura 9

La princesa Mononoke



Nota. Adaptado de La princesa Mononoke,2022, (<https://www.fotogramas.es/noticias-cine>)

Lo siguiente en lo que Ghibli trabajó fue ‘Mis vecinos los Yamada’, dirigido por Isao Takahata y lanzado en el verano de 1999. Fue el primer trabajo de Ghibli producido con funciones digitales completas, los dibujos y fondos están pintados a mano como antes. Todos los pasos posteriores ahora se realizan en las computadoras (Studio Ghibli, 2019).

Las películas de Ghibli se proyectaban principalmente en regiones asiáticas como Hong Kong y Taiwán. Sin embargo, la situación ha cambiado desde mediados de los 90. Primero ‘Mi vecino Totoro’ se estrenó en cines de los Estados Unidos y el software de

video para la película que posteriormente se lanzó de Fox Video registró ventas de 600,000. Este fue un hito en el desarrollo de las películas japonesas en los Estados Unidos. Además, también hubo un evento en el que 'Porco Rosso' fue seleccionado como el representante de Japón en la categoría de películas en idioma extranjero de los Premios de la Academia estadounidense del cine (Studio Ghibli, 2019).

Fue en 1996 en la asociación con *Disney* cuando se distribuyó en diversos lugares del mundo el nombre de Ghibli y 'La Princesa Mononoke'. Como resultado de esta asociación, 'Kiki entregas a domicilio' se lanzó por primera vez en América del Norte en septiembre de 1998, siendo bien recibida. La versión en inglés de 'Mononoke' fue lanzada en los cines de los Estados Unidos en 1999 y fue aclamada por muchos medios de comunicación. Es entonces que los nombres de Miyazaki y Ghibli están claramente reconocidos en los Estados Unidos. Posteriormente fueron publicados en Francia en enero de 2000 con los buenos resultados obtenidos. También, los filmes se proyectaron en otros países de Europa y América del Sur (Studio Ghibli, 2019).

En julio de 2001, vio la luz 'El viaje de Chihiro' como el siguiente trabajo de Miyazaki. Esta película se convirtió en un gran éxito obteniendo un nuevo récord de 23.5 millones de espectadores y 30.4 mil millones de yenes en ingresos de taquilla en Japón. Su reconocimiento en el extranjero fue muy alto, ganando en el 52° Festival Internacional de Cine de Berlín 'el Oso de Oro' en animación. Posteriormente en los 75° Premios de la Academia al año siguiente obtuvo un Oscar en la categoría de animación (Studio Ghibli, 2019).

Figura 10

El viaje de Chihiro



Nota. Adaptado de El Viaje de Chihiro, mucho más que una película, 2017, (<https://www.rtve.es/noticias>)

En noviembre de 2004 se publicó el último trabajo de Hayao Miyazaki, 'El castillo Vagabundo', siendo exhibido por primera vez en la sección de competencia del 61º Festival Internacional de Cine de Venecia antes de su lanzamiento en Japón, ganando el Premio Ozella y 'el león de oro' (Studio Ghibli, 2019).

El siguiente año, en abril de 2005, Studio Ghibli se separó de Tokuma Shoten y se convirtió en una corporación independiente siendo su primer trabajo al año siguiente, 'Cuentos de Terramar', la cual registró un ingreso en taquilla de 7,65 mil millones de yenes y una movilización de la audiencia de 6,1 millones de visitas (Studio Ghibli, 2019).

Figura 11

Cuentos Terramar



Nota. Adaptado de Los cuentos de Terramar, 2022, (<https://jonsemanuel.artstation.com>)

Después de cuatro años de espera, Miyazaki presentó ‘Ponyo y el secreto de la sirena’, en el cual se abolió la expresión de computadora y se ha convertido en un trabajo dibujado a mano, con lo cual se mostró el enfoque del estudio en la producción en 2D. ‘Ponyo’ se convirtió al igual que sus predecesoras en un gran éxito con 12.87 millones de espectadores y un ingreso de \$ 15.5 mil millones, además de ser nominado para la sección de competencia del 65° Festival de Cine de Venecia. Posteriormente, en el verano de 2010 se lanzó a Estados Unidos como ‘PONYO’, obteniendo en la primera semana la suma de \$358,000 y se ubicó en el noveno lugar en la clasificación (Studio Ghibli, 2019).

Años después el 23 de noviembre del mismo año se publicó la obra bajo la dirección de Isao Takahata, ‘La historia de la princesa Kaguya’ por primera vez después de 14 años. Ese mismo año el 20 de julio de 2013, Hayao Miyazaki presentó ‘Se levanta el viento’, el cual ganó el primer lugar en taquilla en Japón durante 2013 y fue nominado para la 86ª edición de los premios de la Academia. Entonces Hayao Miyazaki anunciaría su retiro de la producción cinematográfica (Studio Ghibli, 2019).

Fue en 2014 cuando se lanzó la segunda película dirigida por Hiromasa Yonebayashi, ‘El recuerdo de mernie’, primera obra de Ghibli que no llevaría el nombre de Miyazaki. A finales de 2014 el departamento de producción del estudio se cerró. Studio Ghibli había suspendido la producción de la película por un tiempo, debido al desmantelamiento del departamento de producción luego de la declaración de retiro de del director de Miyazaki (Studio Ghibli, 2019).

Figura 12

El viento se levanta



Nota. Adaptado de Critica, se levanta el viento, 2014, (<https://elpalomitron.com/critica-el-viento-se-levanta>)

Finalmente, el estudio decidió reanudar la producción cinematográfica nuevamente el 19 de mayo de 2017. El sitio web oficial de Ghibli reclutó oficialmente a nuevos miembros para las nuevas películas y comenzó la reconstrucción del departamento de producción de Studio Ghibli (Studio Ghibli, 2019)⁸.

1.1.8 La princesa Mononoke y su importancia cultural

Considerando la larga trayectoria de los Studios Ghibli a lo largo de los años en los que se desarrollaron obras como Naustika del viento, El castillo ambulante entre otros, una de las obras más importantes que desarrolló este estudio fue la Princesa Mononoke, largometraje que ahondaría profundamente sobre la relación entre el hombre y la naturaleza, atreviéndose a mostrar elementos crudos sobre la guerra y el desinterés. La película está ambientada en el periodo Muromachi japonés, que transcurrió entre los siglos XIV y XVI. El autor Hayao Miyazaki intenta reflejar en el largometraje las diferencias culturales e ideológicas de las tres etnias japonesas: Jomon, Yamato y Emishi.

La princesa Mononoke lanzada en julio de 1997 es una de las películas más reconocidas de Hayao Miyazaki y de Studio Ghibli. Con ella el estudio batió récords de

⁸ La página web originalmente está en japonés quien aquí escribe tradujo la información y la presenta de forma cronológica / de la página oficial de Studio Ghibli <http://www.ghibli.jp/> consultada el 7 de julio de 2019.

taquilla en Japón con una cifra aproximada de 102 millones de euros de recaudación, batiendo a los *blockbusters* estadounidenses que se presentaban en taquilla en ese momento.⁹

Con el éxito en taquilla obtenido se ganó el reconocimiento de la crítica y el público en diversos lugares del mundo. El filme superó a las películas extranjeras que se presentaban en ese momento, convirtiéndolo en el filme con mejor recaudación en la historia de los cines japoneses; incluso por encima de producciones realizadas en *Hollywood* como *Titanic*¹⁰.

Desde el día que el filme vio la luz ha logrado más de treinta premios en diferentes festivales de cine. De entre todos ellos podemos destacar el de mejor dibujo, otorgado por la Academia de Cine Japonés, mejor película de animación, concedido por la Agencia de Asuntos Culturales del Ministerio de Educación de Japón y mejor director, conseguido en el Festival de Cine de Takasaki (Valdivia 2016).

Miyazaki muestra a lo largo del filme una fuerte carga mitológica donde la naturaleza y el individuo se mantienen en constante lucha, principalmente por las creencias de los hombres en la supremacía que desean tener y como estos pensamientos y acciones traen consecuencias que afectan a ambas partes al librar una guerra sin fin. La princesa Mononoke es uno de los primeros filmes de animación en mostrar la relación olvidada del hombre con los espíritus de la naturaleza, como los *kodamas* o espíritus del bosque y los *mononokes*, espíritus animales que protegen al bosque, incluso con su vida. Además de ello el largometraje hace énfasis en los dioses primigenios en los que el ser humano creía por ejemplo el Dios Ciervo señor del bosque responsable de los ciclos de la creación de la vida y la muerte.

La película recibió diversas críticas por su uso de la violencia, que, pese a no ser excesiva en el film, se percibe de forma muy cruda. Por ejemplo, en algunas de las escenas es posible ver cabezas saltando, sangre saliendo de los cuerpos, brazos amputados y cadáveres algo que muchos padres consideraron inadmisibles para los niños. Sin embargo, a pesar de estas afirmaciones que planteaban a la película como animación para adultos,

⁹ Mullor Mireia 2017 Disponible en: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a18910120/la-princesa-mononoke-20-anos-del-clasico-ecologista-de-hayao-miyazaki/>

¹⁰ Pascual Antonio Juan 20018 Disponible en : <https://computerhoy.com/reportajes/entretenimiento/curiosidades-princesa-mononoke-obra-maestra-animacion-japonesa-297747>

Miyazaki comentó que *"Hay que abordar los temas que tratamos de la forma más honesta posible. No considerar, en particular, el pasado como algo intocable confinado en los museos. Hay que narrar el mundo tal y como lo sentimos, tal y como lo vivimos. Para mí todo eso no es tan grave ya que no me quedan muchos años por delante. Pero muchos jóvenes son descendientes de una generación cuyos padres los han llevado literalmente en brazos. Están completamente debilitados."*

Cincuenta años después de la guerra, hemos vuelto ingenuamente al punto de partida. Pensamos que eludiendo las cosas desagradables podemos hacernos mejores, que superando la pobreza estaremos sanos. Sin embargo, ahora sabemos que no hacemos más que crearnos nuevas plagas".

El director acabó esta reflexión sobre los límites de la imagen para niños asegurando que su intención era marcar "la imaginación de los niños", y saber cómo reaccionan a esas imágenes"¹¹ (Mullor 2017).

La crítica consideró a 'La Princesa Mononoke' como una de las mejores historias creadas por imaginación japonesa, debido a la fortaleza de su relato que muestra personajes con matices en lugar de los clásicos héroes y villanos. En el argumento los personajes principales y secundarios desarrollan elementos que los humanizan y dan contexto a su historia individual que así mismo interactúa con su alrededor y los demás personajes. Entre los elementos que más resaltan en ellos se encuentran: intereses opuestos, gratitud, avaricia, miedo, ignorancia, amor y compasión, sin ellos sería incomprendible comprender los matices de la situación de cada personaje.

Así mismo, la película transmite lo devastador que pueden ser las decisiones que toman los individuos y como cuando se lo proponen pueden alcanzar un nivel de ambición capaz de acabar con toda la vida que lo rodea. A través de las decisiones tomadas por los seres humanos en el filme se muestra como la sociedad ha destruido y contaminado en nombre del progreso.

¹¹ Mullor Mireia 2017 Disponible en: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a18910120/la-princesa-mononoke-20-anos-del-clasico-ecologista-de-hayao-miyazaki/>

1.1.9 Sinopsis de la película

El argumento de la cinta en cuestión se sitúa en el Japón antiguo, en una época de conflictos, guerreros samuráis y pueblos separados por miles de kilómetros. Una guerra se desencadena entre los miembros del clan Tátara, fundidores de hierro, y las fuerzas antiguas de la naturaleza, especialmente los espíritus del bosque y dioses antiguos quienes se ven amenazados ante los hombres, quienes arrasan los bosques en busca del tan anhelado progreso.

Mientras tanto en un pueblo lejano de las montañas, muy al norte de Japón, Ashitaka, el último joven guerrero del clan Emishi se ve obligado a matar un monstruo para proteger su pueblo el cual lo infecta de una maldición mortal. Al fin, aunque demasiado tarde, descubre que la criatura con forma de jabalí que acaba de matar es uno de los dioses protectores del bosque.

Al matar al jabalí demoníaco cae sobre Ashitaka una maldición que adopta la forma de una cicatriz torcida en el brazo y que va extendiéndose poco a poco. Es entonces que emprende un viaje hacia las tierras del clan Tátara donde espera poder encontrar el origen de la maldición junto con una cura antes de que se cobre su vida.

Al emprender su viaje Ashitaka descubre que el mundo exterior a su pueblo de origen se encuentra lleno de violencia y destrucción. Posteriormente al llegar a la Ciudad de Hierro conoce a Lady Eboshi, una gran mujer que ha asumido el papel de líder y protectora del pueblo mientras se relaciona con los habitantes se ve involucrado en una agria lucha entre dos pueblos en desacuerdo y la lucha contra la naturaleza. En una de estas batallas, Ashitaka conoce a San, la princesa Mononoke, una joven criada por los lobos y dispuesta a morir para derrotar a los humanos, detener la destrucción del bosque y proteger a las divinidades del bosque.

Ashitaka se ve involuntariamente involucrado en esta lucha e intenta convencer a las dos partes para que busquen una solución pacífica que acabe con el círculo vicioso de matanzas y violencia. Al mismo tiempo que comprende la importancia de los elementos de la naturaleza en el equilibrio del mundo (Montero 2017: 1).

1.1.10 Sintoísmo

Un elemento claramente visible en la cinta es el sintoísmo, una práctica religiosa. La religión en Japón es ecléctica y permisiva, por ello se puede pensar que la manera de creer y la fe se conciben en este país es irrepetible para cualquier otra parte del Mundo. Para comprender los diversos elementos y símbolos presentes en La princesa Mononoke es de suma relevancia abordar la religión sintoísta.

De acuerdo a los datos del *Japan Statistical Yearbook*, se registró un total de 223,9 millones de creyentes con una población de solo 127 millones. En esta lista predominan los sintoístas con 88.7 millones de personas¹². El sintoísmo es la religión nacional del Japón desde la época de 1868 a 1912 durante la restauración Meiji, la cual rechazó el budismo y se apoyó al sintoísmo como la religión del estado.

El sintoísmo se escribe con los caracteres de *Kami*神 (dios o espíritu) y *Michi*道 (camino o sendero), por lo que *Shinto* significa, “camino de los dioses” (Sakaiya 1995:128). Se basa en el culto a una variedad de seres divinos cada uno de ellos conocidos como *Kami*. Algunos se consideran fuerzas creadoras personificadas como lo son: las deidades del cielo, la tierra, la nación y la localidad. Son considerados más distantes, por lo cual su devoción hacia ellos es reservada y formal. El sintoísmo busca las relaciones armoniosas entre los seres humanos, la naturaleza y los *Kami* (Sakaiya 1995).

La población japonesa aterrizó sus creencias en un sentimiento de inmersión en una naturaleza prodiga y violenta sin control, como las tormentas, por lo que adoptan una actitud de reverencia y admiración ante el poder de la naturaleza desarrollando un sentimiento de identificación con el medio ambiente. Federico Lanzaco Salafranca menciona “Los valores de la cultura japonesa no se centran en el hombre sino en la Naturaleza, según la versión 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 (Lanzazo 2000).

El arqueólogo Yashuda Yoshinori resalta la herencia inducida por el sintoísmo en la que se recalca la conservación y cuidado de la naturaleza, ya que en cada bosque y árbol se

¹² Chapter 23 en Statistics Bureau. Disponible 7 octubre 2019; <http://www.stat.go.jp/english/data/nenkan/1431-23.htm>.

encuentra un espíritu divino, así este tipo de visión es un factor más para preservarla y permitir que coexista en orden con los seres humanos (Rosas 2013). “Edward Olson acentúa 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 en tiempos modernos. Desembocando en una concepción que se genera y gira en torno a la naturaleza”. (Morris 1988:40)

Es importante recalcar que para el sintoísmo sus símbolos arquetípicos son las rocas de los árboles y los espejos, debido a que los dos primeros, junto con las montañas, podían ser la morada de los *Kami*. Se tenía la creencia de que el *Kami* descendía a algún lugar en específico, como a alguna roca, árbol o animal (Miyazako 1994).

De acuerdo con el libro *Nihon Shoki* los comienzos del sintoísmo se encuentran en el mito de la creación. En el inicio de todo solo había caos en el universo, es decir un estado de caos primordial de la cual surgió una sucesión de siete generaciones de varios dioses. La séptima generación son los dioses *Izanagi* e *Izanami* (conocidos como las deidades de invitación) hermanos que se convirtieron en marido y mujer fueron enviados al mundo por mandato de los dioses celestiales, generaron montañas, el mar, las estaciones, arboles, vientos, las islas del archipiélago japonés y además fueron ellos quienes crearon a los *Kami* (dioses) de la naturaleza, mejor conocidos como espíritus. Sin embargo, al mismo tiempo los seres humanos fueron creados por *Izanami* e *Izanagi*, los cuales les pertenecen. Estos fueron creados junto con los *Kami* y por tanto no son tan diferentes. (Gerald R. Mcdermot, 2013)

Izanami e *Izanagi* de su matrimonio procrearon diversos hijos a los que se les consideraría dioses de rangos menor, sin embargo, uno de los últimos hijos que nacieron, el dios del fuego resulto 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 recién nacido y al estar lejos de su esposa, la busca sin resultados positivos.

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 estas 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” (Campbell 1992:516).

Ella le pide que no la mira, pero al desacatar la orden logra ver su cuerpo roído por los gusanos, por lo que *Izanagi* huye y su esposa al verse avergonzada envía ocho *Kami* trueno y a mil quinientos guerreros del país de la noche tras *Izanagi*. Después de haber logrado escapar pronuncia el divorcio definitivo con *Izanami*.

A la muerte de *Izanami* se crea la separación entre la vida y la muerte después de no lograr salir del *Yomi* y al sentirse abandonada por la separación de *Izanagi* ella jura matar a mil seres humanos que le pertenecen cada día e *Izanagi* jura crear mil quinientos cada en represalia. Cuando el sale del mundo inferior se quita los demonios impuros adheridos creando la pureza y reconociendo la existencia de los demonios. (Gerald R. Mcdermot, 2013)

Posteriormente nacieron los tres dioses principales de *Izanagi*, quien tras la muerte de su esposa y regreso de las tierras oscuras se purifica con agua limpia en el río. Mientras se desnudaba y se quitaba los adornos de su cuerpo, cada artículo que él dejaba caer al suelo formó una deidad. Los más importantes fueron *Amaterasu*, la diosa del sol, *Tsukiyomi*, el dios de la luna y *Susanowo*, el dios de la tormenta y los mares (Gerald R. Mcdermot, 2013: 96).

Es así que el sintoísmo tiene como base del culto a la diosa del Sol *Amaterasu no Omikami*, por ello la religión popular gira en torno de la agricultura y la naturaleza. Es una religión minimalista que se preocupa por estar en armonía con la naturaleza. Al estar el cosmos desordenado debe ser puesto en orden mediante rituales que sean realizados por los entes existentes cuyo objetivo es sentir que se está en armonía con las fuerzas de la naturaleza y que los *Kami* controlan. Esto requiere comunión y comunicación con los *Kami* (Gerald R. Mcdermot, 2013: 97).

Por todas estas razones dentro de la religión sintoísta existen "ochocientas miríadas" de *Kamis*, es decir, un número infinito las cuales son deidades, celestes y terrestres, que se encuentran en todos lados y son los guardianes de los lugares, protegen los bosques, habitan al pie de las cascadas, viven debajo de las rocas, etcétera.

Capítulo 2 Mito rito y símbolo

El hombre es un ser cultural que, a través del tiempo y por medio de un intercambio de signos y sentido ha logrado crear su realidad, recurriendo a la simbolización. Es debido a este hecho que el presente capítulo desarrolla y hace énfasis en las principales características de: mito, símbolo, misticismo y rito, el lugar que ocupan en la sociedad de acuerdo a sus funciones y la relación intrínseca que estos tienen entre sí para complementarse.

Para la comprensión a profundidad del producto audiovisual La princesa Mononoke se identificarán los elementos mencionados anteriormente, de igual manera se comprarán las similitudes, diferencias y la relación inherente que existe entre ellos. Para ello es necesario retomar su significado de acuerdo a algunos autores, después desarrollar el lugar que estos elementos ocupan en la vida del ser humano y cuáles han sido sus funciones en la sociedad antigua y actual.

Asimismo, para introducirnos un poco más es necesario aclarar que, se define al signo dentro de este capítulo como una manera de representación indirecta del mundo la cual tiene conciencia a través de una imagen que remite a un significado inefable e invisible. Se define el símbolo aquí como una realidad abierta difícil de presentar y que por lo tanto sólo puede ser referida de forma simbólica evocando una dimensión trascendente, invisible o experimentada como enigma.

En este capítulo también se define mito como una realidad cultural compleja que puede abordarse e interpretarse en perspectivas múltiples y complementarias. Los mitos hacen referencia a los orígenes sobrenaturales o míticos del mundo y el hombre. Por lo tanto, se debe a los mitos la revelación de los aprendizajes que han tenido las culturas a lo largo de sus trayectorias, a pesar de que son narraciones fantásticas se convierten en relatos que perduran en el inconsciente. Así, el discurso mítico emplea narraciones que se traducen como enseñanzas y advertencias, es decir sabiduría. Dado que las actitudes reflexivas de los hombres son el resultado de sus experiencias y los conocimientos que han adquirido sus predecesores los cuales han empleado los símbolos, el misticismo y rito para darle más sentido a la experiencia mítica.

2.1 Signo y símbolo

Se dice que el hombre es un animal simbólico, por consiguiente, las invenciones de su espíritu son inagotables y este es un proceso cerrado y sin fin ya que son reinventadas y aplicadas sus cualidades, atributos y características en su devenir histórico.

El hombre es de igual forma un ser cultural que a través del tiempo ha ido creando su realidad recurriendo a la simbolización, utilizando múltiples expresiones que permiten darle significación a su vida y a su sociedad, sobre todo a la percepción de la realidad o a una pequeña parte de él que adquiere una comunidad o sociedad.

Esto es de tal manera que “la comprensión de su mundo no siempre encuentra un referente al que se pueda presentar de forma empírica y acotada porque esa misma experiencia o comprensión se encuentra en constante construcción, se elabora conforme transcurre la existencia, se corrige conforme se piensa la experiencia, se afina o se pervierte conforme pasa el tiempo” (Blanca Solares Altamirano, 2011:4).

La simbolización es un proceso por el cual de acuerdo con Gilbert Durand (1964), la conciencia del ser humano dispone de dos maneras de representarse en el mundo, una directa, en la cual *la cosa* misma parece presentarse ante el espíritu, como en la percepción o la simple sensación. Otra, indirecta, cuando por una u otra razón la cosa no puede presentarse en carne y hueso a la sensibilidad, como por ejemplo al imaginar los paisajes de otro planeta (Durand, 1964).

Es así que dentro de la construcción de la realidad “el imaginario de una cultura no se produce de manera anárquica, sino que para la creación de imágenes en un plano neurobiológico y afectivo se realiza una operación mental a través de la cual se asocia una cosa con un término de manera convencional. Las imágenes nacen de un constante intercambio entre las “pulsiones subjetivas y asimiladoras” y las “intimaciones objetivas que emanan del medio social y cósmico” (Solares, 2011:3).

La comprensión del mundo no ha sido asimilada por todos los seres humanos de igual forma, porque de acuerdo con Ferdinand de Saussure “el lenguaje es un sistema de signos, elementos lingüísticos convencionales y arbitrarios que sirven para economizar significados,

cosas o hechos que sin necesidad de estar presentes pueden en último término presentarse en la realidad empírica y ser comprobados a través de los sentidos” (Solares, 2011:4).

En ese sentido “Durand hace referencia a los significados alegóricos, los cuales son difíciles de representar, pero pueden significarse en ella parcialmente, como los son: justicia, gloria, celos, envidia, cuyos significados son difíciles de presentar objetivados en una realidad concreta” (Solares, 2011:4).

Para comprender el proceso de simbolización se recurre al pilar de la misma el símbolo. “El símbolo en su contenido alude al inconsciente, lo trascendente, lo sobrenatural o a todas aquellas cosas “ausentes” y difíciles de percibir que por definición son la materia del arte, la religión y el mito: causa primera”, fin último, finalidad sin fin, alma, dioses, espíritu” (Solares, 2011:4).

Para desentrañar el símbolo no existe una sola explicación, Solares menciona que “El símbolo alude a una metafísica o bien, como también lo anotan algunos filósofos, toda metafísica es simbólica. El símbolo alude a una realidad abierta difícil de presentar y que por lo tanto sólo puede ser referida de forma simbólica” (Solares, 2011:4).

Por su parte, Cassirer menciona “es propio del hombre hacer una representación de las cosas las cuales expresaba de diversas formas; a través del signo, cuando la cosa a la que se refiere puede ser en última instancia presentada, de forma sustantiva, cuando el significado puede estar parcialmente representado; o bien, del símbolo cuando más que del significado hay que preguntarse por el sentido inalcanzable, límite de lo humano y resultado de un inagotable proceso mental de elaboración sobre lo que se consideran las cuestiones vitales de la existencia” (Solares, 2011: 5).

Sin embargo, de acuerdo con Gilbert Durand (1964) “las representaciones de la conciencia pueden oscilar gradualmente de una punta a otra de la representación, en uno de sus extremos se encuentra el signo o “símbolo enfriado” y en el opuesto, el símbolo evocando una dimensión trascendente, invisible o experimentada como enigma” (Solares, 2011:5).

Este proceso permite comprender la eterna conversión de la creatividad ilimitada inherente a los símbolos en alegorizaciones. “La alegoría es la traducción concreta de una

idea difícil de captar o expresar en forma simple, se utiliza cuando el significado, aunque difícil de presentar puede estar parcialmente representado” (Solares 2011: 4).

Las alegorizaciones se encuentran sícnicamente atadas a una circunstancia y viceversa. “La proyección de una figura histórico-concreta como significante de un anhelo arquetípico. De ahí que su alusión sólo pueda ser simbólica y su misma comprensión llame a una hermenéutica, es decir, a una interpretación de lo representado no sólo de manera intelectual sino afectiva, emotiva y abierta” (Solares, 2011: 4). El símbolo es el medio a través del cual el sentido puede manifestarse y realizarse. Pero como el sentido no puede nunca confirmarse en la representación, el carácter abierto del símbolo se tornará imprescindible en su extrema concreción y especificación.

De acuerdo con Paul Ricoeur (1991), “todo símbolo auténtico posee tres dimensiones: es cósmico en cuanto que extrae la parte que lo representa del mundo bien visible que lo rodea; es onírico en cuanto que suscita la ensoñación no en el sentido de la *phantasia* o asociaciones arbitrarias sino de la anamnesis profundización en la experiencia; y es poético en cuanto que extrae su expresión del lenguaje más íntimo del hombre” (Solares, 2011:7).

El significado del símbolo es apenas concebible pero no representable. Se extiende así por todo el universo concreto y puede ser significado por cualquier cosa, siempre y cuando ese ente, idea o estado de ánimo se enlace con el proceso interior de resonancia o analogías simbólicas. Lo sagrado puede así estar representado en un árbol, un lago, el sol o un atardecer, pero puede integrar también las cualidades más contradictorias: peñasco, desfiladero, temblor, tinieblas, bestia, Satán. Lo único positivo de lo nuevo es que responde a un deseo antiguo. (Solares, 2011).

Una vez mencionado y desarrollado la simbolización y el símbolo es necesario mencionar que en la película La Princesa Mononoke, los símbolos aparecen en formas como las menciona Jean Chevalier pues “todo objeto puede revestirse de un valor simbólico, ya sea natural como: bestias, piedras, metales, árboles, frutos, animales, fuentes, ríos y océanos, montes y valles, plantas, fuego, rayo; o de formas abstractas como: formas geométricas, números, ritmos, ideas, etcétera” (Butnaru, 2016:97).

2.1.2 El mito

El ser humano creó diversas formas de comunicarse, en tal sentido, aparecieron a lo largo del mundo una gran diversidad de lenguajes que se expandieron. Con los lenguajes establecidos se crearon una gran variedad de relatos a través de los cuales se difundían ideas religiosas, filosóficas, políticas, sociales, artísticas etcétera, por este medio se transmitieron los conocimientos acumulados a las generaciones posteriores. Fue así que a través de estas narraciones se contaron los mitos propios de cada cultura.

El mito es una realidad cultural extremadamente compleja. Es un elemento esencial de la civilización humana, se trata de una realidad viviente a la que no se deja de recurrir, aún en tiempos modernos, el mito cuenta con la cualidad de reinventarse de acuerdo a su contexto histórico. El mito puede tener su tiempo y espacio específico, sin embargo, éste evoluciona “puede rebasar esas fronteras asignadas por la cultura y manifestarse de formas diversas como son las expresiones de la naturaleza humana; así, las leyendas protagonistas y ritos incluyen estos relatos que alcanzan una proporción tan grande que permite a la sociedad cultural la imaginación de lo sacro en sus acciones comunes (Corona 2005:37).

Es por esta razón que se hace referencia a la categoría cosmogónica del mito, es decir, del origen que aclara el principio del sentido de la vida, es cosmogónico ya que es verdadero porque la existencia del mundo está ahí para probarlo. En suma, los mitos revelan que el mundo, el hombre y la vida tienen un origen y una historia sobrenatural y que esta historia es significativa, preciosa y ejemplar. Cabe aclarar que el mito plantea preguntas profundamente arraigadas al sentido de la vida.

En tal virtud, Bronislav Malinowski señala que el mito “no es una explicación destinada a satisfacer una curiosidad científica, sino un relato que hace revivir una realidad original y que responde a una profunda necesidad religiosa, a aspiraciones morales, a coacciones e imperativos de orden social e incluso a exigencias prácticas” (Eliade 1991: 13).

Mircea Eliade profundiza en el mito mencionando que el mismo “cuenta una historia sagrada; relata un acontecimiento que ha tenido lugar en los principios de los tiempos, hace referencia a como gracias a las hazañas de los seres sobrenaturales, una realidad se ha creado,

sea ésta la realidad total, el Cosmos, o solamente un fragmento de ella, se considera como una historia sagrada y, por tanto, una historia verdadera, puesto que se refiere siempre a realidades” (Botero y Endara 2000: 61).

En efecto, los mitos describen las irrupciones de lo sagrado o de lo sobrenatural en el mundo. Es esta irrupción de lo sagrado es lo que fundamenta realmente el mundo y lo que le hace tal y como es hoy en día. De acuerdo a lo anterior, los mitos, “relatan no sólo el origen del mundo, de los animales, de las plantas y del hombre, sino también todos los acontecimientos primordiales a consecuencia a consecuencia de las intervenciones de los seres sobrenaturales de los cuales el hombre ha llegado a ser lo que es hoy, es decir, un ser mortal, sexuado, cultural, organizado en sociedad, obligado a trabajar para vivir y que trabaja según ciertas reglas” (Eliade, 1991:7).

Con base en lo anterior los mitos relatan las hazañas de los seres sobrenaturales y la manifestación de sus poderes sagrados convirtiéndose en el modelo ejemplar de todas las actividades humanas significativas. Es así que “la función principal del mito es revelar los modelos ejemplares de todos los ritos y actividades humanas significativas como: el matrimonio, la educación o la alimentación” (Botero y Endara 2000:62).

No obstante, “los personajes de los mitos son seres sobrenaturales, a los cuales se les conoce por las acciones realizadas en el tiempo prestigioso de los comienzos” (Botero y Endara 2000:61). A pesar de que los personajes de los mitos son en general dioses, seres sobrenaturales, héroes o animales maravillosos, todos estos personajes tienen en común que no pertenecen al mundo cotidiano, pero todo lo que se relata en los mitos les concierne directamente, y constituye una historia sagrada.

2.1.3 Estructura y función de los mitos

Una vez esclarecido el mito como narraciones que le han dado a la vida del hombre un sentido en el mito, a continuación, se ahondará en las estructuras que lo han mantenido vigente hasta nuestros días y cuáles son las funciones que cumple en la sociedad. En primer lugar, en las civilizaciones primitivas el mito desempeña una función indispensable, con él fue posible

expresar, realzar y codificar las creencias, salvaguardando e imponiendo los principios que posteriormente se compartirían y heredarían a las futuras generaciones. Con ello se garantizó la eficacia de las ceremonias rituales. Como ya fue mencionado anteriormente todo mito de origen narra y justifica algún hecho o cosa que no estaba desde el principio del mundo (Botero y Endara. 2000).

El mito es crucial para la civilización humana; es una realidad viviente a la que no se deja de recurrir aun en tiempos modernos, no es una teoría abstracta o un desfile de imágenes, se trata de una verdadera codificación de la religión primitiva y de la sabiduría práctica que adquirió el ser humano en las primeras civilizaciones.

Por tanto, una de las principales funciones del mito es la fundacional, es decir, trata de explicar porque las cosas son como son y porque no pueden ser de otro modo. El mito fundamenta los orígenes sobre el que se elevan las construcciones históricas e institucionales. Es ésta la razón de que los mitos constituyan los paradigmas de todo acto humano significativo. Esta tarea se adapta a las necesidades intelectuales y morales socioculturales (Mardones 2000:41).

Para alcanzar estos objetivos, “el mito adopta la forma variada de relato en imágenes de dioses, héroes, cosmogonías. El mito se hace mitología de todo lo que pertenece al comienzo de las cosas, del origen del mundo y de la humanidad de la vida y de la muerte de los animales, las plantas, la caza etc.” (Mardones 2000:41).

Por otro lado, de acuerdo con Campbell (1997), el mito cumple con cuatro funciones primordiales: “La primera de ellas es la función mística o metafísica de reconciliación de la conciencia con las condiciones previas de su propia existencia. El mito se enfrenta al formidable misterio de la vida y da una respuesta que recorre las tres posibles actitudes: la del sí afirmativo, con sentido de culpa personal o colectiva, con gratitud y euforia. Esta actitud recorre los mitos a lo primitivo, la afirmación de la creación como buena, pero con el mito de la caída del pecado original” (Campbell ,1997:130).

La segunda función del mito que le otorga un lugar dentro de la psique humana es cosmológica, “formula y presenta una imagen del universo, ofrecer una imagen totalizante donde todas y cada una de las cosas tengan su lugar. Esta cosmología anterior a cualquier

teoría del universo es fundamentalmente de una manera de dar sentido e integrar todo o existente en una visión significativa. Es así que los mitos de origen prolongan y completan el mito cosmogónico, cuentan cómo el Mundo ha sido modificado, enriquecido o empobrecido” (Eliade 1991: 18).

La tercera función es sociológica, se enfoca en “tratar de validar u mantener un orden social específico, desde la jerarquía real o faraónica a la de las castas, desde el orden moral al derecho incipiente, laten en el trasfondo una serie de mitos” (Eliade 1991:19). Es por esta razón que algunos reyes, emperadores o líderes proclaman su derecho a gobernar por derecho divino. Por ejemplo, en Japón según el mito de la creación del país el emperador desciende de la diosa *Amaterasu*.

Finalmente, la cuarta función del mito es psicológica, es decir, da forma a los individuos para que alcancen las metas e ideales de sus distintos grupos sociales. Tiene como finalidad que el ser humano sea capaz de afrontar los irreducibles problemas psicológicos que desde su infancia hasta la muerte le van a acompañar, por ejemplo: las relaciones con los padres, la construcción de la identidad, con el sexo opuesto, etc. Es así que los mitos revelan lo que la psicología profunda y el psicoanálisis han denominado inconsciente.

2.1.5 Rito y mito

De los mitos posteriormente los hombres crearían los ritos para poder conectarse con los entes que los mitos representaban. “El rito, en el sentido estricto de la palabra, se considera una acción sagrada efectuada conforme las reglas; en nuestros días se emplea más para denominar una ceremonia litúrgica” (Brosse, 1986: 42).

El rito es un medio por el cual el hombre intenta conectar su vida mortal con la vida espiritual. Regularmente consiste en una representación de acontecimientos o de acciones que según el mito llevaron a cabo las divinidades.

Es así que la relación entre el mito y el rito es indiscutible. Todo rito refiere al mito, debido a que todo ritual remite al mito como explicación, pues es en el dónde se narran las acciones arquetípicas que imitamos o en las que los seres humanos son participes en el ritual

y dan sentido a nuestra existencia en el sentido de ser una respuesta última o fundamento. Es decir, el rito es una epifanía del mito, su manifestación o presentación en acto (Asse 2014).

En tal virtud, es posible afirmar que tras el rito se esconde el mito, que da vida y contenido al ritual. El mito es esencialmente una imitación verbal de las elecciones primarias humanas o simbólicas. El rito en contraparte es autosuficiente, expresivo y se lleva a cabo dentro de un universo mitológico, es decir es la forma externa y tangible de los íntimos deseos del alma humana al convertirse en un escape de emociones reprimidas. Sin el mito, el rito permanecería en una mera acción mecánica, si el mito muere o desapareciera también el rito lo haría debido a que éste contiene un programa, un dogma, una visión del mundo y todo ello está incluido en el mito.

El rito de acuerdo con Northrop Frye, “la palabra rito es la que mejor puede caracterizar acciones como: ceremonias religiosas, bodas, entierros, fiestas. Los ritos al igual que los mitos comienzan en una etapa de la sociedad que se describe con el término *religió*, actos simbólicos de cohesión social en los que los actos que consideramos específicamente religiosos todavía no se diferencian de los otros claramente” (Asse, 2002:12).

Por otro lado, el ritual es la combinación de varios ritos impuestos por la costumbre que puede llegar a ser masificada. Basado en esta información es posible afirmar que el rito es un acto consciente de la vigila, pero hay siempre en el algo sonámbulo: una cosa que se hace conscientemente y otra que quiere decir algo inconsciente con respecto a lo que se hace. Es por esta razón que una de las mayores funciones sociales del mito es proporcionar la fuente de autoridad con respecto del rito (Asse, 2002).

Este procedimiento consiste en una imitación de los procesos naturales, uno de los procesos más importantes para los primeros hombres y las generaciones que les siguieron fueron la vida y la muerte, esto se debe a que el hombre primitivo es un hombre de acción que expresa y representa sus deseos y anhelos íntimos en signos externos visibles

Dentro de los rasgos del rito se encuentran: el conservatismo, el sentido de la acción puede cambiar y ser interpretado de distinto modo; la acción en cambio sigue siendo la misma. El rito persiste a través de los siglos en la misma forma. Otro rasgo es que el rito da a una interpretación mágica o si se prefiere, un contenido mágico religioso. Se comprende

que cuando se trata de una acción externa, a menudo es difícil decir con seguridad hasta qué punto la acción en cuanto tal tiene un contenido puramente mágico o es más bien simbólico ilustrativo.

Por consiguiente, la diferencia entre mito y rito radica en que “el mito plantea un estado ideal que ofrece soluciones, el rito en cambio es el imperfecto estado presente, que intenta alcanzar las condiciones ideales planteadas por el tiempo mítico inicial” (Shwimmer 1982:112). Pero al mismo tiempo nos enseña las limitaciones que tenemos como seres mortales y el rito se encarga de reconstruir ese tiempo original dando la ilusión del mundo divino.

2.1.7 Misticismo

Existen algunos acontecimientos o elementos que el mito no puede explicar para ello existe el misticismo. Manly P. Hall (1993) define el misticismo como una creencia o convicción de que la experiencia de la esencia divina es posible sin la intervención de la teología organizada, la cual lleva a la religión de la autoridad hacia la sustancia de la experiencia.

La experiencia mística no sucede de extraños eventos sino un método de vida o más bien de separación de la vida. El misticismo se presenta contemporáneamente como doctrina filosófica y como experiencia psicológica (Roccati 1951). La relación del hombre con Dios se inició en tiempos antiguos, ya que lo mítico busca definir un fenómeno interior que desembocará abruptamente en un enmudecimiento o una ceguera producida por una luz intensa o por una oscuridad abrumadora, es decir “un retorno a Dios”, un fenómeno que es imposible de enunciar.

C. Nieto (1982) menciona la incomunicabilidad de la naturaleza de dicha experiencia debido a que es tan profunda que aquél que intenta comunicarla obtiene la sensación de que lo está haciendo de manera incompleta debido a que su campo no puede verificarse de ningún modo, ni siquiera desde el punto de vista de la religión.

Con base en lo anterior, “la tradición mística tiene un origen ancestral en las enseñanzas orales registradas en los *Upanishads*, los *Sutras* budistas y obras semejantes datan de hace miles de años y dan pruebas de que las enseñanzas místicas son parte de un

complejo disciplinario del que sólo nos quedaron sus esquirlas” (Afhit Hernández Villalba, 2011:5).

Para comprender lo mítico, Dionisio menciona que es posible distinguir dos vías teológicas posibles para comprenderlo: la primera que procede con afirmaciones, nos conduce a cierto conocimiento de la divinidad, pero dicho conocimiento no es total por lo que se puede considerar imperfecto. La segunda nos lleva al desconocimiento, a la ignorancia total siendo la vía perfecta del conocimiento la que lleva implícita el completo desconocimiento de Dios, pues es la que mejor empata con su naturaleza incognoscible.

Por tales razones, la experiencia mística es interna, personal y fuera de todo raciocinio. “Su base es completamente emotiva y a diferencia del discurso lógico-lineal no puede comunicarse de manera discursiva dentro de un parámetro temporal y referencial como cuando se cuenta una serie de anécdotas. Esto se debe a que no todo el pensamiento humano es “lógico-conceptual, si entendemos por pensamiento toda realidad interiorizada y concebida intelectivamente. Lo cierto es que no toda realidad con estas características puede ser esencializada o estructurada y construir así un objeto de pensamiento lógico” (Fernández Leborans, 1978:97).

En tal virtud, el pensamiento no lógico y se manifiesta de manera inconsciente pero no necesariamente. En algunas ocasiones hay pensamientos no lógicos que sí son conscientes en el sujeto y esto ocurre porque no se puede conceptualizar. Para la comprensión de lo místico se tiene que adaptar a los moldes lógico-mentales del hombre si se quiere que prevalezca. Es así que al sujeto le determina una imagen con cuerpo conceptual materializable en el tiempo y en el espacio y en la que plasma aquella vivencia con el fin de que pueda conservarse y nos obligue a pensar que la experiencia es comunicable pero no desde una índole discursiva directa sino indirecta o desviada (Fernández, 1978).

C. Nieto explica adicionalmente que la experiencia mística es diferente a todas las experiencias de cualquier otra índole porque no comparte un paralelo discursivo sobre el cual podamos basarnos para explicarla. Se refiere a una meta-experiencia, pues el término indicaría que se habla de una vivencia más allá de los conceptos o concepciones normativas de la experiencia que todos vivimos (Nieto, 1892).

Capítulo 3 Análisis mitológico

3.1 Elementos de la religión sintoísta presentes en La princesa Mononoke

En el primer capítulo se abordó el sintoísmo, la presencia que tiene en Japón, así como algunos de sus elementos principales y la fuerte relación que tiene con la naturaleza, además de la creencia de la existencia de los espíritus que rigen en mundo desde y la naturaleza desde principios de la creación. Además de uno de sus principios básicos que es la convivencia armónica que necesitan los seres vivos para lograr con ello una vida llena de virtud. A continuación, se analizará ese aspecto dentro de la película de cara a los elementos míticos, rituales y simbólicos referidos en el capítulo anterior.

En el largometraje la Princesa Mononoke, el elemento más sobresaliente de la religión sintoísta es la existencia de los Dioses y espíritus de la naturaleza conocidos como *Kamis*. Estos *Kamis* son representados a través de personajes como: el dios ciervo, los dioses lobos y los espíritus jabalí, a través de los cuales se muestra la bondad, corrupción y furia de los dioses, cuando no se vive en armonía con los espíritus que habitan el mundo.

Los *Kamis* pueden ser representados de igual forma como animales guardianes, elemento fundamental para comprender la convivencia que existe entre todos los seres del mundo, pues los seres humanos han compartido con animales y plantas desde el principio de los tiempos. En la princesa Mononoke son representados como: los dioses lobo, los dioses jabalíes, el ciervo rojo que monta Ashitaka y los monos que viven dentro del bosque.

En primer lugar, Los *Kami* lobo son los animales dentro del largometraje que juegan un papel primordial, pues son los principales protectores del bosque pues son las criaturas a quienes más temen los hombres dentro del filme. Además, los dioses lobos fueron los responsables de criar y educar a San hasta volverla un espíritu del bosque. A estos animales con naturaleza sobrenatural se les denomina en Japón como *yōkai* y se les atribuyen cualidades mágicas y sagradas.

Sumado a ello, el lobo dentro de la mitología japonesa posee un lugar privilegiado dentro de los animales que habitan los bosques. El lobo es considerado como una criatura con poderes sobrenaturales, de naturaleza honesta, benevolente y protectora, a quienes se les

conoce como *Okami* que significa "el dios grande". Son los mensajeros del dios de la montaña, protectores de la naturaleza, previniendo incendios, catástrofes y enemigos del mismo. (Orsetti 2016). El *Okami* se encuentra asociado con los *kamis* de las montañas como se observa en el largometraje.

La representación de *Okami* es representada en el personaje Moro la diosa lobo, sus cachorros y la joven San, quien se considera a sí misma uno de ellos. Sumado a ello, los lobos son vistos en la cultura japonesa como protectores de la humanidad ante lo salvaje.¹³ La protección es una cualidad representada fuertemente por la joven San, la cual se empeña en proteger el bosque que habitan los dioses, a los espíritus que lo habitan y posteriormente a al príncipe Ashitaka.

En el bosque sagrado se presentan como pequeñas criaturas los espíritus conocidos como como *Kodama*, espíritus que habitan árboles de edad avanzada, gran altura y follaje y que suelen esconderse de los seres humanos. De acuerdo a la creencia popular japonesa, estos espíritus traerán la calamidad al pueblo de aquel que corte un árbol en el que viva un *Kodama*. Se encuentran asociados directamente con el dios árbol Wakunochi no Kami, segundo hijo de Izanagi e Izanami.¹⁴

Figura 13

La princesa Mononoke



Nota. Adaptado de La Princesa Mononoke: curiosidades de un anime icónico, 2023,(<https://japon-secreto.com/princesa-mononoke>)

¹³ Disponible en <https://misterioworld.com/mitologia-japonesa/>,2017

¹⁴ Disponible en (<https://conoce-japon.com/cultura-2/mitologia-y-folclor-japones-kodama/>)

Fuera del bosque sagrado, se encuentran la ciudad de hierro y diferentes poblados donde habitan humanos. En la historia, los seres humanos tienen el conocimiento sobre los dioses, su existencia sagrada y el control que estos ejercen sobre las fuerzas de la naturaleza, especialmente en la vida y la muerte. Sin embargo, deciden ignorar estos aspectos para poder tomar los recursos que necesitan del bosque, creando con ello prosperidad para su ciudad creciente.

No obstante, sus acciones no son inspiradas por el odio o la maldad, a pesar de que los habitantes se encuentran en una guerra constante con los habitantes de los diferentes poblados que buscan sus recursos, los hombres y mujeres que viven en la ciudad de hierro en su mayoría no buscan pelear, solo quieren vivir de forma tranquila y feliz.

Para el sintoísmo no existe la maldad pura sino el desconocimiento de la magnitud del daño que se puede ocasionar. Esto se ve reflejado en el filme ya que los seres humanos han perdido la armonía entre ellos, específicamente con su entorno, en busca del progreso de la comunidad. Sin embargo, como fue mencionado con anterioridad estas acciones no se realizan con la intención de provocar daño o por el gusto de la destrucción, sino que se busca con ello la protección de sus habitantes; hombres, mujeres y enfermos.

Es así que, de acuerdo con el sintoísmo, la armonía con la naturaleza llevará al hombre a la felicidad. Para ello se exige la rectitud en los actos y, por consiguiente, la honestidad, la corrección y la justicia, idea que se presenta con el desarrollo de los personajes al decidir enmendar las acciones realizadas o participar en los procesos que se presentan.

Uno de los pilares del sintoísmo es el camino de los *Kami* en este sendero se le exige al individuo una devoción a los dioses, lo que implica amor filial, tolerancia y respeto a un semejante. Esto es posible verlo reflejado en las acciones de uno de los protagonistas dentro de la cinta, el guerrero Ashitaka, el cual busca ser intermediario para resolver los conflictos existentes entre ambos bandos, no queriendo el triunfo de ninguno sino una armonía entre ambos.

En el momento en el que se presenta la falta de equilibrio en el bosque, aparecen y se muestran espíritus corrompidos, principalmente por el odio y el resentimiento. La corrupción del espíritu es uno de los elementos que aparece en uno de los principales mitos del sintoísmo:

Izanami una de las diosas creadoras dentro de esta mitología es la primera figura en ser corrompida, trayendo con ello cambios en el equilibrio que existía con *Izanagi*, y creando con ello la vida y la muerte, es en este relato donde se presenta por primera vez a la muerte como un elemento capaz de corromper a la vida si el ser que ha muerto ha dejado de existir con resentimientos en su espíritu.

Es así, que al inicio de la trama se manifiesta de forma violenta y sorpresiva el jabalí Nago, cuyo espíritu ha sido corrompido por la muerte y el odio, convirtiéndose en un espíritu vengador que destruye todo a su paso, siendo observable esta corrupción por los gusanos de color oscuro que emergen de su cuerpo. Estos gusanos hacen referencia al momento en el que *Izanami* al morir y encontrarse en el *Yomi*, se cubre de gusanos y su espíritu ha dejado de ser puro.

Si bien la corrupción es un elemento esencial en el sintoísmo también lo es la purificación. El ritual de la purificación es realizado mediante agua como método purificador y protector, específicamente en cuerpos acuosos como lagos y cascadas¹⁵. La purificación se remonta de nuevo al mito de la creación en el país de Japón, el dios *Izanagi*, tras visitar el país de los muertos y lograr huir se ve cubierto de malos espíritus a su regreso al mundo de los vivos por lo que decide toma un baño para limpiarse de las impurezas y regresar a su estado puro.

Asimismo, el ritual de la purificación se encuentra presente en la historia de La princesa Mononoke en diversos momentos esenciales a través de la historia. El primer momento en el que el ritual se hace presente es el instante en el guerrero Ashitaka acude a una cascada que encuentra en su camino hacia el bosque sagrado tratando de disminuir o sanar la herida de su brazo contaminada, en el agua de la cascada, logrado así un ligero alivio a su dolor que de otra forma no hubiese podido obtener. Posteriormente al ser herido por un arma de fuego dentro de la ciudad de hierro es llevado al interior del bosque por la joven San

¹⁵ Disponible en <https://www.ancient-origins.es/noticias-general-or%C3%ADgenes-humanos-religiones/la-purificaci%C3%B3n-esencia-la-doctrina-sinto%C3%ADsta-002563>).

dónde es salvado por el dios ciervo de la herida mortal al depositarlo dentro del lago sagrado donde el dios habita y con ello es purificada de esa herida.

Figura 14

La princesa Mononoke



Nota. Adaptado de Student spotlight. A Saviour from the East, 2017, (<https://aucklandtheology.wordpress.com/tag/princess-mononoke>)

Finalmente, como fue mencionado con anterioridad el equilibrio es fundamental para la religión sintoísta. En el largometraje La princesa Mononoke la figura que representa el equilibrio del mundo, las fuerzas que lo habitan y la delicada línea entre la vida y la muerte es el dios ciervo. Un dios que cuenta con el poder de quitar la vida, pero también de concederla de acuerdo a su propio juicio. Con este personaje se afirma que todo lo que existe es naturalmente bueno, ya que procede de lo divino, además de existir en equilibrio en el mundo, siendo el único capaz de reiniciar el bosque destruido a su estado primordial y devolver el equilibrio entre la naturaleza y el hombre.

3.2 El mito del héroe

El mito del héroe se ubica dentro del modelo figurativo propuesto por Casetti, ya que “hace referencia a una narración compuesta por símbolos, arquetipos, alegorías, y metáforas que otro tipo de lenguaje, bajo otra perspectiva, no contempla. Pero a su vez, es un modelo figurativo estático” (Corona 2005:110)

En primer lugar, la teoría de Campbell está influenciada por distintas disciplinas, entre ellas el psicoanálisis, del que hace uso para explicar como el monomito está profundamente arraigado a nuestros paradigmas “El contenido del mito ubicuo del camino del héroe es el de

que ha de servir como modelo general a los hombres y mujeres, en cualquier punto de la escala en que se encuentren. Por lo tanto, esta formulado en los términos más amplios” (Campbell 2006)

Para explicar el camino del héroe dentro de La princesa Mononoke se tomará como fundamento al mitógrafo Joseph Campbell el cual describe en su libro “El héroe de las mil caras”, los símbolos que constituyen el lenguaje de la mitología y cuya repetición se dan en las diversas mitologías. También describe el existente patrón narrativo común en diferentes mitos culturales. Este patrón se resume en la tríada: separación, iniciación y retorno.

En tal virtud, de acuerdo con Joseph Campbell, los símbolos de la mitología no son fabricados, no pueden encargarse, inventarse o suprimirse permanentemente. Son productos espontáneos de la psique y cada uno lleva adentro de sí mismo, intacta, la fuerza germinal de su fuente (Campbell 1959).

El camino del héroe nos habla acerca de estar vivo, sobre las experiencias que se viven junto a los obstáculos que se presentan y las consecuencias que trae consigo responder a los llamados a la aventura o no. Es así, que el camino del héroe muestra en todas las historias un trasfondo psicológico y espiritual donde el héroe es una metáfora del desarrollo y la transformación personal.

Es decir, “los héroes son imágenes de nosotros mismos e intervienen en la narración en calidad de personas, permitiendo al mismo tiempo, que el relato adopte en nuestra imaginación características plenamente humanas. Se trata de modelos que reflejan una en lo que debemos convertirnos. (Meyer 2008:14)

Por tales razones el protagonista o el héroe se involucra siempre en una suerte de viaje. La primera etapa por la que debe pasar un héroe es la separación, es decir, abandona su entorno cómodo y cotidiano para embarcarse en una empresa que habrá de conducirlo a través de un mundo extraño y diferente, enfrentándose a un gran número de desafíos. El viaje puede ser real, es decir, con un cambio de espacio o un viaje interior que ocurre en su mente, corazón y espíritu. Estos caminos suelen acompañarse el uno del otro. De esta forma

el héroe crece mientras viaja, de una manera de ser a la siguiente: de la desesperación a la esperanza, de la debilidad a la fortaleza, de la locura a la sabiduría, del amor al odio.

El método de Campbell, como el mismo lo ha comprobado, no sirve solamente para el análisis de mitos, analiza la comedia y tragedia griegas y vincula los procedimientos con la literatura a lo largo del tiempo. En este caso resulta muy útil para el análisis de los protagonistas que, como el monomito, realizan un viaje que se convierte en una historia. Para comprender el destino de los personajes es necesario comprender cómo es el héroe y en cuales circunstancias debe serlo. (Muro 2016).

Por tales razones, en el complicado viaje del héroe del monomito es un personaje de cualidades extraordinarias. Frecuentemente es honrado por la sociedad a la que pertenece, también con frecuencia es desconocido o despreciado. Él y el mundo, o él y el mundo, en el que se encuentra sufren de una deficiencia simbólica. (Campbell, 2016:30)

3.2.1 Mitos como arquetipos

Como ha se ha analizado a lo largo de este trabajo de investigación, desde las primeras civilizaciones antiguas los relatos míticos no han dejado de representarse alrededor del mundo, lo anterior nos afirma de la presencia ancestral de ciertas estructuras en la mente humana, las cuales se adaptan al tiempo en el que se encuentren, a estas estructuras se les conoce como arquetipos

Desde la edad antigua, se identifica a Platón como uno de los primeros pensadores en definir lo que hoy se entiende como arquetipo. Carl Gustav Jung, en su libro Arquetipos y el inconsciente colectivo, reconoce que fue Platón el primero en hacer referencia a las imágenes primordiales de las, las cuales se hacen visibles en los productos de la fantasía. Para platón entre más abstracta sea la idea, entre más lejana este de lo que podemos percibir con los sentidos, más cerca está de la verdad. Lo cual es una concepción primordial de lo que hoy se conoce como arquetipos, en el cual se reconoce su naturaleza abstracta. (Haro 2018)

En 1989, Otto Rank escribió El mito del nacimiento del héroe, donde describe las diferentes teorías sobre las cuales se explican la existencia de los mitos con la misma estructura en todas las culturas. Muestra un gran interés por explicar la teoría de los

pensamientos elementales, la cual supone que la coincidencia unánime de los mitos en diferentes culturas sería un resultado necesario de la disposición uniforme de la mente humana y dentro de ciertos límites, serían similares en todo tiempo y lugar. (Haro 2018)

En Arquetipos y el inconsciente colectivo, Jung afirma que los arquetipos no se difunden meramente por tradición, el lenguaje o la migración, sino que pueden volver a surgir espontáneamente en toda época y lugar sin ser influidos por ninguna transmisión exterior, es decir, tienen un origen universal al cual él denominó inconsciente colectivo. (Haro 2018)

No obstante, “Carl Gustav Jung, ha sido el primero en explicar cómo las imágenes arquetípicas fascinan a la imaginación del místico, arrastrándolo hacia una deriva infinita de los sentidos. Jung afirma que un arquetipo se define como una estructura esencial de la que se derivan otras ideas y conceptos. Él llama imágenes arquetípicas a aquellos contenidos del inconsciente del hombre moderno, que se asemejan a los productos de la mente del hombre antiguo. Por tal razón Jung menciona que las imágenes arquetípicas del inconsciente humano son tan instintivas como la capacidad de las aves para emigrar y hacerlo en formación (Bozal Sevilla).

Posteriormente, en 1949 Joseph Campbell escribe El héroe de las mil caras. sicoanálisis del mito. Obra concentrada en la travesía del héroe, como ha sido mencionado a lo largo de esta investigación, en todas las grandes culturas se sigue un patrón narrativo parecido encontrado en narraciones o leyendas. Por esta razón Campbell sugiere ocho particulares, aunque existen muchos más que cubren todas las formas básicas que se pueden encontrar. Los define como máscaras que utiliza el héroe y que son intercambiables entre diferentes personajes.

3.1.3 El héroe

Josep Campbell define al héroe como el personaje alrededor del cual gira la mayor parte de la trama, tiene la fortaleza en sus manos de hacer frente a los obstáculos que se le presentan a él o a su pueblo. Su aventura comienza con la primera etapa a la que se conoce como la llamada a la aventura, la cual “puede ser representada como “una tierra distante, un bosque, un reino subterráneo, una isla secreta la áspera cresta de una montaña o un profundo estado de sueño, pero siempre es un lugar de fluidos extraños y seres polimorfos, tormentos

inimaginables. El héroe puede ser empujado contra su voluntad o llevado al extranjero por un agente benigno o maligno” (Campbell 1959:40).

Un héroe posee una personalidad liderada por la valentía, con imperfecciones, debilidades y miedos que no son impedimento para alcanzar el éxito en la campaña que ha decidido seguir. Con tales virtudes, el héroe lleva a cabo increíbles hazañas, las cuales son beneficiosas no solo para él sino para toda la comunidad que lo rodea.

La historia comienza con un rompimiento en la vida cotidiana del personaje, llega un mensaje o personaje para romper con la idea de todo lo conocido del héroe. Éste es el momento en el que el héroe asume su identidad dormida, pero latente, el momento en el que todo lo que no estaba en orden en el mundo ordinario comienza a ser cuestionado.

Al comenzar la historia de La princesa Mononoke, Ashitaka, el príncipe guerrero, se presenta como la figura del héroe. Su aventura comienza en el momento en el que es atacado por el espíritu vengativo del jabalí *Nago*, a través del cual adquiere una enfermedad potencialmente mortal, lo que lo obligará a abandonar la tranquilidad de su hogar y entorno. Es decir, debe enfrentarse al mundo exterior, ideas desconocidas y obstáculos que se le presentarán desde ese momento se le revelará un mundo insospechado y el individuo queda expuesto a entidades que no entiende correctamente.

Figura 15

La princesa Mononoke



Nota. Adaptado de Japan from "Princess Mononoke", 2017, (<https://www.japan-experience.com>)

En tal caso dado que Ashitaka decide no rechazar la llamada a la aventura el primer encuentro que tendrá para su jornada “es con una figura protectora a menudo una viejecita o anciano que proporciona al aventurero amuletos contra las fuerzas que debe aniquilar” (Campbell 1959:46). La anciana *Hii Sama* es vista por Ashitaka y por su pueblo como una mujer sabia, una especie de oráculo en el cual se buscan respuestas. Ella le otorga el primer conocimiento para iniciar la aventura, comenta por primera vez que debe dejar atrás todo y con ello no volverá a ser el mismo. Esta viejecita otorga al héroe protección de “la madre cósmica. De esta forma no puede ser dañado y representa la fuerza protectora y benigna del destino, la fantasía de la seguridad, la promesa de la paz del paraíso que encontrara el héroe a lo largo de su travesía, el presente y el futuro tanto como en el pasado” (Campbell 1959:47).

El héroe al dar comienzo a la aventura demuestra aceptación por las señales que le son presentadas, no huye de los llamados, además de ser capaz de comprender las diferencias entre los seres que encuentra en su camino. A continuación, el héroe se encontrará con los primeros vistazos del nuevo mundo que debe enfrentar, los primeros conflictos que Ashitaka debe sortear es el modo de vivir y pensar de los hombres y mujeres fuera de su pueblo, quienes actúan de forma indiferente y agresiva ante ciertos actos e ideas.

Figura 16

La princesa Mononoke



Nota. Adaptado de Ashitaka - Princess Mononoke, 2019, (<https://www.planetminecraft.com>)

Los obstáculos se convierten en umbrales que el héroe debe cruzar, esto se debe a que “La aventura es siempre y en todas partes pasar más allá del velo de lo conocido a lo desconocido; las fuerzas que cuidan la frontera son peligrosas; tratar con ellas es arriesgado, pero el peligro desaparece para aquel que es capaz y valeroso” (Campbell, 2006:53)

Con base en lo anterior, el príncipe Ashitaka cruza diferentes umbrales, el primero de ellos son los samuráis que lo persiguen a matar apenas sale del primer pueblo en el que se detuvo para comprar comida. Los samuráis al vislumbrar que es diferente y que trae consigo oro vestigios valiosos de tiempos antiguos buscan acabar con él. Sin embargo, logra salir airoso del conflicto. Es en este momento en el que presencia por primera vez que el mundo externo a su lugar de origen, vive bajo reglas violentas.

Posteriormente, el segundo umbral que se ve obligado a cruzar es la entrada al bosque, llevando consigo los hombres heridos que ha decidido salvar y proteger. La entrada no se encuentra protegida por un guardián poderoso, en cambio se hacen presentes los *mononokes*, pequeños espíritus que lo guían a través de él, en este momento ocurre su primer encuentro con los espíritus.

A continuación, al atravesar el bosque sagrado, los *mononokes* acceden a guiarlo, lo cual no es una casualidad, pues “la madre naturaleza misma apoya la poderosa empresa del héroe que ha considerado digno y en tanto que el acto del héroe coincide con aquellos para lo que su sociedad está preparada se hallara dirigiendo gran ritmo de los procesos históricos (Campbell 1959:47). Es así, que el bosque ha decidido que él es digno de entrar y relacionarse con los dioses que lo habitan.

Al salir del bosque sagrado y llegar a la ciudad de hierro, Ashitaka se encuentra con un modo de vivir de los seres humanos que desconoce: hombres y mujeres dependen de la extracción y el trabajo del hierro para sostener la ciudad. Al relacionarse con los habitantes, empatizar con ellos, logra comprender las razones por las cuales la ciudad de hierro es tan importante para ellos.

A pesar de comprender las necesidades del poblado aún carga con el disgusto de lo que la ciudad representa para el bosque, por esta razón en su primer encuentro con Lady Eboshi asume que ella se convertirá en su principal obstáculo. Ella es la mujer responsable

de la destrucción del bosque, creación de armas de fuego, extracción del hierro y el envenenamiento del dios jabalí que ha infectado a Ashitaka.

Después del primer enfrentamiento con Lady Eboshi en el que ambos discuten las razones para continuar la guerra o no, sorpresivamente se presenta el personaje de la joven San, quien busca atacar y destruir la ciudad de hierro. En ese momento, Ashitaka conoce por primera vez a San, quedando impactado por la forma en la que es percibida por el poblado. Sin pensarlo intuye que debe conectar con ella para conocer mejor el contexto en el que se ha visto involucrado y de esta forma poder obtener la cura de la maldición que lo está matando.

Figura 17

La princesa Mononoke



Nota. Adaptado de Ashitaka and San ,2019,(<http://ru.fanpop.com>)

La unión con San, su contrario en modo de vida y género, representa de igual forma un crecimiento para él. “Es entonces que con todo lo aprendido y vivido el héroe ya sea dios o diosa hombre o mujer, descubre y asimila su opuesto su propio ser insospechado ya sea tragándose o siendo atrapado. El héroe debe hacer a un lado el orgullo la virtud, la belleza la vida e inclinarse o someterse a lo absolutamente intolerable. Entonces descubre que él y su opuesto no son diferentes especies sino una sola carne” (Campbell 1959:67).

Más tarde al lograr salir del conflicto entre San, Lady Eboshi y los guerreros de la ciudad de hierro, Ashitaka logra salvar a San a costa de su propia vida. El príncipe logra salir

del poblado mostrando una fuerza de voluntad impresionante al resistir el disparo de un arma de fuego llevando a San en su espalda y lograr levantar la pesada puerta de la entrada, logrando con ello encaminándose al bosque sagrado. Posteriormente encuentra y se presenta ante la diosa lobo Moro, quien reconoce su valor y le perdona la vida, sin embargo, las heridas en su cuerpo lo obligan a desmayarse. Con ello entra en contacto directo con el dios ciervo, el cual ha decidido salvarle la vida. Al despertar ha cruzado uno de los umbrales más importantes para su crecimiento.

“El héroe cuya liga con el ego ya está aniquilada cruza de un lado y de otro los horizontes del mundo, pasa por delante de la adversidad tan libremente como un rey por todas las habitaciones de su casa. Y allí nace el poder de salvar porque el haber pasado y haber retornado demuestra que, a través de todos los antagonismos fenoménicos, lo increado-impercedero permanece y no hay nada que temer” (Campbell 1959:58).

Al despertar y recuperar se de sus heridas se verá inmerso en el conflicto de la guerra final entre el ejército de los jabalíes y los hombres la cual es inevitable. El héroe debe tomar una postura acerca de qué papel jugará en esta, tomando la decisión de apoyar al bosque, buscando que existan la menor cantidad de bajas, pero sobre todo apoyar y proteger a San con desesperación.

Figura 18

La princesa Mononoke



Nota. Adaptado de Ashitaka el héroe, 2022,(<https://studioghibliweblog.es>)

Sin embargo, la prueba decisiva que el héroe debe enfrentar tiene lugar el momento más crítico, una prueba a vida o muerte. Este momento se ve representado cuando el dios ciervo pierde su cabeza y con ello el equilibrio se ve afectado de manera significativa, la destrucción de todo se hace presente. San y Ashitaka son los encargados de recuperar la cabeza del dios de la figura del cambia formas, el cual la entrega solo cuando se ve sin escapatoria del espíritu vengador.

Es en este momento cuando se presenta el momento de la resurrección o iluminación: el héroe se vuelve a enfrentar a la muerte usando todo lo aprendido. Se ha completado la transformación que debe cursar, sus motivos se han vuelto altruistas y él ha cruzado los umbrales que le permitirían ser digno de las bendiciones de los dioses.

Al finalizar el conflicto crítico, más adelante vendrá la recompensa, el héroe se ha enfrentado a la muerte y se ha sobrepuesto al miedo. Entonces llega la recompensa (Campbell 1959:70). Su recompensa será encontrar la paz entre ambos bandos, con ello adquiere el respeto de la gente de la ciudad de hierro y un hogar, pero sobre todo ha ganado el amor de San y la posibilidad de poder visitarla cada vez que él lo deseé.

Por último, encuentra de igual forma el camino de regreso a lo que él ha conocido, asume el papel de intermediario entre las criaturas del bosque sagrado y la nueva ciudad de hierro que pretende fundarse, de esta forma no volverán a pelear de forma violenta. El héroe lleva consigo el conocimiento de la batalla y las palabras de los dioses y los compartirá con la población.

3.1.4 El heraldo o mensajero

El heraldo es la llamada del héroe hacia la aventura, es el mensaje que anuncia los sucesos venideros. No es obligatorio que sea un personaje, puede tratarse de un objeto como una carta o un evento catastrófico que provoque la llamada. No hay limitaciones para que varios heraldos promuevan el cambio en una misma historia, mostrando nuevos desafíos o rumbos por recorrer

Sin embargo, “el heraldo o mensajero de la aventura, es a menudo oscuro, odioso, terrorífico, lo que el mundo juzga como el mal pero que si uno pudiera seguirlo se abriría camino a través de paredes del día hacia la oscuridad donde brillan las joyas” (Campbell

1959:37). En el filme, el mensajero que entra estrepitosamente es la figura de *Nago*, espíritu de un dios jabalí que busca venganza. En su trayecto comienza a destruir todo lo que se encuentre, por lo que Ashitaka se ve obligado a proteger a la población y derrotar al espíritu.

La apariencia de *Nago* es: oscura, peligrosa, salvaje y llena de rencor. El espíritu corrompido de *Nago* representa lo que Campbell nos dice acerca del arquetipo del mensajero, un ser oscuro y terrorífico, su llegada trae consigo un vistazo del exterior del mundo y las diferencias con el mundo cotidiano.

Figura 19

La princesa Mononoke



Nota. Adaptado de Okkoto, de Dios Jabalí a Rey Cuyo, 2020,(<https://blog.alltheanime.com>)

3.1.5 El encuentro con la diosa

La figura de la diosa dentro de los mitos es “el modelo de todos los modelos de belleza, la representación de todo deseo, la meta que otorga la dicha a la búsqueda terrenal y no terrenal de todos los héroes. Es madre, hermana, amante, esposa. Todo lo que ha anhelado en el mundo el héroe o cualquier ser humano, todo lo que ha parecido promesa de júbilo, es una premonición de su existencia, ya sea en la profundidad de los sueños o en las ciudades y boques del mundo. Porque ella es la encarnación de la promesa de la perfección; la seguridad que tiene el alma de que al final de su exilio en un mundo de inadecuaciones organizadas, la felicidad que una vez se conoció será conocida de nuevo: es la madre confortante, nutridora, la buena madre, joven y bella, que nos fue conocida y que probamos en el pasado más remoto. El tiempo la hizo desaparecer y sin embargo existe” (Campbell 1959:68).

De acuerdo con la información mencionada anteriormente la figura de la diosa es representada por la joven San, a quien los habitantes de la aldea del hierro nombran, ‘la princesa Mononoke’. Ella tiene similitudes con la princesa *Konohana Sakuya Hime*, la diosa de las flores y flores de cerezo en la mitología japonesa cuyo nombre significa “floreciente princesa flor.” Ella es la hija del dios de la montaña, *Ohoyana*, y su objetivo principal es asegurar que los cerezos florecen plena y exuberante en primavera.”

La diosa hace su aparición ante los hombres bajo una multitud de disfraces, pues los efectos de la creación son múltiples. La madre de la vida es al mismo tiempo la madre de la muerte, enmascarada en los feos demonios de la enfermedad y el hambre (Campbell 1959: 107). Es por esta razón, que la figura de San se presenta con una máscara grande y roja que usa para esconder su rostro en el primer momento y demostrar la fiereza que ella representa.

Ahora bien, en la antigüedad no era tan conocido que las mujeres tomaran el poder o se les viera como figuras guerreras o protectoras. Esto no es del todo cierto, existieron mujeres que como princesas y posteriormente emperatrices tomaron la responsabilidad de ser las protectoras del reino y sus habitantes. San no duda en su papel de protectora y al finalizar el conflicto toma la responsabilidad de formar parte en la construcción de una convivencia pacífica sin olvidar que su lugar es el bosque.

Es posible hacer referencia a esta princesa ya que el objetivo principal de *Konohana Sakuya* es la protección de la naturaleza, velar por crecimiento y la seguridad de la misma, especialmente la que se encuentra en los montes y montañas. De igual forma San vela por la protección del bosque y los seres que viven en él, se convierte en uno de los nexos necesarios dentro del bosque.

Retomando lo dicho anteriormente existen dos grandes figuras de diosa, la casta y la terrible. Es así que la figura mitológica de la madre diosa universal imputa al cosmos los atributos femeninos de la primera presencia, nutritiva y protectora. Conscientemente esta imagen arquetípica representa la finalidad de purgar, equilibrar e iniciar a la mente en la naturaleza del mundo visible es ella la encargada de tener un equilibrio (Campbell 1959:69).

Figura 20

La princesa Mononoke



Nota. Adaptado de 10 Facts about Princess Mononoke only Japanese Fans Will Know, 2019, (<https://screenrant.com/facts-princess-mononoke>)

La joven San representa ambas diosas, la benevolente y la terrible, ella se reconoce a sí misma como parte de los dioses guardianes del bosque, no tiene dudas, pertenece a otro mundo lejos de los humanos. En el bosque es una figura de protección y benevolencia, monta en uno de sus hermanos lobo vigilando que no ocurran actos que puedan atentar a la seguridad del bosque sagrado y ellos mismos. Además de ello, es mediadora entre los conflictos que ocurren entre los mismos espíritus los cuales tienen puntos de vista diferentes entre cómo deben enfrentar a los humanos. Sin embargo, para los habitantes del pueblo de hierro es una figura sanguinaria y vengativa que no duda en destruir los avances logrados por ellos o asesinar sin piedad de ser necesario.

Existe además una razón por la que puede relacionarse únicamente con un ser humano, Ashitaka. El encuentro con la diosa solo es posible que sea realizado por “los genios capaces de las más altas realizaciones, capaces de soportar la revelación completa de la sublimidad de esta diosa. Para los hombres de menores alcances, ella reduce sus fulgores y se permite aparecer en formas concordantes con las fuerzas no desarrolladas. Contemplarla en plenitud sería un terrible accidente para cualquiera que no estuviera espiritualmente preparado” (Campbell 1959:71).

Por otro lado, lo mencionado anteriormente no es la única razón por la que el príncipe Ashitaka es el único que logra comprender a San y apoyarla en su propia empresa, desde el

primer momento que la conoce queda prendado de su imagen, y decide seguirla a pesar de los riesgos. San es “la diosa guardiana de la fuerza inagotable que es descubierta y requiere que el héroe tenga un corazón gentil. Con él puede ser la diosa comprendida y servida debidamente, el encuentro con la diosa es a prueba final del talento del héroe para ganar el don del amor, que es la vida en sí misma, que se disfruta como estuche de la eternidad” (Campbell 1959:72).

Figura 21

La princesa Mononoke



Nota. Adaptado de La Princesa Mononoke: curiosidades de un anime icónico, 2022,(<https://japon-secreto.com/princesa-mononoke>).

La mujer, en el lenguaje gráfico de la mitología, representa la totalidad de lo que puede conocerse. El encuentro con la diosa es uno de los momentos más importantes del monomito. La diosa es el momento de éxtasis, en el que el héroe se encuentra con fascinación, pero perplejo, frente a su más grande fantasía inconsciente. La divinidad femenina encarna en el monomito a un ente misterioso, poderoso que le revela al héroe algo que no sabía de sí mismo, y que ahora podrá usar a su favor (Campbell 2006). Es así que el héroe Ashitaka encuentra un motivo por el cual pelear además de sí mismo, además de resaltar con ímpetu virtudes que el héroe ya poseía que ahora son visibles para cualquiera que se encuentre con él.

La diosa en la travesía que debe atravesar el héroe se presenta para él mismo en una serie de transformaciones, las cuales nunca puede ser mayor que el mismo. Ella lo atrae, lo guía o incita a romper sus trabas a enfrentarse a lo que ya le era conocido. De esta forma él puede comprender los significados de los elementos que se han presentado a lo largo de la

travesía y ser liberado de toda limitación, la mujer es la guía a la cima sublime de la aventura sensorial (Campbell 1959:71).

A la diosa los ojos deficientes la reducen a estados inferiores, el ojo malvado de la ignorancia la banalidad y la fealdad. Pero es redimida por los ojos del entendimiento. El héroe puede tomarla como es, sin reacciones indebidas con la seguridad y la bondad que ella requiere, es potencialmente el rey, el dios encarnado, en la creación del mundo en ella. (Campbell 1959:71). Con esta afirmación, es posible comprender porque los habitantes del pueblo del hierro, son incapaces de reconocer la fuerza que representa San al igual que el lugar privilegiado que ocupa entre los dioses, buscan eliminarla y disminuir su presencia para regresar a la concepción del mundo cotidiano que conocen, ya no la reconocen como un ser humano.

También es importante resaltar que el bosque es la representación de la muerte, pero sobre todo de la vida, en la mitología, su principal representante como ya fue mencionado anteriormente es San es ella quien se presenta e inmiscuye en las decisiones que definen el futuro del bosque sagrado. En tal caso no es casualidad que sea una joven ya que “la mujer en particular es el gran símbolo de la vida, el que busca la vida. Detrás de la vida debe ir más allá de ella sobrepasar las tentaciones de su alma y tender al éter inmaculado que ella esconde” (Campbell 1959:74). Por lo tanto, Ashitaka solamente es capaz de completar su jornada y cumplir su propósito al conectar con la entidad capaz de salvar su vida, así como ser digno de sus dones a través de la relación que crea con la joven lobo San.

3.1.6 El aliado

El héroe enfrentará un gran número de retos a superar, por ello se verá auxiliado por aliados que encontrará a lo largo de la travesía, otorgándole consejos, compañía o recursos necesarios para la travesía. El arquetipo del aliado en la mitología es el acompañante del héroe, su función es ser el soporte y apoyo del héroe cuando este dude, falle o caiga. Su principal característica es la lealtad que profesa hacia el protagonista.

Cuando se trata de un aliado en la mitología, no es raro que el aliado sobrenatural tenga forma masculina, se trata de un amigo o individuo con intereses en común que se convierte en el sostén y compañía, por ejemplo, en el reino de las hadas puede ser algún

pequeño habitante del bosque, algún hechicero, ermitaño pastor o herrero que aparece para dar al héroe los amuletos y consejos que requiere (Campbell 1959:48)

Dentro de la historia de La princesa Mononoke , se cuentan con diversos arquetipos del aliado, uno de ellos, por no decir el principal es *Yakul*, el ciervo que Ashitaka monta y lo acompaña durante toda la jornada. Desde el principio de la historia a pesar de no ser un ser humano, cuenta con una inteligencia sobresaliente y se mantiene fiel a su acompañante, aunque este herido. Es *Yakul* quien permanece con él desde el primer día que se encuentra con la llamada a la aventura, hasta el final del conflicto en el cual se recupera el equilibrio con el bosque y el héroe regresa con el conocimiento adquirido.

Figura 22

La princesa Mononoke



Nota. Adaptado de Ashitaka from Princess Mononoke ,2020, (<https://carboncostume.com>)

Además de lo mencionado anteriormente, es posible incluir como aliados a los hombres que fueron salvados por Ashitaka después de haber caído al río en su enfrentamiento con los dioses lobos, son ellos quienes le otorgan información y protección al héroe que ha entrado en un contexto que desconoce. Finalmente, en el momento de la batalla si bien no son sus principales aliados, logran otorgarle información necesaria para llegar al bosque y protegerlo en el momento más crítico.

3.1.7 La figura del padre

En la mayor parte de las mitologías, “las imágenes de misericordia y de gracia se dan en forma tan vivida como las de la justicia y la ira, de manera que se mantiene el equilibrio y el corazón recibe más apoyo que castigo. Es el padre quien personifica estas características” (Campbell 1959:77). Esta figura en el largometraje es el dios ciervo, él representa la vida, la misericordia, pero también el caos y la destrucción.

El padre es la autoridad, el que mantiene el equilibrio en el universo, no puede permitirlo, dice Campbell: “Esta fábula del padre indulgente ilustra la antigua idea de que cuando los papeles de la vida son asumidos por los iniciados, sobreviene el caos” (Campbell 2006:81) Los personajes cometen toda clase de errores cuando desobedecen las reglas del padre, que son las reglas de la figura del padre en el mundo.

Figura 23

La princesa Mononoke



Nota. Adaptado de El hombre martillo, la princesa Mononoke, 2019,
(<https://www.elhombremartillo.com>)

El dios ciervo como se mencionó anteriormente personifica el arquetipo del padre pues el quien rige el bosque y aunque no se pronuncia, queda implícito que los seres vivos que viven cerca de él deben obedecer sus reglas. En la mitología, “el héroe busca la figura del padre desconocido, el simbolismo básico sigue siendo el de las pruebas y el camino que

se revela a sí mismo, el héroe sale en busca de respuestas” (Campbell 1959:192). Es así que en el largometraje ‘La princesa Mononoke’, el guerrero Ashitaka como fue mencionado en los apartados anteriores, sale en busca de una solución a la enfermedad que poco a poco lo va matando, aunque sin saber exactamente dónde buscar, pero con la claridad que debe encontrar una figura que le dé respuestas y salvación.

Es así que, al escuchar de un hombre al inicio de su viaje de la existencia del bosque sagrado, pero sobre todo del dios protector del bosque corre a su encuentro con la esperanza de obtener una cura, sin embargo, obtener la gracia de esta figura requiere que el héroe pase por pruebas que demuestren que está preparado para encontrarlo.

La figura que Ashitaka busca no es más que la figura del padre Campbell afirma; “Toda la vida es congoja. Esta idea se encuentra combinada con la afirmación de que el padre origina el mundo, la vida debe ser dándose cuenta plena de la angustia de vivir de las creaturas que están en sus manos, la paradoja de la creación, la llegada de las formas del tiempo desde la eternidad, son el secreto germinal del padre” (Campbell 1959:87).

El dios ciervo representa la vida, la creación, la muerte y el renacimiento, características principales de la figura del padre quien posee estas gracias que esparce en el mundo, es así que “la gracia que se derrama en el universo es indestructible, la luz que crea y destruye los términos de una polaridad de la naturaleza, el fuego que brilla en el sol es el mismo que arde en las tormentas fertilizadoras, la energía que está tras la pareja elemental de contrarios, el fuego y el agua la vida y la muerte, es una y la misma” (Campbell 1959:87).

El problema principal con el que el héroe debe lidiar al encontrar a la figura del padre es “abrir su alma a tal grado haciendo caso omiso del terror a la vida y a muerte, adquiere la madurez para entender como las enfermizas y enloquecidas tragedias de este vasto mundo sin escrúpulos adquieren plena validez en la majestad del ser. El héroe trasciende la vida y su peculiar punto ciego, y por un momento se eleva hasta tener una visión de la fuente. Contempla la cara del padre, comprende y los dos se reconcilian” (Campbell 1959:88).

Es así que Ashitaka encuentra al dios ciervo y logra conectar con él a tal punto que es salvado por el mismo, sin embargo, el dios no le otorga la cura de su enfermedad inmediatamente, antes de otorgarle sus dones el héroe prueba ante el que es digno. Por tal

razón es hasta el final de la campaña que la cura a su enfermedad le es otorgada. La travesía y los obstáculos de la aventura a los que el héroe se ha enfrentado cerca del final de la misma le han otorgado la madurez para entender la tragedia que aconteció entre ambos bandos, los dioses y los hombres, es decir ha trascendido como individuo y se ha reconciliado con la esencia de la vida.

“Al finalizar su jornada el héroe bendecido por el padre vuelve para representar al padre entre los hombres” (Campbell 1959:192). Ashitaka al final, decide convertirse en el representante del bosque ante los hombres representando el respeto que sentía el dios ciervo por su entorno, si bien el dios ciervo ha desaparecido, su presencia se ha hecho presente para hombres y dioses. Es así que Ashitaka se ha convertido en el héroe que ha llegado a conocer al padre verdaderamente por lo que “las agonías de la prueba pasan con rapidez; el mundo ya no es un valle de lágrimas sino, la perpetua bendita manifestación de la presencia del mismo”. (Campbell 1959: 188).

Otro de los aspectos que caracterizan a la figura del padre es la violencia y la devastación que trae consigo. “En la mitología se transforma en violencia pública, todo aquello que se mata se convierte en el padre, de aquí la compulsión irresistible de hacer la guerra, el impulso de destruir al padre. (Campbell 1959:92). El acto de la destrucción del bosque y el asesinato del dios ciervo, así como la transformación de del último en un espíritu vengador, representan la interacción que se tiene con la figura creadora del padre, que se ha buscado destruir

3.1.8 Los guardianes del umbral

El umbral en la mitología es la frontera entre el mundo conocido y lo desconocido. El paso del umbral es una forma de auto aniquilación, es atravesar los confines del mundo visible, el héroe irá hacia adentro para renacer. Es decir, para cruzar el umbral el héroe necesita implicar un esfuerzo.

“En el umbral se presenta un guardián que impide el progreso de la campaña. El héroe se verá confrontado y obligado a demostrar su valor protegido por uno o diferentes guardianes, por ejemplo; gárgolas dragones toros, demonios etcétera” (Campbell 1959:57).

Los guardianes son los secuaces del enemigo, el aliado que quiere medir sus fuerzas, obstáculos en el camino, el pasado o los sentimientos que el héroe quiere abandonar.

Los guardianes del umbral apartan a los que son incapaces de afrontar los grandes silencios del interior. Son personificaciones preliminares del peligroso aspecto de la presencia y corresponden a ogros mitológicos que ciñen el mundo convencional. Una vez dentro puede decirse que muere para el tiempo y regresa al vientre del mundo. Ninguna criatura puede alcanzar un más alto grado de naturaleza sin dejar de existir (Campbell 1959:58).

Por tales razones el guardián del umbral a la entrada de la zona sagrada es necesario para probar la valía del héroe. “El cruce del umbral es el primer paso en la zona sagrada de la fuente universal que permitirá trascender al héroe, detrás de él se encuentra la oscuridad, lo desconocido, el peligro, sin embargo, del lado contrario se encuentra la protección de su sociedad “(Campbell 1959:50).

El enfrentamiento con el guardián sirve para medir las fuerzas del héroe antes de continuar por el viaje en curso, es el momento en el que el héroe debe reflexionar si está listo para ingresar al mundo que desconoce o si necesita aprender o conseguir algo antes de ello. El individuo tiene que saber y confiar los guardianes eternos entonces estos aparecerán y le guiarán. Por tal razón, “es mejor no sacar al guardián de los límites establecidos, sin embargo, solo atravesando esos límites, provocando el otro aspecto de la misma fuerza, ósea el destructor, pasa el individuo, ya sea vivo o muerto, a una nueva zona de experiencia. Las fuerzas que cuidan las fronteras son peligrosas, tratar con ellas es arriesgado, pero el peligro desaparece para aquel que es capaz y valeroso” (Campbell 1959:53).

La escena que mejor representa lo mencionado anteriormente es el encuentro entre Ashitaka y la diosa lobo Moro, una de los principales guardianes del bosque sagrado. Ella amenaza en diversas ocasiones en asesinarlo ya que no significa nada para ella, es solo un ser humano. No obstante, no lo hace al observar el carácter y bondad del guerrero, no se cuestiona el sacrificio que el joven ha realizado para salvar a su hija San, lo acepta por considerarlo digno y lo deja permanecer en el bosque.

La loba Moro como fue mencionado con anterioridad en esta investigación es una loba blanca que representa *Okami* que significa gran divinidad, un guardián de la naturaleza. Su apariencia se debe a que, en el folclore japonés, el lobo, el zorro y el mapache, son criaturas sagradas. No obstante, los lobos eran asociados con el mal y la muerte, pero también aparecían como seres benevolentes en algunas leyendas en las que escoltaban a caminantes perdidos en los bosques a un lugar seguro si los consideraban dignos de su ayuda (Orsetti, 2016).¹⁶

Figura 24

La princesa Mononoke



Nota. Adaptado de lobos en la princesa Mononoke,2017,(<http://misalassondepapel.blogspot.com>)

Es así que, de acuerdo a estas creencias, en las altas cumbres de los picos nevados pueden morar grandes deidades, en ‘la princesa Mononoke’, esta característica la cumplen las deidades lobo, quienes viven en las grandes montañas boscosas y posteriormente los dioses jabalí quienes llegan a montañas buscando venganza por la muerte de su líder *Nago*, por tal razón la primera escena que nos ofrece el largometraje son las altas cumbres.

Al intentar cruzar el umbral en La princesa Mononoke al héroe se le presentan diversos guardianes personificados en forma de espíritus. Este hecho tiene su razón de ser

¹⁶ Florencia Orsetti 20 de Julio 2016 Disponible en <https://malditosnerds.com/Onis-del-Jigoku-un-catalogo-de-demonios-japoneses-t201607200004.html> consultado el 10 noviembre de 2019

debido a que en la antigüedad el pueblo japonés se sentía en una gran armonía con los aspectos cambiantes de la naturaleza, exhibidos en: los fenómenos de las estaciones, en las variedades de la flora, en los conciertos de los pájaros e insectos cantores y los hombres fueron representados como seres vivos en el corazón de dicha naturaleza. Los hombres y la naturaleza estaban tan cerca entre sí que los fenómenos personificados nunca quedaron disociados de sus originales naturales (Maharu Anesaki, 1996).

Por último, el héroe al terminar de enfrentarse a los guardianes y haber atravesado el umbral se mueve en un paisaje de un sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas, en donde pasar por una serie de pruebas. El héroe es solapadamente ayudado por el consejo, los amuletos y los agentes secretos del ayudante sobrenatural que encontró antes de su entrada a esta región o pudiera ser que por primera vez descubra aquí la existencia de la fuerza benigna que de sostenerlo en este paso sobrehumano. Los estados más difíciles de la aventura empiezan ahora, cuando las profundidades del mundo subterráneo y sus manifestaciones extraordinarias se abren ante él (Campbell 2006:61).

3.1.10 El sabio

El primer personaje femenino que presenta la película es una anciana llamada *Hii-sama*, habitante de la aldea donde vive el protagonista, el príncipe Ashitaka. Dicha anciana es vista por el resto de aldeanos como el sabio, el oráculo del pueblo al que todos los habitantes asisten en busca de respuesta y que todos adoran y respetan.

Figura 25

La princesa Mononoke



Nota. Adaptado de Las heroínas de Studio Ghibli, 2020, (<https://www.infobae.com/america/cultura-america>)

Ella es la encargada de darle las primeras indicaciones al héroe sobre la travesía que debe emprender, es en su presencia en la que Ashitaka acepta que debe renunciar a su mundo conocido. El sabio le otorga al héroe protección y conocimiento adquirido. De esta forma el héroe no podrá ser dañado, el conocimiento que se le otorga representa la fuerza protectora y benigna del destino, la fantasía de la seguridad, la promesa de la paz del paraíso que encontrará el héroe a lo largo de su travesía, el presente y el futuro tanto como en el pasado” (Campbell 1959).

3.1.11 El cambia formas

De acuerdo con Cambell el arquetipo del cambia formas vive cruzando constantemente la línea entre aliado y enemigo. A veces empiezan como un aliado, pero terminan traicionando al héroe, en diversos momentos a lo largo de historia específicamente en el momento crítico. Su lealtad es cuestionada debido a que pasa de un bando a otro según le sea conveniente (Campbell 2006).

El arquetipo del cambia formas está representado por el anciano *Jigo*. En su primer encuentro con Ashitaka lo ayuda a comprar alimento al informar que el oro que carga con él es más valioso que el dinero convencional, le informa que debe huir antes de ser asesinado por samuráis que buscan robarle.

Posteriormente al ganar un poco de confianza del héroe habla con Ashitaka sobre la devastación, la muerte, las enfermedades, la guerra que azota la región y como a nadie le importa. Al notar la enfermedad que aqueja el brazo de Ashitaka menciona como él recuerda un mundo antiguo donde existían guerreros valerosos, especialmente la tribu de los *emishis*, tribu a la que pertenece el héroe, pero este no le confiesa que ellos aún existen en una tierra alejada de ese lugar.

La aportación más importante que le otorga al héroe es la información sobre el bosque sagrado y la existencia del espíritu del bosque, es decir el dios ciervo y como en ese lugar viven espíritus antiguos. El héroe a pesar de convivir con el cambia formas en su primer encuentro decide irse sin decir palabra.

Jigo tiene como misión encontrar al dios ciervo para matarlo y otorgarle su cabeza al emperador quien creó que con ella podrá obtener la vida inmortal, por esta razón conoce aspectos importantes del dios, sabe que durante el día adopta una forma y durante la noche se convierte en el dios noctambulo.

Además, Jigo funge también como espía del emperador de la región. En un principio no se entromete en la batalla o en los conflictos bélicos que encuentra a su paso, sino que se mueve entre bandos del emperador a Lady Eboshi. Él promete recompensas a ambos bandos además ofrecer amistad y lealtad a quienes se encuentra a su paso, pensado que de esta forma podrá conseguir lo que necesita para cumplir sus objetivos.

Figura 26

La princesa Mononoke



Nota. Adaptado de Las heroínas de Studio Ghibli,2020, (<https://www.infobae.com/america/cultura-america>)

Después de conseguir una alianza con Lady Eboshi para que ella logre matar al dios, huye con la cabeza del dios ciervo aun viendo las consecuencias que ha traído su muerte, se niega a entregarla hasta ver destruido todo rastro del dios. Al final es acorralado por Ashitaka y decide entregar la cabeza para que el héroe y la diosa puedan apaciguar la ira del dios dándose por vencido aceptando que las razones del héroe a pesar de parecerle simples eran las correctas.

3.1.9 La Sombra

La sombra es el villano de la historia, que existe para crear amenazas, conflictos y darle al héroe algunas dificultades. “En las historias, por lo general, el rostro negativo de la sombra se proyecta sobre los personajes de los villanos, los enemigos y los antagonistas. Villanos y enemigos suelen dedicar sus esfuerzos a la derrota, destrucción y muerte del héroe. Pero los antagonistas pueden no ser tan hostiles, pueden ser aliados que persiguen el mismo objetivo, aunque discrepan de las tácticas empleadas por el hombre” (Cubero, 2019).

La función de la sombra como fue mencionado anteriormente consiste en desafiar al héroe y proporcionarle un oponente digno con quién luchar o un oponente que cuestioné lo que el creé. Las sombras crean el conflicto y extraen lo mejor del héroe como resultado de ponerlo en una situación límite que suponga una seria amenaza para su vida. La energía desafiante del arquetipo de la sombra puede concentrarse en un solo personaje, pero también puede tratarse de una máscara que puede seguir cualquier personaje en diferentes momentos (Cubero, 2019).

En la princesa Monoke la líder de la ciudad de hierro Lady Eboshi es quien personifica el arquetipo de la sombra, ella gestiona y dirige la Ciudad del hierro la cual depende de las minas de hierro, la fundición de la ciudad y la creación de las armas de fuego para obtener recursos para subsistir. En el afán de conseguir más recursos liderados por Lady Eboshi han destruido el bosque y asesinado a los seres que habitan en él. Ella es quien personifica, la codicia humana, y como está solo rompe con el equilibrio de los seres vivos, sean animales, dioses u otros seres humanos.

Lady Eboshi representa además la idea del progreso y el conflicto que puede traer consigo si se abusa del entorno. Ella es la sombra que persigue y va en contra de los ideales de San y Ashitaka en el largometraje. Es decir, el progreso es visto como la solución a diversos problemas que se presentan en la ciudad o poblados.

Por esta razón los espíritus del bosque, los dioses antiguos, San y Ashitaka son tratados con desdén por defender elementos de la vieja tradición. Sin embargo, Lady Eboshi muestra la cara amable del progreso de igual forma: en la ciudad del hierro viven las mujeres

que han dejado atrás los burdeles, los enfermos de lepra son protegidos, los ciudadanos cuentan con comida, trabajo y un hogar en el que viven de manera digna.

El arquetipo de la sombra o sombras no tienen que ser necesariamente maléficas y poseer solo características negativas. Es posible humanizar las sombras con un toque de bondad o atribuyéndoles alguna cualidad admirable. Las sombras pueden también humanizarse convirtiéndolas en personas vulnerables, frágiles, reales, con sus emociones y sus puntos débiles (Cubero, 2019).

Figura 27

La princesa Mononoke



Nota. Adaptado de Dangerous Women for Feminism: A defense of Lady Eboshi, 2017, (<https://www.animefeminist.com>)

Lady Eboshi a pesar de ser la el arquetipo de la sombra en el largometraje, posee diversos rasgos de bondad, ella se preocupa por su pueblo al grado de considerarlos miembros importantes en su vida, los protege de los peligros externos y los habitantes son tratados con amabilidad y dignidad. Si bien durante la mayor parte de la jornada del héroe ella se mantiene como un rival que interfiere en los intereses de Ashitaka y San, al llegar el final de la travesía sufre una transformación al recapacitar sobre la batalla que aconteció entre los hombres y los dioses, por esta razón al desaparecer el dios ciervo y ver el bosque renacido decide que el mejor camino es vivir en armonía.

Conclusiones

El cine es un medio longevo, con más de un siglo de trayectoria el cual ha encontrado a lo largo de todos estos años maneras de reivindicarse, y mantenerse presente. A lo largo de todo ese tiempo el cine ha creado formas de verlo y comprenderlo. También a través de él se ha creado un lenguaje específico con un mensaje estructurado para transmitir un sinnúmero de ideas.

Si bien el cine en su mayor parte es ficción, es una reproducción de la realidad, o una parte de él, es un imaginario que habla mediante símbolos. Se trata de un medio masivo que relata historias por medio de un doble lenguaje: el auditivo y el visual, de esta manera, se estructura por una serie de imágenes y sonidos que están organizados en función de la intención de lo que se quiere transmitir.

En el proceso de evolución el cine ha encontrado diversas e innovadoras maneras de contar relatos. Las imágenes que se proyectan en el cine de acción real mimetizan la realidad, el cual funge como un espejo de una parte de la realidad. El cine de animación no se queda atrás, pues el cine mismo se debe a la animación, pues este da vida a imágenes estáticas.

La animación se ha encargado de dar vida a un gran número de elementos entre los que destacan: títeres, muñecos de plastilina, recortes y dibujos. Sin embargo, con los avances de la tecnología la animación encontró maneras de re crearse a sí misma e incrementar su belleza. Las computadoras fueron capaces de figurar cualquier imagen y darle movimiento e incluso darle tanto realismo como si de una fotografía se tratara.

En estos tiempos estamos acostumbrados a vivir con la animación, pues la vemos en todas partes no solo en el cine. La animación está presente en: comerciales de televisión, series, programas en internet y videojuegos.

En el cine de animación destaca en particular el japonés y más conocido como *anime*, ha permeado en el resto del mundo ganando una gran reputación, principalmente por las particularidades de sus trazos, pero sobre todo por las temáticas tan diversas que maneja y profundiza.

Actualmente Hayao Miyazaki e Isao Takahata son reconocidos como algunos de los autores más valorados de la animación japonesa y es con el viaje de Chihiro (2001) que alcanzan su mayor reconocimiento, sin embargo, como ya fue mencionado a lo largo de este

trabajo fue con La princesa Mononoke que romperían records en taquilla y llegaría a un mayor público internacional.

Miyazaki exhibe un constante matiz japonés especialmente de su mitología. En casi todas las secuencias se enlazan a la cultura nipona y pone un punto de revaloración a sus propias tradiciones. Aquellas que lo han marcado en lo más profundo de su ser. Miyazaki de igual forma evidencia la pérdida de las tradiciones ancestrales y en menor medida de la religiosidad, en un contexto que cada vez se urbaniza más, claro ejemplo de ello sucede a lo largo de la película La princesa Mononoke.

En otras palabras, La princesa Mononoke nos invita a recuperar la espiritualidad que hemos perdido y la relación que tenemos con la naturaleza la cual, aunque no nos percatemos esta todo el tiempo con nosotros, pero sobre todo a cuestionar que es lo que perdemos o ganamos en el tan ansiado progreso. Por tales razones, la cinta fue bien recibida en diversos lugares del mundo.

Miyazaki nos invita a adentrarnos profundamente en su obra y vivir a través de los personajes el mensaje que busca transmitirnos. El autor nos expone la vista elementos de las tradiciones del antiguo Japón, pero específicamente nos adentra en los mitos del país y reitera sus elementos más arraigados y como ellos se encuentran en menor medida también nosotros. Lo cual es lo más importante dentro de la cinta de La princesa Mononoke.

La mitología de Japón especialmente la basada en el sintoísmo, elementos de la religión presentes en el largometraje se encuentran profundamente entrelazados con los elementos naturales del mundo, los bosques, las plantas, los animales y lo que ellos significan para los seres humanos. Sumado a ello, se remonta a los dioses primigenios quienes han establecido que el equilibrio del mundo entre estos elementos y los humanos es fundamental para la coexistencia de ambos.

Este es uno de los temas que interesaron para desarrollar este trabajo, reconocer los elementos míticos y los arquetipos en este producto audiovisual los cuales son el eje principal en la historia que nos relata los Studios Ghibli.

Esto se debe a que el ser humano es un creador de mitos, él ha creado relatos para poder dar una explicación a los acontecimientos del mundo que lo rodean, historias que

buscan encontrarle un sentido a su realidad, se reconoce a sí mismo y comprende su mundo por medio de narraciones simbólicas que forman su pensamiento e inspiran creaciones, prácticas que va heredando de generación en generación para no extinguirse.

El mito, ha acompañado a la humanidad a lo largo de toda la historia, ya que no existe constatación de que exista sociedad o cultura sin mitos, el pensamiento mítico se adapta además de ir renovando estas historias de acuerdo a la época en la que se encuentre. Además, el mito es un fenómeno cultural complejo que puede ser estudiado desde diferentes perspectivas: describe y relata, a partir del lenguaje simbólico un origen cosmogónico, los elementos y conceptos básicos de una cultura.

En tal caso las narraciones míticas relatan, por ejemplo, cómo comenzó el mundo, como fueron creadas las plantas, los seres humanos, animales y como se originan los ritos, costumbres y de dónde vienen las actividades que realizan los seres humanos. Para ello el hombre se ha valido de diferentes vías de comunicación que ha creado, que van desde el habla y la escritura hasta llegar a los medios masivos de comunicación actuales como el cine, los libros y series de televisión por mencionar algunos de éstos.

Es así cuando vemos como el cine toma y adapta relatos culturales como cuentos, leyendas y mitos, muchos de ellos comprendidos dentro de la literatura o los relatos orales, donde es posible apreciar una imagen mental materializada que permite observar, reconocer, descubrir algo que se conocía desde tiempos remotos por diferentes fuentes.

De aquí que la importancia de este trabajo radique en el interés de descubrir la relación que existe entre los componentes míticos de los discursos modernos del cine, en este caso en La princesa Mononoke muestra un lenguaje mítico a través de cual se muestran los valores de cada sociedad a través de los cuales los sujetos encuentran sentido de identidad, el mito se construye sobre el imaginario colectivo y es interpretado constantemente.

Los mitos tradicionales son motivo de inspiración para la creación de diversas obras cinematográficas, que han desempeñado el papel de recoger y adaptar mitos ya existentes, dándoles una nueva forma. Este medio es actualizador de mitos mediante las significaciones sociales convencionales de estos.

Los arquetipos se definen como una estructura esencial de la que se derivan otras ideas y conceptos. Las imágenes arquetípicas son aquellos contenidos del inconsciente del hombre moderno, que remontan a las primeras concepciones. Este es uno de los aspectos que más interesaron para desarrollar este trabajo

Así, uno de los elementos que muestra 'La princesa Mononoke', es el mito del camino del héroe que presenta las siguientes características y analogías:

- El elegido se presenta en este relato como el héroe o salvador, es una figura que está dispuesta a luchar o proteger a los suyos, Ashitaka es la figura el héroe en este relato, en su pueblo natal era un guardián de las tradiciones antiguas, así como de los pobladores. En el pueblo de los Emishis su destino estaba decidido al ser este un príncipe por lo que una jornada o aventura heroica no se encontraba entre sus planes.

- Su viaje comienza con un mensaje o personaje que llega de manera inesperada, representando la llamada a la aventura que marcará su destino y lo llevará fuera de lo que él conoce y lo mantiene en un lugar seguro. Ashitaka abandona su estatus privilegiado y su aldea para salir en busca de una cura que desconoce si encontrará.

- Se presenta al héroe como un personaje que a través de pruebas se probará a sí mismo para ser participe en el conflicto que se le presenta y poder obtener un resultado positivo. Es un personaje cargado de valores que se desean en la humanidad entre los que destacan: valentía, congruencia, bondad, inteligencia entre otros.

- El heraldo es un personaje que llega a representar los conflictos inesperados que se presentan en la vida. Ante los cuales se tiene dos opciones aceptar lo que el heraldo trae consigo y comenzar una jornada que modificara profundamente la concepción de la vida que se tiene.

- El encuentro con la diosa, la mujer especialmente la diosa representa aquello que los hombres han buscado desde tiempos inmemoriales, aquello que nos mantiene seguros y nos protege como si de la madre naturaleza se tratase. Sin embargo, no cualquiera es digno de su amor y comprensión para ello se deben atravesar un crecimiento interno que permitirá poder recibir su gracia.

- La figura del padre, el padre en La princesa Mononoke es representado como el Dios Ciervo, aquella figura contra la que los humanos se revelan pero que buscan incansablemente para obtener respuestas.

- El aliado, las dificultades de cualquier jornada son difíciles de concluir si se enfrentan solas, por lo cual la figura del aliado aparece para mostrar apoyo y lealtad incondicional al héroe, anima a este mismo a continuar con la labor a pesar de las caídas o los obstáculos que se presenten.

- Los guardianes del umbral, son los obstáculos que el héroe debe pasar para ser digno de recibir las gracias de la diosa, el padre y los pobladores que giran alrededor de su aventura. Se presentan para probar si está listo para continuar o si necesita antes reflexionar sobre lo vivido.

- La sombra, es el antagonista, se trata de la figura que le ocasionara más inconvenientes al héroe, sin embargo, en el caso de la princesa Mononoke se encuentra llena de matices, ya que no existe la maldad pura, muestra sus razones para su forma de actuar y peleara por lo que se considere justo.

-El sabio, representa el conocimiento adquirido de generaciones anteriores que le es entregado a aquel que ha aceptado el llamado a la aventura y que necesitara del mismo para no fallar en un principio, le otorga además una protección que solo el conocimiento puede.

- El cambia formas, se trata de aquel personaje que se mueve entre dos bandos, aquel cuya lealtad es fuertemente cuestionada y ocasiona problemas en la campaña del héroe.

El camino del héroe se refiere a las hazañas que el héroe tiene que enfrentar para establecer una especie de armonía y equilibrio entre el plano divino y el mortal, es decir entre el ser humano y Dios, metáfora presente dentro del filme.

El enfoque de la cinta La princesa Mononoke es una forma de mostrar algunos de los mitos primordiales de la cultura japonesa y como estos ayudan a mantener actualizados a los mismos, a través de una historia que se remonta a creencias tan antiguas como los mismos hombres.

Esto permite afirmar que los estudios del mito dentro de cualquier forma de lenguaje en la actualidad no están incluidos, sino todo lo contrario, todavía se pueden decir muchas cosas sobre este fenómeno, lo cual permitirá comprender mejor los diversos niveles de la comunicación humana.

El mito en una opinión personal, es aquel elemento que nos remota a las primeras ideas que los seres humanos concibieron acerca del mundo y como debían vivir en él. Además, el mito es aquello que se manifiesta en las culturas inconscientemente, se muestra en: nuestros héroes, heroínas, dioses y figuras cosmogónicas modernas que aparecen en personajes de películas, comics, series animadas y algunas series de televisión.

El papel que el mito juega en la película es primordial para expresar la relación inherente del hombre con la naturaleza, ya que los mitos nos remontan a los principios de la creación, así como los elementos que nos han acompañado en el mundo como: animales, fenómenos naturales, árboles y plantas. A pesar de que la humanidad se ha olvidado con el tiempo de la importancia de estos elementos, la naturaleza en la película muestra como no es posible vivir sin ella, es decir se muestra inflexible a desaparecer.

La animación por su parte es una técnica que ha permitido crear y re crear todo aquello que la imaginación puede concebir, ya que no tiene alguna prohibición física que le impida retratar cualquier situación a comparación del cine realizado con actores. El *anime* recrea y actualiza los mitos, esto es posible ya que la animación permite recrear mitos al permitirles a los escritores y animadores plasmar cualquier imagen que estos puedan concebir, además al realizar un producto de animación, los autores se llenan de referencias culturales ya sean de su propia cultura o alguna otra. Por esta razón es posible encontrar en películas y series de *anime*, personajes como: Pegaso, figuras tan fuertes como hércules, espíritus de la naturaleza vengativos, dioses primigenios entre otros.

Al estar los elementos míticos tan inmersos en el inconsciente humano, estos se hacen presentes para contar una gran cantidad de historias que buscan conectar con lo más profundo de nuestra humanidad. Se han re creado los mitos en películas como: La princesa Mononoke, El viaje de Chihiro, La princesa Kaguya entre otras.

La forma de ver La princesa Mononoke para mi cambio después de analizarla desde sus mitos ya que su mensaje adquiere más profundidad al yo poder identificar a qué tipo de arquetipos mitológicos hace referencia para contar su historia así como las figuras dentro de la cultura japonesa a los que estos hacen referencia, de igual forma al analizar sus arquetipos fue posible entender como a pesar de no tener en un inicio un conocimiento amplio de la cultura japonesa, es posible comprender sus significados.

El principal aporte que se logró al haber realizado este análisis, es aportar al campo de la comunicación audiovisual los elementos para comprender uno de los largometrajes dentro de la animación más popular, una obra que ha logrado impactar a un gran número de espectadores a lo largo de los años por la profundidad de su mensaje y cuales han sido aquellos arquetipos dentro de sus historias que la han hecho posicionarse como una obra reconocida a nivel mundial. Además, los beneficios para el campo de la animación son: ahondar a profundidad en uno de los clásicos de la animación moderna realizada por uno de los estudios de animación más importantes alrededor del mundo, mostrar como los mitos se encuentran presentes en la época moderna y se recrean constantemente para llegar al público, sumado a ello evidenciar como la animación se encuentra llena de elementos y referencias culturales.

Por estas razones, en el capítulo uno se abordó la importancia de la comunicación humana en la sociedad, así como esta en los medios audiovisuales y como ha ayudado a la difusión de una gran cantidad de mensajes. Sin embargo, para llegar al cine de animación fue necesario hablar del *manga* y el *anime*. Además, se profundizó en la historia del cine y del cine de animación, por esta razón se ahondo en la historia de los Studios Ghibli uno de los estudios de animación más importantes a nivel mundial para continuar con la importancia que ha tenido ‘La Princesa Mononoke’ tanto para los estudios como para el cine de animación.

En el capítulo dos se desarrolló el marco teórico de la presente tesis, en el cual se presentaron las características, funciones y estructuras del mito, símbolo, misticismo y rito, necesarios para comprender y analizar el objeto de estudio que es ‘La Princesa Mononoke’, sus personajes, su ambientación, así como sus conflictos internos y externos. Para finalizar, en el capítulo tres se realizó el análisis mitológico de ‘La Princesa Mononoke’ basado en la

metodología de Joseph Campbell, desglosando y analizando los elementos mencionados anteriormente sobre el mito, el símbolo, etc., en los personajes, el conflicto interno, externo, el género y el espacio-tiempo. Se desglosaron los arquetipos presentes en el largometraje

Fuentes consultadas

Bibliográficas

- Aguado Juan Miguel. (2004). *Introducción a las teorías de la información y la comunicación*. Departamento de Información y Documentación Facultad de Comunicación y Documentación. DIEGO MARIN España.
- Amador Bech, J. (1999). *Mito, símbolo y arquetipo en los procesos de formación de la identidad colectiva e individual*. Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales. México.
- Angoloti, C. (1990). *Cómics, títeres y teatro de sombras. Tres formas plásticas de contar historias*. Ediciones de la Torre, Madrid
- Armand y Michéle Mattelart. (1997). *Historia de las teorías de la comunicación*. PAIDOS, Barcelona.
- Botero Fernando y Lourdes Endara. (2000). *Mito, Rito, Símbolo lecturas antropológicas*. Instituto de Antropología Aplicada
- Brosse O. (1986). *Diccionario del Cristianismo*. Heder, Barcelona.
- Campbell Josep. (1991). *El poder del mito*. Emecé Editores Barcelona.
- Campbell Josep.(1959). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. Fondo de cultura económica.
- Campbell Josep. (1991). *Las máscaras del Dios: Mitología oriental*. Alianza.
- Campbell Josep. (1991). *Las máscaras del Dios: Mitología primitiva*. Alianza.
- Castro, Karina y Sánchez José. (1999). *Dibujos animados y animación historia y compilación de técnicas de producción*. Ediciones Ciespal departamento de publicaciones.
- Córdova Silvia. (2012). *Morir en el país de los Kami: Perspectivas para un análisis de la construcción cultural de la muerte en Japón*. Santiago.
- Duch L. (2002). *Mito: interpretación y cultura*. Archipiélago: Cuadernos de crítica de la cultura.
- Durand Gilbert. (1964) *La imaginación simbólica*. Amorrortu.
- Elia Miyazako. (1994). *El espacio sagrado japonés. Santuarios Ize e Izumo*. Trillas.
- Eliade Mircea. (1991). *Mito y realidad*. LABOR S.A.

- Gómez Anjhara. (2016). *Japón y Occidente: El patrimonio cultural como punto de encuentro*. Aconcagua Libros.
- Horno López Antonio. (1998). *El lenguaje del anime: del papel a la pantalla*. Diablo ediciones.
- Lanzaco, Federico. (2000). *Introducción a la cultura japonesa*. Universidad de Valladolid.
- Lo Duca. (1957). *El dibujo animado*. Losange.
- M. Mardones José. (2000). *El retorno del mito: La racionalidad mito- simbólica*. SINTESIS.
- Macías Rafael y Guarinos Virginia. (2010). *Carmen global: El mito en las artes y los medios audiovisuales*. Universidad de Sevilla.
- Mascado José. (1997). *El cine de animación en más de 100 largometrajes*. Alianza.
- Masaharu Anesaki. (1996). *Mitología japonesa*. Amazonia.
- Mircea Eliade. (2001). *El mito del eterno retorno*. Emecé Editores.
- Morris Tessa. (1988). *Cultura, etnicidad y globalización, La experiencia japonesa*. Siglo XXI.
- Myeres Bruce. (2008.) *Héroes, los grandes personajes del imaginario de nuestra literatura*. Ediciones Siruela.
- Nisla Victoria. (2009). *Lenguaje y comunicación*. Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana
- Ozaki Teodora. (2016) *Fabulas y leyendas de Japón*. Quaterni. Madrid.
- Ricoeur Paul. (1995). *Tiempo y narración configuración del tiempo en el relato histórico*. Siglo XXI.
- Rodríguez Bermúdez Manuel. (2007). *Animación una perspectiva desde México*. CUEC-UNAM.
- Rubio Ferreres José. (2000). *De la interpretación del símbolo a la interpretación del texto. La metáfora en Paul Ricoeur*. Universitas Philosophica.
- Sadoul Georges. (1996). *Historia del cine mundial. México*. Siglo XXI.
- Sánchez José Luis. (2002). *Historia del cine, teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Editorial Madrid.

- Santos García Dionne Valentina. (2012). *Fundamentos de la comunicación*. Red tercer milenio.
- Sakaiya Taichi. (1995). *¿Qué es Japón?* Editorial Andrés Bello.
- Shwimmer Eric. (1982). *Religión y cultura*. Anagrama.

Cibergráficas

- Amador Bech Julio (2015). *Comunicación y cultura: Conceptos básicos para una teoría antropológica de la comunicación*. Universidad Nacional Autónoma de México. <http://www.libros.unam.mx/digital/V8/2.pdf>
- Asse Chayo Jenny. *El mito el rito y la literatura*. Universidad Autónoma Metropolitana Revista de Difusión. <http://www.uam.mx/difusion/revista/oct2002/asse.pdf>
- Caballero Domínguez Juan Luis (1997). *El retorno del mito: dido y eneadas*. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, Abstract. Revista de Filología de la Universidad de La Laguna. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=91850>
- Córdova Silvia (2012). *Morir en el país de los kami: Perspectivas para un análisis de la construcción cultural de la muerte en Japón*. Universidad de Chile Departamento de Ciencias Históricas. http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/110920/cordova_s.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cubero David Esteban (2019). *El arquetipo de la sombra en el Viaje del héroe*. Cursos de guion. <https://cursosdeguion.com/194-el-arquetipo-de-la-sombra-en-el-viaje-del-heroe>
- Domínguez Ana (2014). SHINTOISMO Pensamiento Moderno y Contemporáneo de Asia Oriental. Estudios Asia Oriental. Estudios de Asia. <https://www.academia.edu/9097350/Shintoismo>

- Domínguez Lázaro, M.^a de los Reyes (2009). *La importancia de la comunicación no verbal en el desarrollo cultural de las sociedades*. Razón y Palabra. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1995/199520478047>
- Estone Ryan, (2015) *La Purificación, Esencia de la Doctrina Sintoísta*. Ancient Origins. <https://www.ancient-origins.es/noticias-general-or%C3%ADgenes-humanos-religiones/la-purificaci%C3%B3n-esencia-la-doctrina-sinto%C3%ADsta-002563>
- Ehon (2012). *El origen del Manga*. UNED. <http://www.ukiyo-e.es/documentos/Folleto%20Ehon.pdf>
- García Gómez.(2009). *¿Cuál es la vida del teatro de sombras?* Contribuciones a las Ciencias Sociales, diciembre 2009. www.eumed.net/rev/cccss/06/amgg2.htm
- García Núñez Roberto; García Huerta. Dassaev.(2007). El manga y su divulgación en México. PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad. <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/171/236>
- Giobellina Fernando y González Eldav. (1981). *Mito Rito Lévi Strauss: Mary Douglas*. Revista española de antropología americana. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=633622>
- Goldman Russell (2016). *Así funciona la monarquía japonesa, una de las más antiguas del mund*. The new york times. <https://www.nytimes.com/es/2016/08/10/monarquia-japonesa/>
- Gonzales Vaquerizo Sabrina (2015). *Los lunes con Miyazaki retrospectiva*, Asiateca.net. <http://www.asiateca.net/2015/01/13/los-lunes-con-miyazaki-retrospectiva/>
- Hakkav (2017) *Increíbles Mitos de la Cultura Japonesa*. Tokyo Magazine. <https://www.tokyomag.net/increibles-mitos-japoneses/>
- Hernández Rentería Rubén (2008). *La tecnología en el cine actual*. La gaceta http://www.gaceta.udg.mx/Hemeroteca/paginas/565/G565_Cotidiano%2022.pdf
- Hernández Villalba, A. (2014). *Misticismo y poesía. Elementos retóricos que conforman la estética mística*. El Colegio de San Luis <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4988854>

- Horno López, Antonio (2012). *Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés*. Con A de animación. <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/1055>
- JaponIma (2016). *Kodama, (木精) Espíritus de los árboles*. Japonima. <http://www.japonima.com/kodama-espiritus-de-los-arboles/>
- Klenk Matthias (2011). *El cine digital en el siglo XXI. La transformación del cine hollywoodense y del consumo cultural a causa de la digitalización*. EL OJO QUE PIENSA. https://www.researchgate.net/publication/328076930_El_cine_digital_en_el_siglo_XXI_La_transformacion_del_cine_hollywoodense_y_del_consumo_cultural_a_causa_de_la_digitalizacion
- Lanzaco Salafranca Federico (2013). Sintoísmo: el camino de los dioses de Japón. Universidad de Sophia en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4330085>
- López de D'Amico, Rosa (2007). *El enfoque mitológico en el análisis de obras literarias y su aplicabilidad en el ámbito educativo*. Investigación y Postgrado. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=658/65822211>.
- M. H. Isern (2018). *Yurei, Fantasmas Japoneses. Más Allá De La Muerte*. La sombra del kitsune. <https://lasombradelkitsune.com/yurei/>
- Maldonado, C. (2010). *Breve historia del cine chileno. La Fuga*. <http://2016.lafuga.cl/breve-historia-del-cine-chileno/396>
- Martínez Román José. *Manga y anime: la historia ilustrada* Academia Universitaria Torres Quevedo. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6096393>
- Màrius Vilar (2018). *El anime en la taquilla mundial*. Industrias del cine. <http://industriasdelcine.com/2018/12/20/anime-la-taquilla-mundial/>
- Morales Romo (2017) *El cine como medio de comunicación social. luces y sombras desde la perspectiva de género*. Ediciones Universidad de Salamanca. <https://doi.org/10.14201/fjc2017152742>
- Mullor Mireia (2017). *La princesa Mononoke: 22 años del clásico ecologista de Hayao Miyazaki*. <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a18910120/la-princesa-mononoke-20-anos-del-clasico-ecologista-de-hayao-miyazaki/>

- Núñez Trinidad y Sevilla Loscertales Felicidad (2007) *El cine de animación visto en casa: dibujos animados y TV: Cartoon movies at home: animation films and TV. Comunicar*. Revista científica COMUNICAR. <https://doi.org/10.3916/c31-2008-03-078>
- Okada Toshio (2007). *Shinto religión nativa de Japón*. Casaasia. <https://www.casaasia.es/pdf/4250810917PM1209121757242.pdf>
- Olga García Jiménez (2014). *El período Edo. Sociedad y cultura popular urbana* Real Academia de Bellas Artes de San Fernando. http://www.realacademiabellasartessanfernando.com/assets/docs/catalogos_exposiciones/fantasia_en_escena
- Orsetti Florencia (2016). *Onis del Jigoku: un catálogo de demonios japoneses*. Malditos Nerds. <https://malditosnerds.com/Onis-del-Jigoku-un-catalogo-de-demonios-japoneses-t201607200004.html>
- Otálora Cotrino, Leonardo. (2012). *Mitos y ritos modernos: La fabricación de creencias en los medios de comunicación*. Alteridades. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-70172012000200007&lng=es&tlng=es.
- Pascual Juan Antonio (2018) *Curiosidades de La Princesa Mononoke, la obra maestra de la animación japonesa*. Competer. <https://computerhoy.com/reportajes/entretenimiento/curiosidades-princesa-mononoke-obra-maestra-animacion-japonesa-297747>
- Pérez Guerrero Ana (2013). *La aportación de los personajes femeninos al universo de Hayao Miyazaki*. Con A de animación. <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/1428>.
- Peris Antonio. (2013). *Influencia occidental en el manga y el anime: Proyecto teórico*. Universidad Politécnica de Valencia. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/50002/Memoria-TFG-Antonio-Jim%C3%A9nez-Peris.pdf?sequence=1>
- Prats Rubio Laia y Jiménez Ordóñez José Antonio (2015) *El folclore y mitología japoneses en las películas de Studio Ghibli los casos de el viaje de Chihiro y mi*

vecino Totoro. Facultad de traducción e interpretación Universidad Autónoma de Barcelona. https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg_25661/RUBIO_PRATS_LAIA_1270602_JIMENEZ_ORDONEZ_JOSE_ANTONIO_1269956_TFGTI1415.pdf

- Rodrigo M. (2013) *Mitología y folclor japonés, Kodama*. Conoce Japón, Turismo, cultura, idioma y curiosidades de Japón. <https://conoce-japon.com/cultura-2/mitologia-y-folclor-japones-kodama/>
- Rocetti, Antonella 1996. *El éxtasis místico*. Revista de la Facultad de Filología. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=144180>
- Rovirosa Tous Anna (2008). *Temas y mitos contemporáneos audiovisuales: una revisión bibliográfica en la obra de Román Gubern*. Contemporánea. https://www.researchgate.net/publication/26975791_Temas_y_Mitos_Contemporaneos_Audiovisuales_una_revision_bibliografica_en_la_obra_de_Roman_Gubern
- Sin autor. (2005). *Historia de Studio Ghibli*. Studio Ghibli Inc. <http://www.ghibli.jp/>
- Solares Altamirano, Blanca. (2011). *Gilbert Durand, imagen y símbolo o hacia un nuevo espíritu antropológico*. Revista mexicana de ciencias políticas y sociales. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-19182011000100002&lng=es&tlng=es.
- Solsona Quilis Hector (2001). *Mito y ritual*. A Parte Rei <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/ritual.pdf>
- Thais Valdivia (2016). *La Princesa Mononoke. Crítica de la película de Hayao Miyazaki*. Hobby Consolas. <https://www.hobbyconsolas.com/reviews/princesa-mononoke-critica-pelicula-hayao-miyazaki-62228>
- Villalba Hernández Afhit. (2011). *Misticismo y poesía: elementos retóricos que conforman la estética mística*. Revista de El Colegio de San Luis. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4988854>
- Wu Mingren. (2017). *La diosa solar Amaterasu: antepasada divina de la familia imperial japonesa*. Ancient Origins. <https://www.ancient-origins.es/noticias-mitos-leyendas-asia/la-diosa-solar-amaterasu-antepasada-divina-la-familia-imperial-japonesa-004574>

Tesis

- Alvarado Alvarado Yadira Ruth, Díaz Cruz Marta María y Vásquez Martínez Flor de María. (2014). *Influencia del manga en la ilustración gráfica contemporánea en el salvador y la búsqueda de una ilustración manga alternativa aplicada al campo laboral*. [Tesis de licenciatura, Universidad del Salvador Facultad de Ciencias y Humanidades Escuela de Artes. El Salvador]. <https://ri.ues.edu.sv/id/eprint/5967>.
- Anaya Martínez Jorge Salvador (2016). *Comunicando visiones la crítica al poder mediante las imágenes y las narrativas míticas en el animé japonés* [Tesis doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México]. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/96120>
- Butnaru Iulian (2016). *Naturaleza y alcance del símbolo*, [Tesis doctoral, Universidad Rovira I Virgili Departamento de Antropología, Filosofía y Trabajo Social]. <https://tesisenred.net/bitstream/handle/10803/525815/TESI.pdf?sequence=1>
- Corona Tovar María Adriana (2005) *El relato trágico y sus referentes míticos a través de un filme: La última tentación de cristo* [Tesis doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México]. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/159639>
- Gama Rivas Victoria Lily Malene (2017). *Miyazaki y el arquetipo del héroe posmoderno: análisis de la película El Castillo del Cielo (1986)*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/202081>
- Haro Rivera Eloisa Haide (2018). *El arquetipo del héroe en la novela El nombre de la rosa. Un análisis hermenéutico de la novela de Umberto Eco*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/303040>
- Hernández Pérez Manuel (2013). *La narrativa cross-media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento: estudio del manga, el anime y los videojuegos* [Tesis doctoral, Universidad de Murcia Departamento de Información y Documentación]. <https://digitum.um.es/digitum>
- Largo Paipa Mayra Giselle (2016). *Juego de sombras acercamiento y exploración al teatro de sombras en primera infancia*. (Tesis de licenciatura, Universidad Distrital

Francisco José de Caldas Facultad de Ciencias y Educación].
<http://repositorio.unicauca.edu.co:8080/bitstream/handle>

- Muro Chávez Ana Clara (2016) el viaje del héroe en del amor y otros demonios y solo vine a hablar por teléfono de Gabriel García Márquez [Tesis licenciatura, UNAM]. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/197130>
- Quezada Macciavello Oscar Alfredo (2004) *Del mito como forma simbólica a las estructuras y operaciones de sus semidioses*. [Tesis doctoral, Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima Perú]. <https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500>

Filmográficas

- Hayao Miyazaki. (Director). (1997). La princesa Mononoke. Studio Ghibli. Japón.
- Hayao Miyazaki. (Director). (1988). Mi vecino Totoro. Studio Ghibli. Japón.