



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES  
TRABAJO DE GRADO

ANÁLISIS DE LA FIGURA FEMENINA EN *EL VIAJE DE  
CHIHIRO* DE HAYAO MIYAZAKI

Tesista

SUÁREZ ALCALÁ, Valentina

Tutor

COVA HANNOT, Sebastián

Caracas, Abril 2015

*Para la maravillosa mujer que me dio el  
regalo de traerme a este mundo para viajar  
junto a ella por aventuras inimaginables.*

## AGRADECIMIENTOS

Siempre y, en primer lugar, gracias a mi familia por acompañarme en el viaje heroico y titánico que significó la realización de este proyecto. Especialmente, le agradezco a mi hermana, Isabella “mi puy”, por ser mi otra mitad y entenderme cuando nadie más lo hace, a mi abuela Enoe, por quererme tanto y siempre estar pendiente de mí y, a mi tía/madrina, Mildred, por ilustrarme siempre con sabios consejos y locuras. Son ustedes son mi motivación de todos los días.

A Luis Montero por haberme introducido en el mundo mágico de Miyazaki; no lo hubiese podido haber hecho otra persona. Gracias por enseñarme que las cosas únicas son las que realmente valen la pena.

A Fulvia “Mighty-T” Buonanno, mi mentora, amiga y tutora “miyazakeana”, sin quien esta tesis no se hubiese podido realizar. Gracias por haber puesto ciegamente tu confianza en mí y haberme ayudado en este proyecto que, más que una tesis, es algo que amamos.

Finalmente, gracias a todos mis amigos y compañeros que me apoyaron en la realización de este proyecto. Espero les guste tanto como a mí.

# INDICE GENERAL

I. INTRODUCCIÓN .....	7
II. MARCO TEÓRICO .....	10
2.1. Capítulo I: La mujer .....	10
2.1.1. ¿Qué es una figura femenina? .....	10
2.1.2. La mujer en la historia .....	10
2.1.3. La mujer en las películas animadas .....	16
2.1.4. La mujer en el manga y las películas animé .....	17
2.2. Capítulo II: El Viaje de Chihiro .....	23
2.2.1. ¿Qué es? .....	23
2.2.1.1. Sinopsis .....	23
2.2.2. Producción del largometraje .....	23
2.2.3. El nombre de la película .....	24
2.2.4. El motivo de realización .....	26
2.2.5. A quien va dirigida .....	27
2.2.6. Lo fantástico .....	29
2.2.7. La música .....	34
2.2.8. Los personajes .....	41
2.2.9. Galardones y reconocimientos .....	56
2.2.10. Hayao Miyazaki .....	57
2.2.11. Films antecedentes .....	62
2.2.11.1. Nausicaä del Valle del Viento .....	62
2.2.11.2. Laputa: Castillo en el Cielo .....	65
2.2.11.3. Mi vecino Totoro .....	67
2.2.11.4. Kiki: Servicio a domicilio .....	68
2.2.11.5. Porco Rosso .....	70
2.2.11.6. Princesa Mononoke .....	73
2.3. Capítulo III: El sintoísmo .....	76
2.3.1. ¿Qué es? .....	76

2.3.2.	<i>Elementos del shinto influyentes en los personajes femeninos de El Viaje de Chihiro</i>	78
2.4.	<i>Capítulo IV: Modalidad y teoría de la investigación</i>	81
2.4.1.	<i>Tipo de Investigación</i>	81
2.4.2.	<i>Teoría de El viaje del escritor de Christopher Vogler</i>	83
III.	MARCO METODOLÓGICO	98
3.1.	<i>Planteamiento del problema</i>	98
3.2.	<i>Objetivos</i>	101
3.2.1.	<i>Objetivo general</i>	101
3.2.2.	<i>Objetivos específicos</i>	101
3.3.	<i>Justificación</i>	102
3.4.	<i>Delimitación</i>	103
3.5.	<i>Matriz de análisis</i>	104
3.5.1.	<i>Definición de los elementos del análisis</i>	105
3.6.	<i>Criterios para la selección de la muestra</i>	109
3.7.	<i>Muestra de análisis</i>	110
3.8.	<i>Aplicación de la matriz</i>	111
3.9.	<i>Resultados</i>	117
IV.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	127
	FOTOGALERÍA	130
V.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	146

## **INDICE DE FIGURAS CONCEPTUALES**

<i>Figura 1: Análisis de datos cualitativos</i>	82
<i>Figura 2: Matriz línea de tiempo del viaje del héroe</i>	104
<i>Figura 3: Matriz de arquetipos</i>	10

# I. INTRODUCCIÓN

Desde sus inicios, el cine se ha convertido en un arte que se ha ido acoplando a los cambios tecnológicos de cada época. Los avances que se han dado, en cuanto a tecnología audiovisual se trata, son fundamentales para entender los cambios y modificaciones que, a su vez, han transformado los procesos creativos en los distintos autores y en su forma de recrear las historias.

Es importante reconocer que una de las tantas ramificaciones que ha tenido el cine y, que, además, ha logrado tener un rol fundamental tanto en la vida de las personas como en los realizadores y creadores de historias, ha sido la animación. Si bien para algunos, el término familiar con el que se identifica el cine de animación es “dibujos animados” , “comic” y/o “comiquitas”; se debe tomar en cuenta que esta tipología guarda relación con las formas clásicas del cine, ya que igualmente, se aplican los principios estéticos y/o teorías argumentativas para crear una determinada historia.

Como toda teoría sujeta a ser transformada a través de la creación, cada realizador toma algún aspecto particular para crear una historia y consolida como un estilo propio, una característica que existe únicamente dentro de su relato.

El realizador es parte importante del cine de animación, pero también lo es el público a quien este tipo de cine va dirigido. Esta forma de hacer cine ha maravillado a las masas dada la gran variedad de historias y personajes que se pueden crear a través de ella. La gama de creación es sumamente amplia: cuentos de hadas, mundos mágicos, juguetes que hablan, animales que hablan y cantan, objetos que se transforman y un sinnúmero más de ejemplos sirven a la animación como creaciones novedosas. La animación, entonces, se transforma en una herramienta por medio de la que cualquier imagen que sea pensada e idealizada por un realizador puede ser representada en su totalidad sin limitarse a la realidad y sus complejas leyes y normativas.

Una de las formas de la animación que ha maravillado siempre hasta los confines del mundo occidental, ha sido el “animé” o animación japonesa. A pesar de las diferencias

entre las culturas orientales y occidentales, este tipo de animación ha podido calar en muchísimas generaciones; desde la recordada y trágica “Candy Candy” hasta la famosa y reconocida “Naruto”, siempre ha habido alguna parte de ese mundo que roza nuestra realidad y nos permite conocer otro modo de hacer historias. El animé se concentra principalmente en la belleza de sus dibujos y en expresar a través de ellos emociones, más que resaltar meramente un aspecto visual llamativo pero vacío de contenido.

Siguiendo esta misma línea de ideas, en 1963 surge un animador japonés llamado Hayao Miyazaki, cuya visión no era otra, más que crear historias de fantasía y compartir con el mundo temas recurrentes en sus obras como el de la relación de los humanos con la naturaleza, el feminismo y la dificultad de mantener la paz en el mundo. Su obsesión por crear películas de animé visualmente exquisitas y dinámicas siempre ha estado acompañada por la gran virtud y capacidad de sembrar consciencia en sus espectadores y además lograr que se trasladen a lugares que, para nuestra aburrida cotidianeidad, son utópicos. Miyazaki ha permitido el nacimiento de un público, fuera y dentro de Japón, que ha roto los esquemas de su propia imaginación y se ha dejado llevar por la capacidad de soñar y crear de este director.

Uno de sus largometrajes de mayor renombre es el de *El Viaje de Chihiro* (2001), largometraje animado ganador del Premio de la Academia y varios galardones a escala mundial. Dentro de este film, Miyazaki nos presenta a Chihiro Ogino, la protagonista de la historia que, una vez más, encarna el renacimiento y reivindicación de la figura femenina dentro del cine de animación japonés. En esta película, Miyazaki juega, a su particular manera, con las características de esta figura; las modifica, las transforma, las eleva al punto de permitir la creación de diversos personajes que serán tanto antagonistas como protagonistas. Además, presenta una visión dicotómica de nuestra realidad y nos da la posibilidad de escapar del mundo ordinario, para adentrarnos a un mundo espiritual donde los cambios drásticos de humor, la madurez, la sabiduría, la paciencia, la maternidad, la ira y la venganza serán algunos de los múltiples elementos con los que el director presenta una historia diversa y exquisita.

De manera que es interesante ver cómo, dentro de un mercado cinematográfico cuyas historias siempre han sido protagonizadas por la figura masculina, Miyazaki rompe con

estos esquemas, va en contra de la corriente y dota de un sentido poderoso e interesante al reivindicar la figura femenina dentro del mundo animado. La figura femenina de Miyazaki, entonces, será aquella que veremos como un ser fuerte y autosuficiente; capaz de romper con los esquemas de la doncella débil en apuros que nos es familiar de las historias que estamos acostumbrados a escuchar en esta parte del mundo.

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. *Capítulo I: La mujer*

#### 2.1.1. *¿Qué es una figura femenina?*

Según la Real Academia Española, se entiende por “figura” la forma exterior de un cuerpo por la cual se diferencia de otro. A su vez, la palabra “femenina” es aquello que es propio de las mujeres; algo que es perteneciente o relativo a ellas. Por ende, la “figura femenina” es la forma exterior o representación de aquello que propio o relativo a las mujeres.

#### 2.1.2. *La mujer en la historia*

Desde que el ser humano aprendió a vivir en grupos conformados por ambos sexos, las mujeres asumieron un papel cultural específico, pues, en las sociedades de cazadores-recolectores, las mujeres eran generalmente las recolectoras de vegetales y pescado, mientras que los hombres cazaban animales de mayor tamaño. Harper y Row, (1989), WorldClass [Página web en línea]

“Con el nacimiento del patriarcado, el hombre asumió el papel de defensor de la comunidad, arriesgando su vida por ella.” De esta manera, se comenzó a desarrollar un modelo de subordinación de la mujer ante el hombre que “se extendió hasta la época greco-romana y dentro de la cultura hebrea.” Por su parte, Aristóteles considera a la mujer como un hombre defectuoso y posterior a él, la tradición hebrea ve en ella la causa del pecado, debido a que fue Eva quien no consiguió resistir la tentación e indujo a Adán al pecado. *Ideología de Género*, (s.f.), Wordpress [Página web en línea]

Según Guglielmi (2000), en época de la Edad Media, los autores masculinos, que pertenecían a distintas estirpes y clases sociales, comenzaron a establecer una serie de condiciones y conductas que exigían de las mujeres, dependiendo del momento por el que estuvieran pasando o refiriéndose a una situación en particular. La autora señala que, en las sociedades, “casi siempre la edad corresponde a un estado civil y a una función de acuerdo a ella” (p.239).

En la historia de la humanidad los roles de género han cambiado de manera notable. Originalmente, comenzando a una edad temprana, las aspiraciones ocupacionales suelen

virar hacia direcciones específicas en función del género que tenga cada persona. Tradicionalmente, las mujeres de clase media estaban involucradas en las tareas domésticas donde se enfatiza el cuidado de los niños. En cambio, para las mujeres más pobres, especialmente las mujeres trabajadoras, aunque esto a menudo se mantuvo como un ideal, la necesidad económica las obligó a buscar empleo fuera del hogar. Muchas de las ocupaciones que estaban disponibles para ellas eran de menores y peores condiciones en comparación con aquellas que estaban disponibles para los hombres. (Sharpe, 1976, p.65)

Eventualmente, el librar a las mujeres de la necesidad de un trabajo remunerado se convirtió en una señal de riqueza y prestigio familiar, mientras que la presencia de mujeres trabajadoras dentro de una casa sugería que dicho núcleo familiar era de clase inferior. (Del Bravo, 1998, p.239)

### 2.1.2.1. *La mujer en la historia y cultura japonesa*

El profesor de Historia Intelectual y Pensamiento Social del Instituto para el Estudio Comparativo de la Civilización, Wolfgang Schwentker, habla en su libro *Los Samuráis* sobre la mujer dentro de la cultura japonesa. El autor comienza resaltando que

La sociedad japonesa pre-moderna no conoció una separación clara entre las esferas pública y privada. El individuo se incorporaba al nacer, dependiendo de su estatus, en una u otra comunidad que le dejaba poco margen de maniobra para desarrollar su personalidad o acceder a sus intereses particulares. (Schwentker, 2006, p.80)

El autor menciona que, en diversas oportunidades, se ha señalado que en el Japón antiguo las mujeres “ocupaban una posición social más ventajosa y gozaban, por lo tanto, de mayor prestigio que aquellas que vivieron, por ejemplo, en los primeros años del shogunato Tokugawa” (徳川幕府, Tokugawa bakufu, último gobierno militar del Japón feudal entre 1603 y 1868).

El hecho de que ciertas mujeres pertenecientes a las clases nobles de más alto rango, como Suiko en el año 592 o Kōken en el 749, llegasen incluso a ocupar el puesto de mando como emperatrices; que otras damas nobles de la corte de Heian-kyō (平安京, literalmente traducido como “capital de tranquilidad y paz”, fue uno de los nombres más antiguos de la ciudad ahora conocida como Kioto) desarrollasen muchas y variadas actividades culturales; y que los matrimonios se celebrasen por lo general en la casa de la novia, ha llevado a historiadores como Takamura Itsue a interpretar que

las estructuras sociales y familiares anteriores a la era Nara eran predominantemente de naturaleza matriarcal. (Schwentker, 2006, p.81)

Igualmente, el autor indica lo dificultoso que es hacer el intento de estudiar la historia de las mujeres y de las familias japonesas anteriores al año 1200, debido a la escasa información existente. (p.82)

Con respecto al período japonés de la Edad Media, el autor menciona que, a pesar de la carencia bibliográfica con respecto a las mujeres en el Japón antiguo, “existen testamentos, contratos, trasposos patrimoniales e incluso crónicas capaces de informar mucho más en detalle sobre la situación de las mujeres en Japón” (p.82).

Además de la herencia que recibían de los padres o del marido, las mujeres contaban con otras posibilidades para adquirir bienes a su nombre. Las esposas de los primeros samuráis, ligadas como estaban a la tierra como unidad económica y régimen de vida, participaron en parte en el cultivo de terrenos de los que tomaron posteriormente posesión o, también, recibieron fincas de señores feudales como recompensa por sus servicios como asistentes domésticas. Las disposiciones jurídicas presentes en el libro oficial de leyes del período Kamakura, el *Goseibai Shikimoku* (御成敗式目) de 1232, también indican que a las mujeres se les atribuía un papel especial en la sociedad japonesa medieval a raíz de los derechos de propiedad de que gozaban. (Schwentker, 2006, p.83)

A su vez, Schwentker (2006), señala que “los años finales del período Kamakura dieron comienzo a un proceso de transformación social y jurídica que se extendería hasta el siglo XVI, que tuvo como resultado la marginación de la mujer en el Estado y en la sociedad” (p.83).

Para las mujeres de la casta guerrera, las invasiones mongolas (entre 1274 y 1281) significaron la vuelta de la antigua idea de que vinculaba las propiedades rurales al servicio militar. A pesar de que algunas propietarias nombraron delegados de sexo masculino para que las representaran en la batalla, la situación las llevó a sufrir una clara desventaja frente a los varones. Tras el rechazo de los mongoles, el papel que los varones desempeñaban en el entorno familiar se vio fortalecido. Cada vez, con más frecuencia, la cabeza del grupo familiar pasó a recibir la mayor parte de una herencia, a organizar el culto a los antepasados y a ostentar el mando militar y se convirtió en el representante oficial de la casa llamado “ie” (家). (Schwentker, 2006, p.84)

A su vez, en el período Kamakura, a pesar de que todavía se encontraban mujeres en cargos de poder, como por ejemplo el de alcalde, se incrementaron las quejas por la pérdida de propiedades y cargos públicos. “Las esposas samuráis fueron así privadas de su anterior posición de forma continuada, tanto en el ámbito público como en la esfera “privada”. (Schwentker, 2006, p.85-86)

Para los hombres samurái resultaba natural que mantuviesen a una o más concubinas además de a la esposa. A pesar de ello, a la esposa se le exigía lealtad absoluta ante su marido.

Del manual *Onna dagaiku* (traducido como “Aprendizaje para la mujer”) se extrae el siguiente párrafo:

Independientemente del número de sirvientes que tenga a su cargo, la esposa está obligada a ocuparse de todo con el mayor esmero. Debe coser la ropa de sus suegros y prepararles la comida. Siempre atenta a los deseos del marido, debe plegar las prendas de vestir del mismo así como cepillar su manto, educar a sus hijos, lavar todo lo que esté sucio, permanecer siempre en el hogar y no abandonarlo salvo en casos de extrema necesidad. Ekiken, (1729), *Woman in World History* [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

“A partir de los doce años las niñas asistían a escuelas especiales de economía doméstica, donde aprendían fundamentalmente a hilar, a coser, a peinarse y a vestirse apropiadamente. Además, estaba prohibido vestirse con atavíos llamativos o lujosos en exceso” (Schwentker, 2006, p.95).

Según el *Currículum de las Mujeres en la Historia del Mundo*, cuando comenzó la era Meiji- Taisho (1868-1926), los líderes japoneses estaban abiertos a nuevas ideas. En respuesta a este ambiente más liberal, los reformadores masculinos y femeninos crearon el “Movimiento de los Derechos Populares” que hacía un llamado a proclamar nuevos derechos y libertades. La mayoría de las mujeres pertenecientes a este movimiento llegaron a ser conocidas como la “primera ola” de mujeres feministas de Japón y proponían identificar las formas en que se oprimían a las mujeres y, además, pedían una legislación que les garantizaran sus derechos. También desafiaban las restricciones de la estructura tradicional de la familia japonesa. *The Meiji Reforms and Obstacles for Women in Japan*,

(2013), Women In World History Curriculum [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Aunque los reformadores notaron que era importante mejorar la condición de la mujer, pensaban que estos cambios tenían que considerarse como una prioridad y llevarse a cabo si querían ser aceptados como país ante las naciones tecnológicamente avanzadas. Por lo tanto, esto fue un proceso un tanto complicado, debido a que aún se mostraban renuentes a modificar tan radicalmente el papel tradicional de la mujer que había estado vigente por tanto tiempo. En particular, las élites gobernantes reaccionaron de manera negativa ante la presión de estas peticiones de reformas femeninas y llegaron a promulgar leyes que estaban especialmente diseñadas para mantener a las mujeres fuera de la participación en cualquier actividad índole política. Estas restricciones fueron legalizadas en:

- La *Constitución Meiji* de 1889 y la *Ley de Elección*: se les negó el derecho de voto a las mujeres.
- La *Ley de Reunión y Asociación Política* de 1889: se les prohibía a las mujeres el derecho a afiliarse a partidos políticos, a asistir a reuniones políticas e incluso a tomar cursos de ciencia política.
- El *Código Civil Meiji* de 1898: le daba al hombre jefe de la familia, autoridad absoluta sobre los miembros de la familia. Así, los hombres tenían el derecho exclusivo de controlar la propiedad de la familia, determinar en dónde podía vivir cada miembro de la familia, aprobar o desaprobar los matrimonios y divorcios y tener completo control sobre la herencia de la familia. El hombre a cargo de cada hogar estaba autorizado a controlar las ganancias de todos los miembros de la familia. Y si una mujer que tenía hijos se divorciaba, normalmente tenía que dejarlos con su ex marido y su familia. Una disposición declaraba que: “Lisiados, personas con discapacidad y esposas no podían emprender ninguna acción legal.” *The Meiji Reforms and Obstacles for Women in Japan*, (2013), Women In World History Curriculum [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

En 1944 las autoridades estadounidenses desconcertadas ante las dificultades para predecir el comportamiento del enemigo en el pacífico y necesitadas de un repertorio de soluciones para acelerar la victoria, le encargaron a la antropóloga Ruth Benedict, que realizara un estudio sobre la cultura japonesa, enfocándose en las normas y valores de la sociedad. En su estudio señala que, en Japón,

Sea cual sea la edad de una persona, su situación en la jerarquía dependerá de si es varón o hembra. Cuando una mujer sale con su marido, camina unos

cuantos pasos detrás de él; su situación social es en todo inferior. La hija japonesa debe arreglárselas como pueda, mientras que los regalos, las atenciones y el dinero para la educación se destinan a sus hermanos varones. (Benedict, 1946, p.62)

Sin embargo, a pesar de las tres restricciones mencionadas anteriormente, han habido recientes descubrimientos que indican que el sistema patriarcal en ese momento fue en gran medida un espectáculo o un *tatema* (本音, palabra japonesa que describe el contraste entre los verdaderos sentimientos de una persona y sus deseos), por lo que ambos géneros seguían siendo en gran parte iguales.

Esto se ve reflejado en el texto de Ruth Benedict cuando menciona que eran entonces

Las mujeres japonesas casadas quienes hacían las compras de la familia y tenían a su cargo el dinero familiar [...] Igualmente era la mujer la que mandaba a los criados, intervenía en el matrimonio de los hijos y, cuando llegaba a ser suegra, dirigía los dominios del hogar con mano tan firme como si no hubiera sido durante la mitad de su vida una humilde violeta que a todo asentía. (Benedict, 1946, p.62-63)

Después de la Segunda Guerra Mundial la posición jurídica de la mujer fue redefinida por las autoridades del momento que incluyeron una cláusula de igualdad de derechos en la Constitución de 1947 (la cual sigue estando vigente hoy en día) y en el nuevo Código Civil de 1948. En ellos, se les dio prioridad a los derechos individuales sobre la obligación familiar. Tanto a las mujeres como a los hombres se les garantizaba el derecho a elegir cónyuges y ocupaciones, a heredar y poseer bienes en su propio nombre y a conservar la custodia de sus hijos.

Con respecto a este tema, Hayao Miyazaki declara que los propios japoneses piensan desde hace tiempo que las mujeres en Japón eran amables y sumisas pero señala que eso es un pensamiento errado, dado que los hombres comenzaron a inmovilizar a las mujeres manteniéndolas oprimidas, haciéndolas sumisas en un momento en el que Japón comenzó a tener alianzas con América y Europa y tuvo que modernizarse. Fue entonces que los hombres insistieron de manera egoísta en la aprobación del control de sus actividades económicas. Hasta poco antes de ese momento, las mujeres en realidad tenían muchos derechos y eran muy activas en su ritmo de vida. Cuando la gente se fija en la historia de Japón, hasta hace unos 130 años, las mujeres japonesas eran poderosas, libres y generosas,

participaban en actividades económicas productivas y, además, tenían papeles importantes en la sociedad y dentro de su familia. (Miyazaki, 1998, p.84) (Traducción libre del autor)

### *2.1.3. La mujer en las películas animadas*

En cuanto a los personajes masculinos y femeninos en las animaciones, se puede ver cómo esos dos géneros son retratados de manera diferente en función de sus roles. Los personajes masculinos han sido más prominentes y representan aptitudes que sugieren que tienen una mayor probabilidad de “tener un mejor trabajo, son más independientes, enérgicos, inteligentes, atléticos, importantes, competentes, confiados, responsables y más fuertes que los personajes femeninos.” En cambio, las mujeres son retratadas como “personajes más débiles, más controlados por otros, emocionales, romántico, cariñoso, sensible, frágil, pasivo, quejón, doméstico, estereotipado y más problemático que el personaje masculino.” Yerby, Baron, Lee, (s.f.), American Education [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Cuando se habla de la mujer en películas animadas, es necesario comenzar por los films de la productora de películas animadas más grande del mundo, Walt Disney Studios.

A principios del siglo XX, los cuentos de hadas reforzaban el orden simbólico patriarcal basado en las nociones rígidas de la sexualidad y el género; y así también lo hicieron todas las producciones de Disney de la época. Esto se puede observar con las primeras obras de la compañía, los llamados “Newman Laugh-O-Grams”, en donde se adaptaron los cuentos de hadas a un entorno moderno, por ejemplo, La Cenicienta en 1922, donde la princesa espera a su príncipe azul.

En fin que, no importando el rol que cumplan las mujeres en los cuentos de hadas de los cuales Disney se nutre, son incapaces de trazar sus propias vidas sin manipulación o intervención masculina. Aún más, los personajes femeninos de Disney son generalmente empujados a un reino patriarcal estricto y aparentemente inmutable donde las nociones de la meritocracia (para los hombres) y el destino (para las mujeres) son de suma importancia. “Un mundo celuloide donde las mujeres, incluso como personajes principales de la narrativa fílmica, son meras exhibicionistas sin distintivas personalidades ni metas

propias.” Yerby, Baron, Lee, (s.f.), American Education [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

En particular, al momento de referirse a los personajes femeninos, las categorías clásicas que impuso Disney para definir a la protagonista femenina de sus producciones. De esta manera, se pueden considerar:

- La heroína adolescente que está en la pubertad.
- La maldad femenina representada en la belleza de mediana edad que se encuentra en su punto máximo de autoridad.
- El sacrificio femenino y la crianza se dibuja en mujeres viejas en forma de pera que han pasado la menopausia y son personajes enérgicos y cómicos.

A pesar de que hoy en día la sociedad puede considerar a las películas realizadas por Disney como sexistas, para la sociedad de la época en la que se realizaron se consideraba plenamente normal que la mujer permaneciese siempre a la sombra del hombre y por ello, sus actitudes no eran consideradas como un aspecto irrespetuoso. De esta manera, las películas no tenían problemas de aceptación por parte de la audiencia y, paulatinamente, esta tipología de mujeres de Disney se convirtió en una especie de patrón a seguir en la realización las películas animadas en todo el mundo.

Hoy en día existen personas que suelen comparar al estudio creado por Hayao Miyazaki (Estudio Ghibli) con Walt Disney Studios e incluso a Miyazaki en sí con la figura de Walt Disney. Frente a esta comparación, Miyazaki declara que Walt Disney era un productor y, que a diferencia de él, Miyazaki es un animador y director; de forma que no le gusta ser comparado con Disney aunque considera y acepta que tanto su generación como la de sus colegas mayores que él, fue influenciada por sus películas. (Miyazaki, 1998, p.91-92)

#### *2.1.4. La mujer en el manga y las películas animé*

Con un estilo un tanto diferente a los dibujos animados occidentales, surgen los dibujos animados japoneses, comúnmente conocidos como “animé” (アニメ), no sólo retratados en películas, sino en revistas de cómics llamadas “manga” (漫画).

El manga y el animé, por muy atractivos y abiertos que puedan parecer, son en el fondo los productos de la cultura japonesa los cuales, a pesar de su avance tecnológico, logran conservar gran parte de su carácter histórico, incluyendo la mezcla de abrumadoras influencias occidentales.

El tratamiento japonés sobre el género y las relaciones entre ambos sexos ha dado muchas vueltas en el último milenio y tanto el manga como el animé, pese a su tradicionalismo, contienen reflejos de esos cambios. Aun así, dentro del núcleo de la cultura radican ciertas creencias fundamentales que están demostrando ser parámetros difíciles de cambiar. Aeschliman, (s.f.), BellaOnline [Página web en línea]

Tanto los manga como los animé son tan amplios que a cada uno se le ha asignado un público específico al cual van dirigidos; hay manga y animé dirigidos a hombres y los hay también dirigidos a las mujeres. Dependiendo del género de los lectores, la figura femenina es representada de manera distinta. Los manga cuyas historias van dirigidas a mujeres suelen centrarse en las relaciones humanas, mientras que, en los que están dirigidos a los hombres, se centran en competencias y pruebas a su voluntad. De esta manera, las historias que van dirigidas a mujeres tienden a tener un arte más suave y soñador, mientras que los dibujos plasmados en las historias dirigidas a hombres suelen ser más dinámicos, llenos de sombras y contrastados.

A los niños japoneses se les educa desde pequeños a no tener ningún tipo de tabú con el tema de la desnudez (comenzando por una de las tradiciones esenciales japonesas: los baños en grupo); por lo cual lo ven como algo totalmente natural y es un tema recurrente en ambas expresiones artísticas, incluyendo hasta para las edades escolares, sin necesidad de caer en el rango de pornografía.

A pesar de que existan dibujos animados estereotipados en las series de manga y el animé donde las niñas son débiles o tal vez sólo objetos de lujuria, hay seriados más recientes en donde las mujeres cumplen los mismos roles de los hombres o, incluso a veces, están por delante de ellos. Sin embargo, para la fecha de realización de esta investigación todavía este tipo de historias no ha logrado captar la completa atención de la sociedad japonesa.

Es importante destacar que uno de los primeros dibujantes de manga que incluyó el tema de la diversidad de género, colocando a una heroína de protagonista, fue Osamu Tezuka (padre del manga moderno e ídolo de Miyazaki durante toda su vida) en su manga llamado *Ribbon no Kishi* (traducido al castellano como *La Princesa Caballero*) en 1953. Zagzoug, (2001), NovaOnline [Página web en línea] (Traducción libre del autor) (Ver fotogalería, Fig.1 p.130)

Tal como se expuso anteriormente, el animé se caracteriza por tener un estilo definido y distintivo frente a los demás estilos de animación del mundo. Las proporciones de los personajes humanos en el animé tienden a reflejar de manera precisa las proporciones reales del cuerpo humano. Esto significa que, para los dibujantes de este género, la altura de la cabeza es considerada por el artista como la altura base de proporción. *Female Body Proportion*, (2006), Animeworld [Página web en línea]

En su gran mayoría, uno de los rasgos más emblemáticos de los personajes son sus ojos, famosamente dibujados con un tamaño exagerado. Este rasgo se remonta a Osamu Tezuka, quien fue profundamente influenciado por esos personajes de animación como Betty Boop (caricatura estadounidense de los años 1930), dibujada con los ojos desproporcionalmente grandes. Sin embargo y curiosamente, ese gran admirador de Tezuka, Hayao Miyazaki, dibuja sus personajes con ojos de proporciones reales.

El cabello en el animé es otro rasgo particular, ya que es dibujado con poca naturalidad, con tonalidades alegres y peinado de manera única para cada personaje. Su movimiento es fundamental en algunas ocasiones, ya que se utiliza para enfatizar la acción y las emociones de los personajes con el fin de obtener un mayor efecto visual.

Los artistas de animé y manga recurren a menudo a un canon común de icónicas ilustraciones de expresión facial para denotar estados de ánimo y pensamientos personales. (Ver fotogalería, Fig.2 p.130)

Siguiendo esta línea de caracterización de personajes y del tema de género expuesto anteriormente, es importante señalar la terminología utilizada a menudo en referencia a los personajes femeninos en manga y animé.

El primer término es el del “fan service” (ファンサービス, fan sābisu, traducido al castellano como “servicio al fanático”) y significa complacer a la audiencia mostrándoles lo que quieren ver, haciendo referencia al cuerpo de la mujer. Por ejemplo, es considerado “fan service” colocar a un personaje femenino en bikini, o en alguna escena donde se está cambiando la ropa y se desabotona la camisa. (Douglas, 2007, p.6)

Esta característica está presente en la gran mayoría de producciones de animé y manga porque su empleo logra captar con mayor encanto la atención de los espectadores sin necesidad de llegar a colocar una completa desnudez. Como ejemplos de films protagonizados por mujeres, en la película *Ghost in the Shell* (1995) del director Mamoru Oshii, la protagonista sale en repetidas ocasiones desnudándose y mostrando los senos. Igualmente ocurre en *Perfect Blue* (1997) de Satoshi Kon en donde la protagonista realiza una escena en su rol de actriz en la que la quieren violar y la tocan vilmente. También ocurre en *Paprika* (2006) del mismo director, en donde un hombre en un intento de violación a la protagonista, la va tocando hasta que ella queda totalmente desnuda.

Estos ejemplos son pertinentes a la investigación, ya que no sólo demuestran una representación del “fan service”, sino que son tomados de largometrajes que fueron la base o inspiración para la realización de taquilleras películas occidentales, tales como *Matrix* (1999) de los directores Andy y Lana Wachowski, *El Cisne Negro* (2010) de Darren Aronofsky e *Inception* (2010) de Christopher Nolan, respectivamente.

Otro término indispensable en la caracterización de personajes femeninos, es el de “chicas mágicas” (魔法少女, también llamadas mahou shoujo o majokko), el cual es un subgénero de la fantasía del animé y el manga, que presenta a personajes femeninos caracterizados por tener cualidades mágicas.

Para comprender la terminología utilizada en esta categoría, es importante conocer el significado de shōjo, shojo, o shoujo (少女) el cual significa “pequeña/joven mujer”, refiriéndose específicamente a jóvenes aproximadamente entre los siete y dieciocho años.

Con respecto a este subgénero, los historiadores del manga y el animé, consideran al manga *La Princesa Caballero* de Osamu Tezuka (1953), como un prototipo para el género de “chicas mágicas” y catalogan como uno de los mejores ejemplos a la serie *Sailor Moon*, un

shōjo manga que trata sobre una niña llamada Usagi Tsukino, quien se hace amiga de Luna, un gato parlante que le da poderes mágicos y le permiten convertirse en el personaje de Sailor Moon. (Gravett, 2004, p.81)

Otro término que cataloga a las mujeres es el de bishōjo o bishoujo (美少女, cuya traducción al castellano es “hermosa joven”) y es una palabra que se utiliza al referirse también a mujeres jóvenes y bonitas sin características mágicas, que están usualmente debajo de la edad universitaria. Este diseño de personajes se utiliza en casi todos los géneros de animé y manga como se puede ver en la serie manga/animé de comedia fantástica *Haruhi Suzumiya* escrita por Nagaru Tanigawa desde el 2003 hasta hoy en día.

Dado que una de las principales atracciones de este tipo de series es el arte y los atractivos de personajes femeninos, el término es a veces considerado negativamente como un tipo de dibujo sexista cuyo fin es sólo la comercialidad de personajes bonitos en vez de su contenido y narración.

A diferencia del shōjo manga, existe el josei manga (女性漫画, literalmente traducido como “cómic para mujeres”), dirigido a mujeres adolescentes y adultas entre los quince y cuarenta y cuatro años. Su diferencia principal con respecto a los demás géneros es que tiene contenido erótico. En este sentido, refleja el romance de una manera un tanto más realista que el amor idealizado del shōjo manga, sin necesidad de llegar a la pornografía. Un ejemplo del josei manga/animé es el drama romántico creado por Ai Yazawa en el 2005: *Paradise Kiss*. (Schodt, 1996, p.155)

Por último, con un enfoque ya mucho más sexual en el aspecto femenino, existen tres géneros de manga y animé distintos a los mencionados anteriormente. El primero es aquél en el que las historias son catalogadas como *lolicon* (ロリコン) se refieren a narraciones centradas en la atracción sexual hacia las mujeres en la etapa de pre-pubertad, dibujadas tal cual como unas niñas entre los 10 y 11 años. El segundo género es el *yuri* (百合) que está centrado en la temática del amor entre mujeres y se enfoca en el aspecto sexual y emocional de una relación homosexual femenina. Por último, se encuentra el estilo de manga y animé llamado *hentai* (変態, cuyo significado es “deseo sexual perverso”) que, aunque no represente a un género de trabajo según su significado, ha sido impuesto

internacionalmente como el nombre que se utiliza para la pornografía en dibujos de manga/animé. McLelland, (2006), A Short History of Hentai [Página web en línea]

Sin embargo, se puede decir que es precisamente dentro de este ámbito donde Miyazaki se distancia exponencialmente del animé que comúnmente se consume en Japón y sobre este tema comenta que:

La fuente principal de la animación japonesa es el manga, cuya característica principal es su método de expresión centrado en las emociones. Con el fin de expresar las emociones, el espacio y el tiempo se distorsionan libremente; en efecto, el manga no se encarga de reflejar realismo. El animé ha cambiado, ya que ha sido influenciado por el manga, convirtiéndose en un estereotipo bloqueado en su propio mundo. No puedo imaginar que este tipo de animé vaya a abrir el futuro de la animación en Japón. (Miyazaki, 1997, p.70)

Por esta razón, Miyazaki declara que este nuevo estilo de animación no le interesa y es por ello que tanto él, como todos los trabajadores en Estudio Ghibli, tratan consecuentemente de hacer films y no animé. Con ello se refiere a la expresión del tiempo y espacio con mayor universalidad. También menciona que el formato manga se ha convertido en uno tan fácil de leer que se ha vuelto el común denominador de la cultura japonesa. (Miyazaki, 1997, p.70)

## 2.2. *Capítulo II: El Viaje de Chihiro*

### 2.2.1. *¿Qué es?*

#### 2.2.1.1. *Sinopsis*

*El Viaje de Chihiro* (千と千尋の神隠し: Sen to Chihiro no Kamikakushi) es una película animada de fantasía estrenada en el año 2001, dirigida por Hayao Miyazaki y producida por Estudio Ghibli.

Su trama se centra en la aventura de la protagonista llamada Chihiro Ogino; una niña de diez años, quien se embarca en una misión para salvar a su familia de un hechizo que los convirtió en cerdos. La historia da inicio con la mudanza de Chihiro y su familia a un pueblo nuevo, lo cual no le complace totalmente a la protagonista, por lo que toma una actitud malcriada y malhumorada. En el camino a su nueva casa, toman un trayecto equivocado e, impulsados por la curiosidad de su papá, entran en un mundo mágico en donde los padres de Chihiro sufren las consecuencias de sus actos, convirtiéndose en cerdos. Mientras Chihiro está en pánico por no creer lo que sus ojos están viendo, un chico misterioso llamado Haku aparece para ofrecerle ayuda. Después de un rato en negación ante todo lo que está viendo a su alrededor, Chihiro comprende que la única manera de romper el hechizo de sus padres y regresar al mundo de los humanos es encontrando trabajo en la casa de baños situada en este nuevo mundo extraño. Sin embargo, a pesar de todos los desafíos a los que se deberá enfrentar, “Chihiro encuentra amistad, encuentra una manera de salvar a su familia y, aún más importante, se encuentra a sí misma.” (Reider, 2005, p.5) (Traducción libre del autor)

#### 2.2.2. *Producción del largometraje*

La producción para *El Viaje de Chihiro* comenzó en el año 2000 con un presupuesto de ¥1.9 mil millones (19 millones de dólares). El Estudio de Animación de Walt Disney contribuyó con el 10% del costo de realización a cambio del derecho de distribución en los Estados Unidos. Hairston, (2003), Frames per second [Página web en línea]

Al igual que con la película previa (*La princesa Mononoke*), Miyazaki y los trabajadores del Estudio Ghibli experimentaron con animación computarizada. Mediante la utilización

de un mayor número de computadoras y programas tales como Softimage, el personal aprendió a usar el software pero mantuvieron esta tecnología como herramienta únicamente necesaria para mejorar la historia y no para ser la protagonista en producción. Cada personaje, en su mayoría, fue dibujado a mano, con Miyazaki trabajando junto a sus animadores para cerciorarse de que lo estaban haciendo de la manera correcta. Hill, (2003), Jim Hill Media[Página web en línea]

La mayor dificultad que tuvo la realización de la película fue reducir su longitud original. Cuando comenzó la producción, Miyazaki se dio cuenta que la película iba a tener una duración de más de tres horas si se llegaba a hacer tal cual como la trama que había planificado para la historia. Por ello, tuvo que eliminar muchas de las escenas para que tuviera una duración prudencial para proyectarla en una sala de cine y que la audiencia no se fastidiara. (Miyazaki, 2001, p.209)

### 2.2.3. *El nombre de la película*

El título original en el idioma japonés es *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, cuyos kanjis (caracteres de la escritura asiática) son 千と千尋の神隠し y se traducen literalmente como “La desaparición espiritual de Sen y Chihiro”.

Según Reider (2005), para comprender este título es necesario tomar en cuenta los cuentos populares japoneses como aquél titulado *Kamikakushi*, que literalmente quiere decir “escondido por kami/deidades” y es una de las palabras que forman el título. En el pasado, cuando niños y mujeres desaparecían de repente y no podían ser encontrados por un largo tiempo, se presumía que “se habían conseguido con el *kamikakushi*”. Estas desapariciones repentinas se le atribuían frecuentemente al *rekai* (霊界, cuya traducción al castellano es literalmente “mundo espiritual”), ya que muchos creían que los espíritus tomaban a las personas y se las llevaban al mundo espiritual. (Reider, 2005, p.8) (Traducción libre del autor)

Komatsu (2002) menciona que el *kamikakushi* no sólo esconde a una persona, sino también a la verdad detrás del escape. Igualmente comenta que es un veredicto que infiere a la “muerte social” en este mundo y regresar al mundo actual del *kamikakushi* significa

“resurrección social”. Esto se puede asociar al hecho de que Chihiro se presenta a la audiencia como una niña malcriada, malhumorada y de pocos modales, pero que con su entrada al *reikai* va acabando con todos estos malos hábitos y al final regresa al mundo real en cierta forma resucitada, con una actitud más madura ante la vida y a la mudanza que se está realizando gracias a todo el aprendizaje que obtuvo en su aventura. (p.217)

Otro cuento popular japonés presente en el título refleja la importancia del nombre de cada persona. Según Reider (2005), “el acto de privar a una persona de su propio nombre tiene muchas más consecuencias e implicaciones aparte de simplemente afectar el cómo una persona se dirige a otra” (p.9). El mismo Miyazaki (1999) menciona que el hecho de apropiarse el nombre de otra persona no se compara con cambiar el nombre, sino que es una manera de controlar completamente a la persona que ha sido despojada de su nombre. Y en ese sentido, Sen se horroriza cuando se da cuenta que está olvidando que su nombre verdadero es Chihiro. (p.198)

La historia japonesa *Daiku to Oniroku* (大工と鬼六), la cual traduce al español “El carpintero y Oniroku”, cuenta el relato de un carpintero que tiene que construir un puente sobre un río de rápido caudal para unir a dos aldeas que se encontraban incomunicadas y se encuentra preocupado sobre cómo lo iba a construir, ya que todos los puentes construidos anteriormente los había destruido el río. Al escuchar su preocupación, un demonio aparece del río y le propone un trato: él mismo va a construir un puente irrompible en un día a cambio de los ojos del carpintero. El carpintero, pensando que no lo iba a lograr, accedió al trato y al día siguiente, un maravilloso puente estaba construido encima del río. Asombrado, el carpintero le pide al demonio que no le quite sus ojos ya que sin ellos no iba a poder trabajar. El demonio accede a perdonarlo pero con la única condición de que el carpintero dijera su nombre correctamente. Preocupado, el carpintero camina por el bosque pensando en el posible nombre del demonio cuando de repente escucha a unos niños cantando “gran demonio Oniroku, quitándole ojos a humanos, apúrate y vete de aquí”. Al día siguiente, el carpintero se regresa y, en el momento en el que el demonio escuchó su nombre, se fue feliz por el río sin más problemas. Anónimo, (2014) *The Carpenter and Oniroku* [Grabación de video en línea] Disponible: YouTube (Traducción libre del autor)

En *El Viaje de Chihiro*, el personaje de Yubaba hace que Chihiro firme un contrato y toma posesión de tres cuartas partes de su nombre, es decir, tres caracteres (荻野尋) de su nombre completo Ogino Chihiro (荻野千尋) de su firma, dejando solamente “Sen” (千) que significa en castellano “mil”.

La importancia de los nombres también se puede encontrar en *El Cuarteto de Terramar* de Ursula Le Guin (1993), libro que le sirvió a Miyazaki como inspiración para la creación de su película. “En este relato se describe la búsqueda de un hechicero para restaurar la paz en la Tierra mediante la captura de una criatura de las sombras que había liberado sin querer” (Reider, 2005, p.10). Igualmente señala, la importancia de los nombres en este libro, ya que refieren al hecho de que “quien sabe el nombre de un hombre, tiene la vida de ese hombre en sus manos” (Le Guin, 1968, p.75). “En el segundo libro del cuarteto, *Las tumbas de Atuan*, cuando una niña recuerda su verdadero nombre, va regresando gradualmente su memoria de humano y ella pelea contra las fuerzas del mal” (Reider, 2005, p.10). Esta experiencia es similar a la de Haku cuando recuerda su nombre real y se le enfrenta a Yubaba, renunciando a su puesto como aprendiz.

#### 2.2.4. *El motivo de realización*

En la propuesta de Miyazaki para la realización de *El Viaje de Chihiro* publicada en 1999, el director afirma que nuestro mundo parece cada vez más confuso y difuso, y a pesar de eso, “amenaza con corroer y devorarnos. El trabajo es, por lo tanto, representar a este mundo dentro de un marco de fantasía.”

En la misma propuesta el director habla sobre el poder de las palabras cuando dice:

Las palabras son poder y que por lo tanto, cuando Chihiro grita que va a trabajar en la casa de baños, sus palabras son tan cargadas de significado, que inclusive una bruja poderosa como Yubaba, no puede ignorarlas. Hoy en día las palabras son utilizadas a la ligera, tanto que pareciera que fueran espuma, pero esto es sólo un reflejo de que la realidad por sí misma ha crecido hueca en la sociedad. Si hay una cosa que quiero lograr que esta película transmita, es que las palabras representan nuestra voluntad, las palabras somos nosotros, las palabras son poder. (Miyazaki, 1999, p.199) (Traducción libre del autor)

También menciona que *El Viaje de Chihiro* podrá ser un cuento de hadas, pero no quiere hacerla al estilo occidental con un montón de salidas fáciles. Sabe que muchos pueden interpretarla como cualquier otra variante de películas ordinarias en el mundo, pero en cambio, le gusta pensar en ella como un descendiente directo de cuentos populares japoneses como *Suzume no Oyado* (La casa del gorrión) o *Nezumi no goten* (La boda de los ratones).

Con respecto a las tradiciones japonesas, Miyazaki establece lo siguiente:

Necesitamos mostrar las increíblemente ricas tradiciones que tenemos mediante la inserción de diseños tradicionales a una historia en la cual la gente moderna se pueda relacionar y mediante la incorporación de ellos como una pieza de un mosaico colorido, el mundo en la película obtiene una nueva capacidad de persuasión. (Miyazaki, 1999, p.199) (Traducción libre del autor)

#### 2.2.5. *A quien va dirigida*

El historiador de animación Jerry Beck señala en el video del “making of” de *El Viaje de Chihiro*, incluido en el DVD americano, el hecho de que no cree que Miyazaki haya perdido jamás la habilidad de pensar y ver desde el punto de vista de un niño. Beck, (2002), *Making of Spirited Away* [DVD Spirited Away] Disponible: Disney Animation Studios. (Traducción libre del autor)

Al preguntarle al director para quién iba dirigida la película, él respondió que estaba interesado en ver cómo iban a reaccionar los niños que iban a cumplir diez años durante el verano en el que se estrenó (2001). Igualmente menciona que no quiere que los padres en la audiencia vean la película por medio de sus ojos de padres porque, después de todo, ellos tuvieron también diez años alguna vez. Por lo tanto, su verdadera intención era que vieran la película desde la perspectiva de Chihiro. (Miyazaki, 2001, p.210) (Traducción libre del autor)

En el Álbum Romano de *El Viaje de Chihiro*, publicado por la editorial japonesa Tokuma Shoten en el 2001, Miyazaki indica que la idea de dirigir la película hacia los niños de diez años la obtuvo cuando vio un documental en el canal japonés NHK (日本放送協会) Nippon Hōsō Kyōkai/Corporación de Radiodifusión de Japón, sobre el trabajo infantil en

Perú. Según el director, la idea de que los niños no tengan que trabajar es nueva en Japón y señala que:

La única razón por la que los niños no tienen que trabajar hoy se debe a que Japón experimentó un período de gran crecimiento económico después de la segunda guerra mundial, pero en realidad, la mayoría de los niños en el mundo todavía tiene que trabajar. No estoy diciendo que sea algo bueno o malo, sólo que necesitamos recordarlo. (Miyazaki, 2001, p.221) (Traducción libre del autor)

Hacia el final de esta publicación, se dirige a los niños de diez años y les dice que él, básicamente, lo que quiere es hacerles saber que el mundo es profundo y está lleno de variedad. Que hay infinitas posibilidades en el mundo en el que viven y ellos son parte de él. Que “probablemente es suficiente con sólo decir que el mundo es rico y valioso y que ellos lo tienen en sus manos” (Miyazaki, 2001, p.228) (Traducción libre del autor)

Igualmente como inspiración, el director comenzó a leer shōjo manga como las de *Nakayoshi* y *Ribon*, pero al leerlas, sintió que sólo le ofrecían a las niñas temas de amoríos y romance. Al ver a sus jóvenes amigas, Miyazaki sintió que eso no era lo que ellas escondían en sus corazones y decidió entonces realizar la película sobre una niña heroína a quien pudieran seguir como ejemplo. Miyazaki, (2001), *Nausicaä* [Página web en línea]

El acercamiento que toma Miyazaki con respecto al público, específicamente hacia los padres, es un tanto más tajante ya que apenas en los primeros doce minutos de película los padres de Chihiro se convierten en cerdos. Esta fue una estrategia que utilizó para abrirle el paso a Chihiro y así, convertirla en la heroína de la historia. Menciona que los niños no pueden darse cuenta de su verdadero potencial si tienen a sus padres todo el tiempo alrededor diciéndoles que se apuren, tratando de una manera demasiado forzada de ser amigables o intentando obligatoriamente de hacerlos felices. Finalmente, termina la intervención diciendo que esta referencia

Es como un viejo adagio japonés que lee: “los niños crecen aún sin padres”. Por supuesto, hay quienes pudieran cambiarlo a “los niños crecen aún con padres”. Francamente no estaba intentando hacer un punto irónico al convertir a los padres en cerdos porque, la verdad, es que ya lo eran. Había un montón de gente así durante los años de mejoría económica de Japón y, hoy, todavía algunos están a nuestro alrededor. Hay cerdos de marca y cerdos esnobistas. (Miyazaki, 2001, p.217) (Traducción libre del autor)

En el 2002 el periodista y presentador de noticias en la televisión japonesa Tetsuya Chikushi le pregunta a Miyazaki sobre lo que buscaba transmitir con la película, a lo que él responde que desea realizar films que los espectadores “encuentren realmente interesantes y los hagan sentir un poco más relajados o sentirse bien durante unos tres días.” Menciona que también quiere hacer películas que las niñas de diez años puedan ver y luego, cuando se conviertan en madres, quieran que sus hijas de diez años las vean también. “Quiero crear films que ambas generaciones puedan amar y ver juntas” (Miyazaki, 2001, p.242-243) (Traducción libre del autor)

### 2.2.6. *Lo fantástico*

Según el crítico estructuralista Tzvetan Todorov y su ensayo *Introducción a la literatura fantástica* (1980), el lector o espectador, al ver hechos desconocidos o distintos a los que se consideran reales, crea en su inconsciente una duda sobre si la situación es ficticia o si pudiera existir pero con pocas probabilidades, como el ejemplo, al que se refiere en la lectura: “O bien es una ilusión, un ser imaginario, o bien existe realmente como los demás seres, con la diferencia de que rara vez se lo encuentra” (p.19).

Ante esta duda, el autor resalta entonces que:

Lo fantástico ocupa el tiempo de esta incertidumbre; en cuanto se elige una respuesta u otra, se abandona lo fantástico para entrar en un género vecino: lo extraño o lo maravilloso. Lo fantástico es la vacilación que experimenta un ser que sólo conoce las leyes naturales, ante un acontecimiento al parecer, sobrenatural. (Todorov, 1980, p.19)

Siguiendo esta idea, el autor búlgaro concluye que “lo fantástico implica pues una integración del lector con el mundo de los personajes” (Todorov, 1980, p.24). Tal como la que tienen los espectadores de *El Viaje de Chihiro*, al adentrarse en ese mundo fantástico mientras se acompaña a la protagonista en la aventura de rescatar a sus padres y convertirlos en humanos nuevamente.

Miyazaki dice que la fantasía es necesaria ya que, durante la infancia, cuando los niños no tienen mucho poder pero están angustiados, la fantasía les brinda un modo de salvación. Resalta que “cuando los niños se enfrentan a problemas difíciles y complicados, serán derrotados si los abordan directamente y no es necesario utilizar una frase dudosa como la

del ‘escape de la realidad’” (p.208). En este sentido, Miyazaki escoge el género de la fantasía para dar seguridad a los niños. Además, considera que la creación de la fantasía es similar a la apertura al mundo del inconsciente donde reina la realidad psicológica y que, por lo tanto, “la fantasía es más real que la realidad de este mundo.” (Miyazaki, 2001, p.208) (Traducción libre del autor)

El director crea pues un mundo en el cual el espectador se siente cómodo y se involucre plenamente con los acontecimientos de la historia, los cuales a su vez, ponen a dudar al espectador entre la realidad y la fantasía. Tal como lo mencionó tras el estreno del largometraje:

Yo no quería hacer del ‘otro mundo’ un sueño cualquiera en su totalidad. Es por eso que, en la última escena, después de que Chihiro regresa al mundo real, se ven hojas que cubren el carro de la familia. Y también, a pesar de que Chihiro no lo haya notado, decidimos dejar la liga para amarrarse el cabello que Zeniba le había dado. (Miyazaki, 2001, p.224) (Traducción libre del autor)

De esta manera, Reider (2005) manifiesta que, en el film, el miedo y la vacilación de Chihiro son sentidos por la audiencia, aunque no en el mismo grado ni con la misma intensidad. “Después de todo, el público está sentado cómodamente en la sala de cine o en casa viendo cómo la historia se va desarrollando desde el punto de vista del espectador”. Menciona también que, “a pesar de esta separación inherente, el público se maravilla ante la transformación de los padres de Chihiro en cerdos”. Además, “como lo hace toda película exitosa, el público comienza rápidamente a generar empatía con Chihiro y su punto de vista”. Indica que “la magistral obra de arte, arquitectura y cinematografía, reproducen un telón de fondo realista en el otro mundo, dándole la sensación a la audiencia de que realmente existe” (Reider, 2005, p.6) (Traducción libre del autor)

Tal como indica Miyazaki, uno de los elementos que incluyó a propósito en la película fue el estilo occidental en el piso de la casa de baños donde vive Yubaba al mencionar que su intención fue dibujarlo como una mezcla entre los que poseen los palacios Rokumeikan o el Meguro Gajoen. (Miyazaki, 2001, p.217) (Traducción libre del autor) (Ver fotogalería, Fig.3-8, p.130)

Estos dibujos los hace con la finalidad de hacer sentir al espectador en un mundo que efectivamente existe, ya que ambos lugares son reales y la mezcla entre ellos brinda sensación de autenticidad. Con el mismo propósito, el director dibuja la casa de baños o *sentō* (銭湯) –a la cual, en la película, se le atribuye el nombre de Aburaya (油屋)– imaginándose a los parques de diversiones japoneses y casas de baños que, según él, perfectamente pudieron haber existido en el período Muromachi (1336-1392) y Edo (1603-1868).

Esta referencia de parques abandonados, la hace Akio Ogino, padre de Chihiro, al salir del túnel y entrar al otro mundo diciendo que ese era el lugar en el que estaban, en un parque abandonado. Pero, además de estas referencias, no se puede pasar por alto el parecido del pueblo del *reikai* con el pueblo de Jiufi en Taiwán o los interiores del Aburaya con el Museo Arquitectónico de Tokio al aire libre (Miyazaki, 2001, p.217) (Traducción libre del autor) (Ver fotogalería, *Fig.9-14*, p.131)

Se menciona anteriormente que uno de los incentivos del director para realizar la película es la afirmación de que nuestro mundo parece cada vez más confuso y difuso a la vez, y es por ello que se busca representarlo dentro del marco de la fantasía. Siguiendo esta misma línea, Miyazaki recalca en la entrevista que se le hizo en el Hotel Imperial en el 2001, el hecho de que hoy en día la gente dice que se debe enfrentar la realidad y no huir de ella, pero que él cree que el poder de la fantasía es que “proporciona un espacio para que las personas se conviertan en héroes, incluso si carecen de confianza cuando se trata de enfrentarse a la realidad”

Simplemente creo que los seres humanos siempre han traído con ellos historias que los hacen sentir que pueden hacer frente de alguna manera a las adversidades, que las cosas van a salir bien de alguna manera. Pero por supuesto, hay personas que dicen que no creen en el poder de la magia [...] En mi propia mente, no estoy seguro de cómo decir esto, pero yo le digo a la gente que si pierden cierta libertad, bueno, yo lo llamo un debilitamiento del espíritu, pero cuando eso pasa y comienzas a crear una historia, la tendencia es a comenzar a añadir todo tipo de explicaciones. En el mundo de ciencia ficción la gente habla sobre vidas existentes en la dimensión y de fuerzas en forma de energía haciendo esto o aquello, cuando la palabra “magia” sería fácilmente suficiente. (Miyazaki, 2001, p.208) (Traducción libre del autor)

En una entrevista a Miyazaki, encontrada en el Álbum Romano de *El Viaje de Chihiro*, el director reconoce que hay varios elementos en la película que también están presentes en la literatura infantil de historias tales como *Alicia en el País de las Maravillas* y los *Cuentos de Terramar*, pero que la inclusión de estos elementos no fue adrede. Considera que hay ciertos temas que aparecen una y otra vez en lo más profundo de nuestra psique. Señala que cuando estaba trabajando en la historia sintió que “estaba levantando la tapa en algunas áreas de su cerebro que no debía exponer pero que justamente el hecho de crear fantasía implica levantar esa tapa del cerebro, sacando a relucir elementos que uno normalmente no expondría” (Miyazaki, 2001, p.226) (Traducción libre del autor). Comenta que se trata de manipular ese mundo fantástico que se descubre allí como si fuera la realidad hasta el punto en el que el mismo mundo de la realidad pareciera carecer de realidad per sé.

Dejando a un lado lo que Miyazaki quiere transmitir con la fantasía, es curioso cómo al hacerlo, el director se siente atrapado por el mundo que está creando y, a veces, le cuesta despegarse de él para entrar en la realidad al mencionar que si “navega en aguas muy profundas (de su fantasía), quizás no pueda volver en lo absoluto.” (Miyazaki, 2001, p.226) (Traducción libre del autor)

### 2.2.6.1. *Historias populares japonesas*

Uno de los elementos con mayor influencia referente a lo fantástico de *El Viaje de Chihiro* es la presencia, a lo largo de la película, de algunas historias folklóricas japonesas, las cuales permiten, en mayor medida, la creación de la duda en el espectador sobre si lo que está presenciando es realidad o fantasía.

Haciendo alusión a la idea planteada previamente por Miyazaki con respecto a la interacción del público con la historia del largometraje, se encuentra la escena al comienzo de la película, pero ya en el *rekai*, en la que Chihiro debe consumir comida de ese mundo, porque, de no hacerlo, desaparecería por completo. Esta idea surge de la historia mitológica japonesa de Izanagi e Izanami, creadores de Japón y de todos los dioses. Izanami, la creadora femenina de Japón, muere al dar a luz su octavo hijo: el dios del fuego. Izanagi, su hermano y marido, así como su contraparte masculina, la hecha tanto de menos que decide ir al Yomi (la tierra de las tinieblas donde se encuentran los muertos) para buscarla y traerla

de vuelta al mundo de los vivos. Cuando la encuentra, Izanami le informa que ya ha ingerido comida de ese mundo, por lo que va a ser muy complicado regresar. *Izanagi and Izanami* (s.f.) Myths Encyclopedia [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Esta historia folkórica japonesa llama la atención, ya que curiosamente, en la mitología griega, hay un cuento muy parecido entre Perséfone y Hades, que relata la historia del momento en el que Perséfone no puede volver al Olimpo ya que había ingerido del fruto de los muertos.

Este referente mitológico refleja la voluntad de Miyazaki de querer comunicarse con el espectador por medio de la película, así como de que éste se sienta identificado con esas representaciones, las cuales revelan historias con las que los japoneses han crecido desde pequeños, tales como la de Izanagi e Izanami y la creación del mundo.

Por otra parte, uno de los elementos con mayor importancia en la película es el baño, debido a que uno de los grandes placeres corporales más apreciados en Japón es el baño caliente (parecidos a los actuales jacuzzis y saunas). Para las personas de todos los estratos y clases sociales, el baño es parte fundamental de la rutina del final de la tarde. Es común que en las ciudades y pueblos existan baños públicos, a donde va la gente a charlar con el vecino o con un grupo de amigos. Además, la rutina del baño sigue un orden estricto en todas las casas; primero pasa el invitado, luego el abuelo, después el padre, el hijo mayor y así sucesivamente hasta el criado más humilde. (Benedict, 1946, p.176-177)

Continuando la tradición del baño, Miyazaki hace referencia a un festival que captó su atención llamado *Shimotsuki* (霜月祭り), cuyo nombre hace alusión al mes de noviembre y marca el inicio de la nevada decembrina. Este festival se lleva a cabo en el pueblo de Toyama, situado en el extremo sur de la Prefectura de Nagano (長野県), cada noviembre desde hace cientos de años. El propósito de este festival es convocar a los espíritus de todas partes de Japón y bañarlos con agua hirviendo en oración para hacerlos sentir mejor y que, de esta manera, les retribuyan a las personas con una buena cosecha en primavera. Wrigley, (2014), RocketNews24 [Página web en línea]

Según Reider (2005), la manera como Chihiro llega al mundo sobrenatural –entrando por un túnel (la entrada de un edificio abandonado de un parque de diversiones)– también está

basado en creencias tradicionales. Este túnel misterioso lleva a un pueblo extraño en otro mundo, a una tierra de espíritus. El lugar recreacional de los espíritus, una casa de baños, está localizada del otro lado de un puente. Es muy común, en el mundo del folklore japonés que, puentes, túneles y cruces de caminos, sean considerados a menudo como un punto de demarcación entre un mundo y otro. Tal es el ejemplo del túnel por el cual se debe transitar para llegar al festival de *Shimotsuki*, cuya referencia es muy similar al túnel dibujado en *El Viaje de Chihiro*. (p.10) (Ver fotogalería, Fig.89-92, p.143)

### 2.2.7. La música

Desde los amaneceres del cine, la música ha jugado una parte integral de la experiencia cinematográfica. Antes de la llegada del cine con diálogos, la música rápidamente se volvió una herramienta necesaria para ayudar a la narrativa. Estas convenciones se han convertido en estándares de creación de películas, las cuales todavía son utilizadas.

En los días del cine mudo, los únicos métodos para expresar como se sentía un personaje eran las tarjetas de dialogo, las expresiones del actor y la banda musical, todos estos trabajaban en conjunto para transmitir la emoción necesaria. En el cine mudo, si un personaje comunica lo que parece ser un discurso tenso y dramático, una música tensa y dramática seguramente lo acompañaría. En el cine moderno, se puede decir que es lo mismo. Watkins, (2013), Argenpress Cultural [Página web en línea]

De igual manera, el autor resalta el hecho de que, “al comienzo de una película o escena, la música es generalmente usada (junto con el establecimiento de las tomas) para ayudar a establecer un tono, antes de que la acción dramática ocurra.” Watkins, (2013), Argenpress Cultural [Página web en línea]

En las películas de Miyazaki, el factor musical es fundamental para la interpretación de la historia y va de la mano con las emociones que el director busca que la audiencia sienta dependiendo de cada momento en específico. Es por ello, que Miyazaki ha contado con la ayuda del compositor y director musical Mamoru Fujisawa, conocido comúnmente como Joe Hisaishi, quien fue recomendado al director por un amigo para crear el soundtrack en 1983 de *Nausicaä of the Valley of the Wind*, la película que lanzó a Miyazaki al estrellato como director.

Joe Hisaishi ha explorado varios géneros musicales a lo largo de su vida, siendo uno de los más resaltantes la música minimalista; no sólo como compositor, sino además, director e instrumentista, lo cual ha logrado que Hisaishi crezca musicalmente. *Joe Hisaishi*, (2010), JoeHisaishi [Página web en línea]

A partir de la fundación del Estudio Ghibli en 1985, sólo unos años después del estreno de *Nausicaä*, debido a su éxito musical en la película, Joe Hisaishi se mantuvo trabajando de la mano con Miyazaki para hacer la música de todos sus largometrajes hasta su última obra cinematográfica antes de retirarse como director en el 2013 titulada *El viento se levanta*.

La representación sentimental que logra alcanzar Hisaishi en *El Viaje de Chihiro*, por medio de su composición musical, es tan importante en la historia mágica de la aventura como las propias imágenes.

Aparte de trabajar con Ghibli, Hisaishi también es reconocido por las bandas sonoras que ha provisto para el cineasta Takeshi Kitano. *Joe Hisaishi and Studio Ghibli*, (s.f.), SamuraiRevolta [Página web en línea]

En las notas para el Álbum de Imágenes de *El Viaje de Chihiro*, publicado en el 2000, cada idea de cada escena tiene una representación musical:

***El río, ese día*** (En donde el tema principal es el encuentro entre Chihiro y Haku, el niño joven. La música debe ser familiar, cálida, dulce y melodiosa)

Desde un patio soleado y afuera, a través de una puerta de madera olvidada

Sigo un camino a la sombra de los cercos

El niño pequeño que viene corriendo desde la distancia soy yo

Empapado, mojado por la lluvia y en lágrimas, nos pasamos por al lado

Rastreado huellas en la arena, yendo más allá del futuro

Todo el camino hacia el río ahora enterrado

En medio de la basura, se mecen las plantas de agua

Fue en ese pequeño río en donde te conocí

Mi zapato lentamente se alejó flotando  
Atrapado en un pequeño remolino, desapareció en el torbellino

La niebla que cubría mi corazón se levantó  
Las sombras en mis ojos desaparecieron  
Mis manos sintieron el aire  
Mis pies absorbieron la primavera en el suelo

Yo, que vivo para alguien  
Y alguien que vive para mí

Yo fui para el río ese día  
Yo fui para tu río

*El Dragón Blanco* (Una canción de amor)

Volando bajo sobre un mar iluminado por la luna  
Mi precioso dragón blanco  
Ven rápido... Cada vez más rápido... Ven a mí

Los dragones negros se están cerrando  
En la persecución con sus despiadadas garras  
Con veneno goteando, desgarrando tus escamas plateadas  
¡Vuela rápido! ¡Cada vez más rápido!

Oh, mi precioso dragón blanco  
Vuelve a mí

*Anocheecer* (Tema principal del mundo de la casa de baños)

El sol tan reciente directamente encima

Comienza a establecerse mientras lo observo

Nubes negras cubren el cielo

Un viento violento de la tarde pudiera rasgar las banderas

La noche se acerca, la noche se acerca pronto

Más rojo que la sangre, en los últimos rescoldos del sol de la tarde

Tu sombra se vuelve cada vez más oscura

La noche se acerca

Y ya no puedo ver tu cara

Tengo que darme prisa

Debo apurarme

Pero, ¿a dónde debo ir?

La noche está cayendo y no lo sé

***La casa de baños***(Una canción de trabajo, realizado a veces con fatiga y otras con energía.  
A veces cantada por los trabajadores, a veces por Kamaji de seis brazos y los *susuwatari*  
duendes del hollín)

Justo cuando piensas que es tiempo de dormir, es tiempo para trabajar

Justo cuando piensas que se acabó, es tiempo de comenzar

El cuerpo se siente pesado

El espíritu aún más

Considérate afortunado, siempre y cuando tengas trabajo

La anciana lo dijo

La anciana, una vez una niña

Dijo que uno es bonito sólo mientras se es joven

El anciano lo dijo

El anciano, una vez un niño

Dijo que lo único que queda es tu vida

Sólo una pesada, floja vida

*La procesión de los dioses* (Repetida sin fin, muy lejos pero a la vez cerca)

Oh, espíritus sin nombres

De nuevo hoy cansados más allá de lo que se pueda creer

Viniendo a su tan esperado descanso de dos noches y tres días

Viniendo a Aburaya, la casa de baños en el mundo de al lado

Un baño de plantas aromáticas, un baño de azufre, un baño de barro y un baño de agua  
salada

Un baño caliente hirviendo, un baño tibio y un baño frío con hielo flotando

Esperando recuperar su fuerza, tensando su dinero ahorrado

No se calientan

Oh, espíritus in nombres

Espíritus del horno, el pozo, las persianas, los techos, los pilares, los baños

Espíritus de los arrozales, los campos, las montañas y de los árboles que rodean los  
caminos pavimentados

Espíritus de los ríos horriblemente contaminados, espíritus decaídos de los muelles y  
espíritus del aire

Ellos ya no vendrán. Las cosas eléctricas no necesitan espíritus

### *El océano*

Después de una noche de lluvia torrencial

El mar se extiende a lo largo del horizonte

Los humedales, los bosques y las llanuras

Todos parecen balancearse bajo las olas transparentes

Y justo a tiempo, pasa un tren, levantando las olas

Peces, incluyendo una ballena gigante

Derivan por este lugar

Aleteando lánguidamente sus colas

Un pueblo, un pueblo fantasma, aparece en el horizonte del mar

Allí, esa es el minarete de una mezquita de oro

Y por encima de ella, criaturas revoloteando como motas de arena

Un viento gentil y el sonido tranquilo de las olas

El aire húmedo relaja el espíritu

Hoy es un día de mar

*Solo, solo, siempre tan solitario* (Tema para Sin Cara o para Yubaba, escrito por Miyazaki)

Solo, solo, siempre tan solitario

Estoy solo

Voltea, mira hacia acá

Quiero comerme las cosas, quiero tragarme las cosas, quiero ser más grande

Si me vuelvo más pesado quizás ya no esté solo

Quiero, quiero, yo quiero

Quiero más

Inclúyeme ¿Necesitas esto? ¿Quieres esto?

¿Ves? Lo quieres, ¿verdad?

Yo te lo daré. Te lo daré todo

Te daré más. Te seguiré dando más y más

Así que ven para acá. Tócame ¿Te puedo tocar?

Dame. Déjame comerte

Estoy tan solo. Es por eso quiero comer

Quiero comer, quiero comer...

Mediante la creación de estas canciones, Miyazaki busca irradiar la parte emotiva de los personajes más emblemáticos de la película y cómo esos sentimientos les hacen actuar de una manera particular dentro de la historia; no sólo en sus propias vidas sino también la interacción con los personajes que los rodean.

Compuesta y dirigida por Joe Hisaishi, y de la mano de la Nueva Filarmónica de Japón, el soundtrack de *El Viaje de Chihiro* recibió premios en el Concurso número 56 del Premio Mainichi Film como Mejor Música; en la Feria Internacional de Anime de Tokio 2001 con el premio a la mejor música en la categoría de cine y el premio Disco de Oro de Japón en la edición número 17 del mejor Álbum Animado del Año. *Results from Tokyo Anime Fair Awards*, (2002), Animation [Página web en línea]

Posteriormente, Hisaishi le puso letra a la canción “Un día de verano” (la melodía del comienzo de la película) y tituló a esa nueva versión “El nombre de la vida”, cantada por la artista Ayaka Hirahara.

La canción de cierre del largometraje “Siempre conmigo” fue escrita y cantada en el escenario por la compositora y cantante Yumi Kimura. La letra fue escrita por el amigo de Kimura, Wakako Kaku. Esta canción estaba destinada para la película *Rin, el pintor de chimeneas*, una película de Miyazaki que nunca se realizó y, en los artículos especiales en el menú del DVD de *El Viaje de Chihiro* (versión japonesa), Miyazaki explica cómo esta canción lo inspiró en la creación de Chihiro. *Sen to Chihiro no Kamikakushi: Yumi Kimura*, (s.f.), Nauscaa.Net [Página web en línea]

### 2.2.8. Los personajes

**Chihiro Ogino** (荻野千尋, *Ogino Chihiro*), es una niña de diez años de edad y la protagonista de la película, a quien se refieren durante la mayor parte de la historia por su apodo *Sen* (千), literalmente traducido como la cifra *mil*), luego de que la bruja Yubaba se apropiara de su nombre Chihiro (荻野千尋), dejando sólo el kanji (千) el cual, en la ortografía japonesa, es una pronunciación alternativa de “Chi”. (Reider, 2005, p.10)

Este personaje se caracteriza por el crecimiento personal que va teniendo a lo largo del film, aspecto principal en el desarrollo de la historia. Este crecimiento se va dando durante su aventura en el mundo de los espíritus en el cual pasa de ser una niña con una personalidad infantil y que se asusta fácilmente a una persona trabajadora, responsable y valiente que ha aprendido a poner sus miedos a un lado para a ayudar a quienes realmente le importan. Para proteger a sus amigos y salvar a sus padres de un hechizo que los ha convertido en ganado, Chihiro se despoja de su personalidad anterior y se adapta a su entorno para convertirse en una chica de ingenio rápido y fiable.

Según Miyazaki (1999), Chihiro no es la heroína de la historia porque sea particularmente bonita o porque tenga una personalidad perfecta. Hasta se pudiera decir que ella es la protagonista de la película simplemente porque es lo suficientemente fuerte como para evitar ser devorada en el *rekai*. (p.198)

Menciona que los niños de hoy se sienten protegidos y distanciados de la realidad, hasta el punto en el que sólo tienen una vaga sensación de lo que significa estar vivo, y en donde su única solución es inflarse de otra manera a sí mismos. Las extremidades flacas de Chihiro y sus expresiones deliberadamente malhumoradas y apáticas, son un símbolo de esto. Pero, a medida que la realidad se va estableciendo y ella se enfrenta directamente al peligro del cual no puede liberarse fácilmente, Chihiro demuestra una capacidad de adaptación y resistencia la cual nunca había estado consciente; se da cuenta de que tiene una fuerza vital en ella que la hace capaz de tomar decisiones y acciones de una manera audaz. (Miyazaki, 2001, p.205-210) (Traducción libre del autor)

En el 2001, Miyazaki afirma que su mayor motivación al hacer la película y lo que lo llevó a crear a una heroína como Chihiro, proviene completamente de sus pequeñas amigas (hijas de compañeros de trabajo y de la familia) que tenían diez años en ese momento. Realizar esta historia significó para él un desafío más difícil de lo que se había imaginado. Menciona que no sabe si Chihiro está modelada completamente por sus amigas pero menciona que, algunas partes de su personalidad sí son exactamente iguales, así como también hay partes muy distintas. Cuando habla de los momentos en los que Chihiro guarda similitud con estas niñas se refiere a las partes “no tan bonitas” y señala que ese aspecto “no es del todo negativo.” Resalta su creencia de que hoy en día las niñas que tienen alrededor de diez años tienden a poner malas caras y quejarse aún más.

Y creo que es probablemente aún más real en las niñas que tienen padres muy gentiles que tratan de ser sus ‘amigos’. Lo digo porque al hacer el storyboard para la escena en la que el padre de Chihiro está conduciendo y se voltea y le dice a su hija soñolienta, ‘Mira, ahí está tu nueva escuela,’ las mujeres que son trabajadoras de Ghibli, todas hicieron el comentario de ‘Caramba, si hubiera ido yo, no me hubiese despertado hasta que él dijera eso por lo menos tres veces más. (Miyazaki, 2001, p.217) (Traducción libre del autor)

Con respecto al físico de Chihiro, Miyazaki resalta que su intención era “representar a una chica que hiciera que los espectadores se preocuparan sobre lo que ella se convertiría en el futuro” (Miyazaki, 2001, p.223) (Traducción libre del autor). Dice que es difícil decidir qué lo que hace a una persona atractiva o no, debido a que pueden cambiar repentinamente. Es por ello que no dibujó a Chihiro con una cara estándar de chica bonita.

Es por esta razón es que el director dibuja al personaje de Haku como un *bishōnen* (美少年, término japonés que literalmente se traduce a “hermoso joven”)(Ver fotogalería, Fig.52-57, p.132). Esto lo hace ya que, como dibujó a la heroína con una belleza no muy común, pensó que sin un joven buenmozo, quizás la historia pudiera haber sido un poco fastidiosa. (Miyazaki, 2001, p.223) (Traducción libre del autor)

Contrarias a las características físicas de Haku, Chihiro es una niña bastante delgada, con cabello marrón (el cual está amarrado en una cola alta durante la mayor parte de la película), una pollina que cae en su frente y cachetes rosados; mientras que su vestimenta es muy sencilla; cuando no está trabajando en la casa de baños, utiliza una franela de rayas horizontales blancas y verdes, shorts rosados, medias blancas y zapatos de coma amarillos. En su lugar de trabajo, utiliza un body azul marino y por encima, una *yukata* (un kimono informal) rosada y blanca. (Ver foto galería, Fig.15-24, p.133)

**Akio Ogino** (荻野明一郎, *Ogino Akiichirō*) es un hombre trabajador y padre de Chihiro en la película. Este personaje, como castigo por los crímenes que comete en el *rekai*, es convertido en cerdo por el resto de la película hasta la última escena. *Akiichirō Ogino*, (s.f.) Spirited Away Wiki [Página web en línea]

Akio Ogino tiene el cabello marrón corto y su contextura corporal es un tanto voluminosa. La vestimenta de Akio Ogino está compuesta por pantalones azules, una franela morada por dentro de los pantalones, una correa marrón, zapatos marrones y un reloj plateado en su mano izquierda. (Ver fotogalería, Fig.25-31, p.134)

Este personaje es particularmente importante, porque es él quien lleva a su familia a adentrarse en el mundo de los espíritus cuando decide tomar el camino de tierra como un atajo para llegar más rápido a su nueva casa. Luego es él nuevamente quien se baja del carro a ver dentro del túnel y, además, quien toma la decisión final de entrar. Por último, es él quien comienza a oler la comida del pueblo espiritual y, sin mirar a su familia, camina cegado olfateando mientras se dirige a la tentación del banquete.

Cuando comienza a servirse la comida junto a su esposa, Chihiro les dice que se van a meter en problemas y él responde “No te preocupes. Aquí está tu papá. Él tiene tarjetas de crédito y efectivo.” Esas son sus últimas palabras como humano antes de convertirse en

cerdo (excepto cuando le pasa la mostaza a su esposa), lo que le da a entender al espectador que: en el mundo espiritual, una vez cometido el crimen y convertido en cerdo, de nada sirven sus tarjetas de crédito ni su efectivo para escapar de la situación en la que se ha colocado a sí mismo y a su familia.

**Yuuko Ogino** (荻野一悠子, *Ogino Ichiyūko*) es la madre de Chihiro y, como castigo por los crímenes cometidos en el *rekai* (haber comido del banquete), es convertida en cerdo al igual que su esposo.

Físicamente, es bastante delgada en comparación con su esposo y tiene el cabello marrón con un corte bastante reducido. Su vestimenta está compuesta por una camisa rosada, pantalones color beige, medias grises y zapatos marrones. En su cuello tiene un collar dorado y en sus orejas unos zarcillos del mismo color que hacen juego. (Ver fotogalería, *Fig.27-31*, p.134)

La personalidad de Yuuko Ogino va cambiando desde el primer momento en el que aparece en el carro hasta que se convierte en cerdo. Al principio, hace el intento de tener un poco más de autoridad mientras le reclama a su esposo (cuando se baja del carro a inspeccionar el túnel desconocido) que llegarían tarde para recibir a los camiones de la mudanza a su nueva casa. Luego pasar y entrar al *rekai*, se fascina ante la naturaleza del sitio y sigue a su marido hasta el banquete. Es ella quien le da la idea a su esposo de comenzar a comer y, luego pagar la cuenta. Además, es ella quien da el primer mordisco al manjar. Mientras lo hace, voltea varias veces incitando a Chihiro a que pruebe la comida, a lo cual Chihiro se rehúsa.

**Yubaba** (湯婆婆, *yubaaba*) es la bruja propietaria de la casa de baños llamada Aburaya en el mundo de los espíritus y tiene una hermana gemela idéntica llamada Zeniba (錢婆) que representa su alter-ego. Por esta dualidad, Miyazaki menciona que este personaje no puede ser considerado como villano, aunque sí como antagonista, por ser quien le pone los obstáculos a la heroína de la historia para que no cumpla sus metas. (Miyazaki, 2002, p.241) (Traducción libre del autor)

La personalidad de Yubaba es extremadamente imperiosa e intimidante. Como muchos de los trabajadores de Aburaya, tiene una obsesión tan grande hacia el oro que la pone

inclusive por encima de su familia; pero, en momentos particulares de la historia, saca a relucir su lado maternal cuando se encuentra en presencia de su hijo Bou. Es bastante egoísta e injusta cuando se trata sobre las condiciones de vida de los trabajadores que se encuentran bajo su mando debido a que, después de haberse asignado a sí misma una oficina opulenta con cantidades inconmensurables de espacios desocupados, asigna a sus trabajadores una sola habitación estrecha en donde viven y duermen hacinados.

Debido a estas características de su personalidad, su físico es el de una señora muy arrugada de baja estatura y con una cabeza anormalmente grande para su cuerpo; aspecto que le brinda un aura aún más intimidante. Sus ojos son grandes de color marrón con sombra azul en sus párpados, una verruga entre sus ojos y una nariz encorvada enorme. Siempre tiene un vestido azul con una joya roja en el cuello y su cabello blanco está amarrado en un moño la mayoría de las veces. (Ver fotogalería, *Fig.32-37*, p.135-136)

Sus capacidades mágicas le han permitido tomar posesión de los nombres de sus trabajadores, atándolos a un contrato en su casa de baños por siempre, a menos que recuerden milagrosamente sus nombres de origen, tal como le ocurre a Haku y a Chihiro.

A pesar de estas cualidades negativas, Yubaba se caracteriza por su profesionalismo al momento de trabajar, tal como ocurre cuando tiene que recibir al “espíritu hediondo” (*okusare-sama*) y le llama la atención a Sen cuando se pone las manos en su nariz en señal de desagrado, ya que ese gesto es ofensivo para el huésped. Luego, la ayuda a limpiar al espíritu mediante una cuerda que ella proporciona y pide la colaboración de todos los trabajadores; situación que finaliza con su felicitación hacia Sen y su reconocimiento ante todos por haber actuado de manera profesional. Igual es el caso cuando tiene que recibir al monstruo Sin Cara, quien se había comido ya a tres trabajadores y ella lo trata con el mayor de los respetos mientras espera que Sen sea la que solviente el dilema por haberlo iniciado. *Yubaba*, (s.f.) Villains Wiki [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Con respecto a la dicotomía de Yubaba, Miyazaki resalta que son dos facetas de la misma persona ya que “cuando estamos en el trabajo somos como Yubaba, gritando, haciendo un desastre y poniendo a la gente a trabajar pero, cuando llegamos a la casa, tratamos de ser buenos ciudadanos.” (Miyazaki, 2001, p.223-241) (Traducción libre del autor)

Luego, en el 2002, en un diálogo con el investigador Tetsuo Yamaori, el director menciona que esta discordia es la parte dolorosa de ser humanos y se involucra a sí mismo al afirmar el hecho de que él es una persona completamente diferente cuando está en Ghibli a cuando está en su casa. (Miyazaki, 2002, p.241)(Traducción libre del autor)

Miyazaki explica que hay un acuerdo laboral en el mundo de Yubaba, debido a que ella le tiene que dar trabajo a aquellos que así lo deseen, porque ése es el tipo de sociedad que originalmente había en Japón; la gente tenía la obligación de darle trabajo a aquellos que lo quisieran, ya que “querer trabajar es querer vivir. Vivir en un lugar específico.” (Miyazaki, 2002, p.240)

Por otra parte, según Reider (2005), este personaje tiene sus raíces en una historia popular de Japón que trata sobre una bruja que vivía en las montañas llamada *Yamauba* (山姥), quien vivía en una montaña y tenía un hijo que poseía fuerzas sobrenaturales llamado *Kintarō* (金太郎). (p.4)

La historia cuenta que una voraz *Yamauba* intentaba devorar todo aquello que pudiera obtener. Primero, le exige pescado a un joven que portaba pescado en su carruaje de bueyes. Después de consumir todos los peces de su transporte, exige devorarse al buey y luego, pone su mirada en el joven para comérselo también. El joven logra huir de ella y pronto llega a una casa solitaria en el bosque con el fin de refugiarse pero ésta resulta ser la casa de *Yamauba* y cae prisionero. Con el tiempo, logra vencerla con la ayuda de una doncella que también estaba secuestrada en su casa. (Seki, 1956, p.155-161)

A *Yamauba* casi siempre se le asimila con poderes sobrenaturales. En *El Viaje de Chihiro*, Yubaba es una anciana con cabello blanco que controla a sus empleados mediante los poderes del lenguaje y la magia. “Puede transformar libremente a los seres humanos en animales y comérselos, aspecto que es, en su totalidad, una reminiscencia al canibalismo de *Yamauba*.” (Reider, 2005, p.12) (Traducción libre del autor)

Ōshima Takehiko (1979) señala que “*Yamauba* es retratada regularmente de una manera poco halagadora pero, uno de los rasgos menos conocidos de *Yamauba*, es su carácter educativo, a menudo asociado con la maternidad” (p.51). A su vez, Hori Ichiro (1968) escribe que,

En las creencias populares de las zonas rurales, se cree que la deidad de la montaña es una diosa que da a luz a doce hijos cada año. Por consiguiente, se le atribuye el nombre de “Señora doce” o *Jūni-sama* y sus doce hijos representan los doce meses del año. (p.167)

Sin embargo, Yoshida Atsuhiko manifiesta que las raíces de *Yamauba* se pueden encontrar en diversas deidades de la mitología japonesa, es decir, su identidad primordial es una diosa primordial dicotómica – La Gran Madre – que trae fertilidad y riqueza, pero también la muerte. (Atsuhiko, 1992, p.83) (Ver fotogalería, *Fig.45-47*, p.135-136)

El aspecto maternal que demuestra *Yamauba* hacia su hijo, se demuestra posteriormente a través de una serie de *yamauba-buyō* o “bailes de *Yamauba*” en la danza clásica con estilo dramático japonés llamada *Kabuki* (歌舞伎), las cuales aparecen a finales del siglo XVIII y principios del XIX. En las piezas de la danza, la adoración materna de *Yamauba* se amplifica cuando se habla de él; “Han pasado siete años desde que día y noche, mi placer es mi único hijo.” (Tsuruya, 1975, p.61) (Ver fotogalería, *Fig.48*, p.137)

En contraste con la severidad con la que Yubaba trata a sus trabajadores, su personaje tiene una adoración excesiva hacia Bou (su hijo) y lo sobreprotege, confinándolo en una sala de juegos libre de gérmenes. Con este detalle, el director hace una crítica a la actual crianza de niños en Japón, haciendo alusión a la tendencia de los padres a malcriar y sobreproteger a los niños, privándolos de experiencias negativas que los hacen desarrollar su potencial a plenitud. (Reider, 2005, p.13) (Traducción libre del autor)

Asimismo, otra similitud que se puede encontrar entre *Yamauba* y Yubaba es el lugar donde habitan. La montaña en la que vive *Yamauba* es mucho más alta que las planicies ordinarias. Del mismo modo, Yubaba vive en el piso superior de la casa de baños, más en alto que cualquier otra persona, un centro de mando desde donde Yubaba controla su funcionamiento y da órdenes a sus trabajadores. (Reider, 2005, p.14) (Traducción libre del autor)

Esta estructura arquitectónica es un reflejo vertical jerárquico de la sociedad japonesa. Tal como lo señala Nakane Chie (1970), Japón es una sociedad en la cual las relaciones entre los miembros más antiguos y los jóvenes, son fuertes y están estrictamente prescritas. La

gente en los rangos inferiores trabaja y obedece a aquellos que pertenecen a los escalafones sociales más altos. (Reider, 2005, p.14) (Traducción libre del autor)

**Zeniba (錢婆):** es la hermana gemela de Yubaba, pero Miyazaki da a entender al espectador que en realidad es su alter-ego, ya que a diferencia de ella, Zeniba representa la amabilidad y el perdón.

Zeniba es el único personaje espiritual que tiene importancia en la película y que no vive en Aburaya. Para poder llegar a su hogar, se debe agarrar el tren que va en un solo sentido desde Aburaya hasta la sexta parada llamada “Fondo del Pantano”.

Este personaje fue creado a propósito de esta manera para hacerle ver a la audiencia que, en algunos casos, las personas trabajadoras, encargadas de empresas o posicionadas en algún cargo que requiera mucho estrés laboral, suelen estar de mal humor y proyectan avaricia y egoísmo cuando están envueltos en su ambiente de trabajo. Pero estas mismas personas, también tienen su lado amable y gentil, el cual sacan a relucir en el calor de sus hogares, en donde no se sienten presionados por responsabilidades.

La primera vez que se muestra al personaje es un reflejo idéntico a su hermana, no sólo por su físico en totalidad, sino por la actitud cruel que toma al buscar venganza en contra de Haku por haberle robado un sello mágico dorado.

Posteriormente, hacia el final de la historia, luego de que Chihiro le regresa su sello para pedir perdón en el nombre de Haku, Zeniba se muestra en la calidez de su hogar como un personaje amable, tranquilo, gentil y sin rencor hacia Haku. Les prepara té y les sirve postre al llegar.

Curiosamente es ella misma quien le dice a Chihiro que puede ayudar tanto a Haku como a sus padres sencillamente recordando lo que conoce sobre ellos y es cuando le dice una de las frases más emblemáticas de la película: “Una vez que conoces a alguien, nunca las olvidas realmente. Sólo necesitas darte un tiempo para que sus recuerdos regresen a tu mente.” Es interesante, ya que, es entonces el alter-ego de Yubaba quien le dice a Chihiro cómo salvar a sus padres y a Haku; personajes que están en necesidad de ayuda debido a los hechizos de Yubaba.

Zeniba es idéntica físicamente a su hermana, con la excepción de que, en un momento, utiliza lentes para ver mejor y se diferencian en el lugar en el que viven. A diferencia de Yubaba, Zeniba vive de manera humilde en una cabaña que pareciera ser parte de un establo.

Curiosamente, Miyazaki menciona que, este personaje de Yubaba/Zeniba, le recuerda a su amigo y compañero de trabajo, encargado de la producción de todas las obras de Miyazaki en el Estudio Ghibli, Toshio Suzuki, quien siempre le está exigiendo más debido al poco tiempo que tienen para realizar un film o para presentarle la propuesta gráfica a los patrocinadores. *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, (2003), Animediatype [Página web en línea]

**Bou** (坊) es un bebé gigante y es el hijo de Yubaba. Su mamá lo había tenido confinado a una sala de juegos repleta de juguetes y almohadas por miedo a que se contagiara de gérmenes hasta que conoce a Chihiro y, finalmente, sale de su cuarto.

A pesar de que es un bebé física y mentalmente, su estatura es mayor a la de los demás personajes, puede hablar perfectamente y tiene una fortaleza sobrenatural.

Su personalidad es la de un bebé malcriado, llorón y consentido. Lloro cuando no se le presta la atención suficiente. Como ocurre cuando Chihiro debe salvar a Haku y le dice que no puede jugar con él en ese momento, por lo que comienza a llorar y la amenaza de llamar a su mamá si no lo hace.

La única vestimenta de este personaje es un babero color rosado con su nombre en letras kanji blancas en el medio (坊), igual que *Kintarō* (金), personaje de la leyenda mencionada anteriormente en referencia a Yubaba y la historia de *Yamauba*. (Ver fotogalería, Fig.49-51, p.137)

Cuenta la leyenda que un *Yamauba* de la montaña dio a luz y crió a un hijo que poseía fuerzas tal cual como las de Hércules y su nombre era *Kintarō*. Después de unos años, *Kintarō* fue descubierto por un gran guerrero llamado Minamoto no Raikō (o Yorimitsu, 948-1021) y partió con él. Cambió su nombre a Sakata no Kintoki en uno de los *shitennō* (cuatro guardianes/tenientes) de Raikō. Finalmente, Raikō y los *shitennō* eliminaron seres sobrenaturales tales como al Shuten dōji (Demonio borracho) en la

Montaña Ōe y a *tsuchigumo*, la araña de tierra. Esta historia se puede comparar con el personaje de Bou, ya que éste se embarca con Chihiro, sin que Yuababa supiera, en la aventura de encontrar una cura al hechizo de su papá y, en ese viaje, encuentra su propia personalidad e independencia de su madre. (Reider, 2005, p.12)

El escrito más antiguo que se puede encontrar hoy en día sobre este relato, está presente en “el antiguo texto *jōruri* (Teatro de títeres) de mediados del siglo XVII, en donde *Kintarō* es retratado como un personaje enérgico y, en la actualidad, a menudo se le identifica con su *harakake* rojo (babero/delantal) en el que está impreso el símbolo 金 *kin* (de *Kintarō*)” (Reider, 2005, p.12)

La conversión de *Kintarō* en Sakata no Kintoki se ve reflejada en la película hacia el final de la historia, luego de que es convertido en ratón por su tía Zeniba y se le impone a su madre al regresar a Aburaya, amenazándola con que no la iba a querer más si le hacía daño a Sen con la prueba final, en la que debía decidir cuáles de los cerdos eran sus padres para poderse regresar al mundo de los humanos y romper el contrato de la casa de baños.

**Haku** (饒速水琥珀主, *Nigihayami Kohakunushi* o “Dios del río ámbar de rápido caudal”) es el personaje masculino que se complementa con Chihiro en la historia. Es el aprendiz de Yubaba y el segundo al mando en la casa de baños.

A lo largo de la película, Haku se encarga de ayudar a Chihiro y, a cambio, ella le salva la vida y le ayuda a recuperar su verdadera identidad, la cual pertenecía a la deidad de un río llamado *Nigihayami Kohakunushi*. Debido a que su nombre (Haku, ハク) literalmente significa “blanco”, él se revela de vez en cuando como un dragón blanco y cuando toma la forma humana, viste de blanco también.

Su aspecto físico se comprende de cabello oscuro con un típico corte japonés, una pollina abundante que cae sobre su frente, ojos color verde y delgadas cejas. Siempre viste un tipo de kimono llamado “yukata” (a estilo del de Sen) con pantalones color azul turquesa, junto con una banda púrpura alrededor de su cintura y las sandalias típicas japonesas llamadas *geta*.

Tiene el poder de convertirse en un dragón blanco porque es un espíritu del río y, cuando lo hace, su apariencia es fluida y elegante, tal cual como la de un río. El dragón en el que se

transforma, es una representación animal que es comúnmente asociada con los ríos y con el agua en la cultura y mitología japonesa. Su forma de dragón es aquella compuesta por una serpiente larga, con cachos tal cual como los de un ciervo, unos bigotes largos que fluyen con el viento, una cresta color aguamarina y patas cortas. Sus escamas son plateadas y tiene la capacidad de volar. Painter, (s.f.), I love to know [Página web en línea] (Traducción libre del escritor)

El personaje de Haku pudiera estar basado en la historia folklórica japonesa de *Nigihayahi*. Según el crítico y periodista independiente Tachibana Takashi, durante la expedición oriental del Emperador Jimmu, éste se encuentra *Nagasunehiko* (nombre que se traduce literalmente en “hombre de piernas largas”), quien era jefe de un poderoso clan nativo. *Nigihayahi* se había casado con la hermana de *Nagasunehiko*, quien le había dado un hijo, por lo que debía estar del lado de *Nagasunehiko*, pero *Nigihayahi* abandona a *Nagasunehiko* y opta por brindarle su apoyo al emperador. Con la derrota de *Nagasunehiko*, la región de Yamato se apaciguó. (Reider, 2005, p.17) (Traducción libre del autor)

El acto de *Nigihayahi* al engañar a *Nagasunehiko*, es similar a la traición que le hace Haku a Yubaba, a pesar de que él es su aprendiz. Es por ello que quizás este personaje esté basado en este relato.

El trato de Haku con Chihiro es, a veces amable y otras veces brusco; razón por la cual Chihiro se entristece pensando que la personalidad de Haku es falsa. Luego, descubre que todo se debe a una babosa que Yubaba había colocado dentro de su cuerpo para controlarlo.

Existe un momento particular dentro de la película en el que se puede notar el impacto de este personaje en la heroína de la historia y, es cuando Chihiro decide darle a Haku la medicina que le había obsequiado el dios del río para salvarlo, en vez de conservarla para dársela a sus padres y así poderlos regresar a su forma humana. En ese momento, el amor de Chihiro hacia Haku es más importante que sus padres.

Asimismo, aunque hacia el final del largometraje, Haku recuerda su nombre y es capaz de renunciar como aprendiz de Yubaba gracias a la ayuda de Chihiro, Miyazaki introduce una vez más su tema ambientalista cuando la heroína menciona que el río del cual Haku era protector ya no existe porque construyeron apartamentos encima de él, a lo que responde

que esa debe ser la razón por la cual no logra conseguir su regreso a casa. (Ver fotogalería, *Fig.52-57*, p.138)

**Lin** (リン, *Rin*) es una de las trabajadoras en la casa de baños, a quien se le asigna cuidar de Chihiro desde que ésta llega inesperadamente a Aburaya y, a pesar de que es indiferente ante la situación de Chihiro en un comienzo, después de esa primera impresión le va agarrando afecto. *Lin (Rin)*, (s.f.) Spirited Away Wiki [Página web en línea]

Físicamente, Lin es una joven delgada, de cabello largo el cual termina amarrado en con una liga, tiene una pollina que cae a los lados de su frente y su personalidad de carácter imperante. (Ver fotogalería, *Fig.58-59*, p.139)

Este personaje es vital en la historia, ya que es gracias a su ayuda que Chihiro logra llegar al despacho de Yubaba sin ser notada por los demás trabajadores para poder conseguir un trabajo en Aburaya y, así, salvar a sus papás. A excepción de todos los trabajadores de este recinto, Lin es la única amiga de Chihiro y es quien la ayuda a sentirse mejor cuando está deprimida, la que se preocupa por ella y con quien habla en la terraza de cuarto por las noches.

**Kamaji** (釜爺, literalmente se traduce a “el anciano que trabaja en los baños termales”) es un anciano cuyo trabajo es operar las calderas de Aburaya. Este personaje tiene la particularidad de tener seis brazos (tres de cada lado) con una gran longitud indefinida y un par de piernas de longitud convencional.

Su vestimenta está compuesta por una camisa estilo braga de color gris carbón, unos pantalones verde, medias rojas y unos lentes oscuros redondos que siempre lleva puestos. Tiene un bigote muy poblado que le cubre la mitad de la cara. Este personaje primera vista pudiera transmitir miedo a los espectadores, tal como le sucede a Chihiro, pero en realidad es un hombre amable y comprensivo. (Ver fotogalería, *Fig.60-62*, p.139)

Desde todos los ángulos, considerando la manera en cómo se sienta y manipula sus inusuales extremidades excesivamente largas, Kamaji se asemeja a una araña. Sobre este significado simbólico, Miyazaki (2001) escribe que “con la importación de las tradiciones chinas, los japoneses adoptaron el punto de vista de la araña como un emblema de la

industria, reflejado también en personas con características aptitudinales.” (p.225) Como es evidente en la película, Kamaji es un trabajador diligente que hace pleno uso de todas sus extremidades adicionales, mientras cuenta con la ayuda de los *susuwatari*, representados por pequeñas bolas de hollín que lo ayudan a trasladar carbón a la caldera. (Ver fotogalería, Fig.64-65, p.140)

El origen del personaje de Kamaji también proviene de una historia popular de Japón, la cual habla sobre *Tsuchigumo* (土蜘蛛, literalmente traducido al castellano como “araña de tierra”)(Ver fotogalería, Fig.63, p.139), “figura que refleja una denominación utilizada despectivamente en la antigua literatura japonesa refiriéndose a quienes desafiaban la autoridad imperial central” (Tsuda, 1963, p.191) (Traducción libre del autor)

Por ejemplo, en las crónicas de *Kojiki*, en los Registros de Asuntos Antiguos (712), en su expedición hacia las tierras del Este para reclamar su autoridad celestial, el emperador Jimmu y sus hombres golpean a un gran número de individuos pertenecientes a una tribu que vivía en las tierras de la oscuridad y a quienes se les refería como *Tsuchigumo*. (Bialock, 2007, p.123) (Traducción libre del autor)

En cuanto al origen del término, *Itsubun Settsu Fudoki* (una escritura faltante en la topografía de la provincia Settu, conocida mediante otras fuentes literarias), señala que “durante el reinado del Emperador Jimmu había un villano llamado *Tsuchigumo*, a quien se le atribuyó este desdichado nombre ya que esta persona siempre se encontraba habitando en un hoyo.” (Reider, 2005, p.15)

El atributo de vivir en un foso se encuentra fuertemente relacionado con *Tsuchigumo*. Esto también es aplicable al personaje de Kamaji, quien habita en el sótano de la casa de baños y pudiera ser relacionada con un tipo de vivienda en un hoyo. (Reider, 2005, p.15)

A pesar de que Kamaji no enfrenta abiertamente a Yubaba, tampoco está de acuerdo con ella en todo momento y, es por ello, que a veces se resiste abiertamente a los deseos de Yubaba. El ejemplo más evidente de esto ocurre cuando Kamaji protege, no sólo a Chihiro desde al comienzo de la película cuando le dice a Lin que es su sobrina, sino también cuida a Haku cuando es abandonado por Yubaba para que muriera, además de darle a Chihiro los tickets de tren que había estado guardando por cuarenta años para que la heroína se dirigiera a casa de Zeniba a regresarle su sello de oro y pedir perdón por Haku. Aparte,

Kamaji es dibujado por Miyazaki como un espíritu que entiende el significado del amor y la compasión, gracias a quien se puede desenvolver el final de la historia.

**Sin Cara** (カオナシ, *kaonashi* o literalmente “sin cara”) es uno de los espíritus en el *rekai* al que entra Chihiro en la película, a quien se le asigna un rol particular en la historia.

Sin duda el personaje Sin Cara (*Kaonashi*), es una criatura desconcertante, digna de hacer mención en todo análisis fílmico por el hecho de ser tan peculiar. Su primera aparición es en el puente que conecta al pueblo espiritual con la casa de baños. Según Reider (2005),

El *Kaonashi* es un hombre misterioso que, como Chihiro, llegó al mundo de la casa de baños desde un reino diferente. Es una criatura patética que no tiene autocontrol y sólo puede comunicarse por medio de la voz de alguien que haya engullido. (p.20)

Miyazaki hace mención a este personaje y señala que fue dibujado principalmente como un personaje que cumplía las características de un acosador. Relata que el productor Toshio Suzuki ha estado diciendo a sus espaldas que es el alter-ego de Miyazaki, ante lo que el director afirma que realmente no es una persona tan peligrosa como el Sin Cara. Sin embargo, considera que “probablemente hay un poco del Sin Cara en cada persona”. Indica que lo llamó “Sin Cara” debido a que su expresión prácticamente nunca cambia. (Miyazaki, 2001, p.206-222)

Según Reider (2005), “hay unas criaturas que se asemejan al Sin Cara y que aparecen en un *manga* (cómic japonés) enormemente reconocido llamado *Inuyasha* (El demonio del perro) el cual ha estado en circulación desde 1996.”

En uno de los episodios de *Inuyasha* titulado “*Gendai ni yomigaeru noroi no Nōmen*” (La resurrección de la máscara de Noh maldita), una mujer tiene en su posesión una máscara siniestra de Noh, la cual una vez puesta, jamás puede ser removida excepto en la muerte. El propietario trata deshacerse de la máscara pero es poseído por ella. El cuello de la mujer enmascarada se extiende como el cuello del Sin Cara en la película y, después de un tiempo, las grietas de la máscara la abren verticalmente en el medio y la grieta se transforma en una enorme boca con dientes afilados. Similar a Sin Cara, quien se traga sapos en la casa de baños, la máscara maldita de Noh en este episodio de *Inuyasha*, tiene un apetito voraz. Al mismo tiempo, la máscara maldita de Noh va engordando y tomando una forma cada vez más grande, ya que consume seres humanos. (Reider, 2005, p.20) (Traducción libre del autor)

En *El Viaje de Chihiro*, con una actitud igualmente canibalística y lúgubre, Miyazaki busca darle la vuelta a este personaje de manera que los niños puedan aprender de él y lo hace atribuyéndole las características de la codicia y la gula, por medio de las cuales le ofrece oro a los sirvientes y busca corromper a Chihiro, desesperado por no poder complacerla.

Por último, es importante señalar que, físicamente, este personaje pareciera haber sido fruto de inspiración por el teatro musical Noh (能 *Nō*) o Nogaku (能楽 *Nōgaku* cuya traducción literal es “talentoso”) (Ver fotogalería, *Fig.66-72*, p.140), el cual se ha llevado a cabo en Japón desde el siglo XIV, convirtiéndolo en la forma teatral más antigua en la historia del país. Lista Representativa del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad, (2008), UNESCO [Página web en línea]

**Dios del río** (川の神, *Kawa no Kami*)/**Dios apestoso** (腐った精神, *okusare-sama*) aparece en la película, en primera instancia, como un dios apestoso y pestilente, pero luego, se manifiesta como un dios de extremas riquezas y poderes en el *rekai*. *Unnamed River Spirit*, (s.f.), Spirited Away Wiki [Página web en línea]

Físicamente, el dios apestoso está representado como una gran masa de una especie de líquido un tanto solidificado con unas rayas como ojos que apenas puede abrir, al igual que la boca. De él, salen burbujas que desprenden hedor y, mientras camina va dejando un rastro de basura y hediondez.

Por el contrario, cuando se convierte en el dios del río, tras haber sido liberado por Chihiro de toda la basura que tenía en su interior, su cara toma la forma de uno de los tipos de máscaras del teatro japonés Noh, la cual refleja un anciano sin cabello, una barba con muy poca cantidad de pelos, unas cejas muy pobladas y una sonrisa con pocos dientes. Además, su cuerpo toma la forma de un dragón con escamas plateadas y una cresta blanca. (Ver fotogalería, *Fig.72 y 74-78* p.141)

Miyazaki introduce a este personaje con el fin de concientizar a la sociedad japonesa sobre la limpieza necesaria de los ríos. Menciona pues, que la inspiración para crearlo la obtuvo por una experiencia personal que tuvo mientras limpiaba el río de su vecindario. Cuenta que, mientras lo limpiaba con un grupo de personas, se consiguió con todo tipo de basura, incluyendo una bicicleta que estaba incrustada y no la podían sacar. Entonces, en conjunto

con otras personas que se fueron acercando a la eventualidad, ataron una cuerda a una de las barras del manubrio y lentamente la fueron sacando. Señala que finalmente limpiaron todo el río y los peces volvieron, siendo la razón por la cual añadió esta escena en la película. Miyazaki, (2002), *Making of Spirited Away* [DVD del film original] Disponible: Disney Animation Studios. (Traducción libre del autor)

“Realmente he sentido que los espíritus de los ríos japoneses se sienten agotados y que están viviendo en condiciones precarias muy tristes. No son solamente los seres humanos los que están sufriendo en estas islas japonesas.” (Miyazaki, 2001, p.218)

Este personaje no sólo tiene importancia en la moralidad que busca transmitir la historia, sino que ayuda a Chihiro a ser tomada en consideración de una manera positiva por Yubaba, quien la felicita después de haberlo ayudado y regresarlo a su estado natural como dios del río. Además, es quien le da la medicina que salva a Haku cuando estaba en peligro de muerte y a Sin Cara, lo cual hace que vomite todo lo que había comido (incluyendo a las otras personas) y salga de Aburaya.

### 2.2.9. *Galardones y reconocimientos*

*El Viaje de Chihiro* recibió innumerables elogios de parte de los críticos después de su estreno en el 2001. Roger Ebert (periodista, crítico del cine y guionista americano), le otorgó a la película cuatro estrellas en el periódico Chicago Sun-Times, elogiándola como producción audiovisual y a Miyazaki como director. También mencionó que *El Viaje de Chihiro* fue una de las mejores películas del año. Ebert, (2002), RogerEbert.com [Página web en línea]

Según la lista de galardones y nominaciones de la página IMDB (Internet Movie DataBase), *El Viaje de Chihiro* obtuvo el Premio de la Academia por Mejor Película Animada (2003), El Oso de Berlín (2002) y el Premio de Cinta Azul de Japón (2002), además de un sinnúmero de otros premios y reconocimientos alrededor del mundo. *Spirited Away Awards*, (2001), IMDB [Página web en línea]

En el New York Times, el crítico del cine y anfitrión de televisión Elvis Mitchell, opinó de manera positiva sobre ella y elogió las secuencias de animación. El crítico también le hizo

una comparación favorable con la novela de Lewis Carroll *A través del espejo* y mencionó que sus películas afectaban el estado de ánimo de los individuos con la ayuda de sus personajes, quienes realzan la tensión de la historia. Mitchell, (2002), New York Times [Página web en línea]

El crítico de cine Derek Elley, escritor de la revista de entretenimiento *Variety* en Estados Unidos, menciona que *El Viaje de Chihiro* puede ser disfrutado tanto por los jóvenes como por los adultos e hizo grandes elogios a la animación y la música. Elley, (2002), *Variety* [Página web en línea]

Del periódico *Los Angeles Times*, el crítico Kenneth Turan elogió a la película y a Miyazaki diciendo que “es el producto de una imaginación feroz y audaz, cuyas creaciones son diferentes a cualquier cosa que una persona haya visto antes.” Turan, (2002), *Los Angeles Times* [Página web en línea]

Además, la película fue clasificada en el puesto número diez en la revista *Empire Magazine* en la categoría de “Las cien mejores películas del mundo” en el año 2010 y en el sitio web llamado Metacritic, ocupa el noveno lugar de las películas con mayor puntuación de todos los tiempos, siendo la que ocupa el primer lugar en la categoría de películas tradicionales animadas.

#### 2.2.10. Hayao Miyazaki

Hayao Miyazaki (宮崎駿, *Miyazaki Hayao*) nació el 5 de enero de 1941 en Bunkyō, Tokio. Es un director de cine japonés, productor, guionista, animador, autor y artista de manga que ha obtenido gran reconocimiento internacional debido a la repercusión positiva que han tenido sus películas. *Hayao Miyazaki*, (s.f.), Nausicaä [Página web en línea]

Su familia está compuesta por su esposa Akemi Ōta (con quien contrajo matrimonio en 1965) y sus dos hijos, Gōro y Keisuke Miyazaki. *Hayao Miyazaki*, (s.f.), Nausicaä [Página web en línea]

Miyazaki pasó su primera parte de la infancia en medio del clima caótico de la Segunda Guerra Mundial. Su padre fabricaba piezas de aviones de combate, lo que llevó al joven Miyazaki su introducción en el dibujo y a desarrollar la pasión por la aviación. Su madre estaba enferma de

tuberculosis y, por lo tanto, estuvo confinada a permanecer en su cama durante la mayor parte de su infancia. Sin embargo, ella se mantuvo como una presencia positiva en su vida. Miyazaki, Hayao, (2008), Encyclopedia.com [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Varios años después, durante su carrera universitaria de animación en la Universidad de Gakushuin, Miyazaki dibujaba mangas todo el tiempo y alguien le comentó que sus dibujos eran muy parecidos a los de Osamu Tezuka, un reconocido dibujante de manga y una de las mayores influencias en la vida artística de Miyazaki. En ese momento Miyazaki se torturaba a sí mismo para no dibujar de la misma manera que Tezuka pero por más que tratara de impedirlo, sus dibujos siempre se terminaban pareciendo a los de él. Finalmente, Miyazaki desiste momentáneamente de dibujar manga de manera exclusiva y se decanta finalmente hacia la animación; por lo cual se une al estudio de Animaciones Toei (東映アニメーション株式会社, *Tōei Animēshon Kabushiki-gaisha*). (Miyazaki, 1998, p.125) (Traducción libre del autor)

Entonces, Miyazaki comienza su carrera en el mundo de la animación en abril del año 1963 en Animaciones Toei en donde participó como artista en animaciones tales como la película de *Los viajes de Gulliver más allá de la luna*, estrenada en 1965.

En 1968 Miyazaki tuvo un papel importante como jefe de animación, artista conceptual y diseñador de las escenas de *Hols: Príncipe del sol*, producción que significaba el debut de Isao Takahata como director. Este fue un paso muy importante en su vida, ya que Takahata se convertiría en su compañero de trabajo de toda la vida hasta la última producción de Miyazaki en el 2013. Además, la temática de *Hols: Príncipe del sol*, la cual incluía temas sociales y técnicas innovadoras de animación, causó tanto impacto en la sociedad, que, hasta el día de hoy, sigue siendo un hito en el animé. Miyazaki, Hayao, (2008), Encyclopedia [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Después de realizar una serie de aportes en los trabajos animados de Animaciones Toei, Miyazaki se retiró para incorporarse al equipo de trabajo de la compañía Animaciones Shin-Ei (シンエイ動画株式会社, *Shin'ei Douga Kabushiki Gaisha*) en 1971, en donde fue codirector de catorce episodios de la primera serie de *Lupin III*, junto a Isao Takahata y en 1972 y 1973 concibió dos cortometrajes de *Panda Kopanda*, dirigidos por Takahata.

En 1974 comenzó a trabajar con el estudio de Animaciones Nippon (日本アニメーション, *Nippon Animēshon*) en donde hizo una adaptación de la primera parte de la novela de Heidi (escrita por Johanna Spyri) a la famosa serie animada de televisión *Heidi, niña de los alpes*.

En 1979 se retiró de Nippon para comenzar a trabajar con el estudio de Entretenimiento TMS (株式会社トムス・エンタテインメント, *Kabushiki-gaisha Tomusu Entateinmento*) en donde dirigió su primer largometraje de película animada *El castillo de Cagliostro*, una aventura de *Lupin III*. Miyazaki, Hayao, (2008), Encyclopedia [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

El siguiente film de Miyazaki fue *Nausicaä del Valle del Viento*, estrenada el 11 de marzo de 1984 como adaptación a la manga previamente realizada por el director la cual llevaba el mismo nombre. *Nausicaä* es una aventura de ciencia ficción en la cual Miyazaki introduce muchos de los temas recurrentes que irá explorando a lo largo de su carrera: la preocupación por la ecología, la interacción humana y su impacto con el medio ambiente, fascinación con los aviones y el vuelo; pacifismo, incluyendo el anti-militarismo; el feminismo; caracterizaciones moralmente ambiguas, especialmente entre los villanos; y el tema del amor.

En junio de 1985, Miyazaki, Takahata y el presidente de la productora Tokuma Shoten, Yasuyoshi Tokuma, fundaron la productora de animación Estudio Ghibli (株式会社スタジオジブリ, *Kabushiki-gaisha Sutajio Jiburi*) con la ayuda del financiamiento de Tokuma Shoten.

Su primera película con Ghibli la realizó en 1986 y se llamó *Laputa: Castillo en el cielo* (天空の城ラピュタ, *Tenkū no Shiro Rapyuta*) y cuenta la historia de dos huérfanos que buscan una isla mágica con un castillo que flota en el cielo.

Luego, en 1988 estrenó la película infantil *Mi vecino Totoro* (となりのトトロ, *Tonari no Totoro*) en donde Miyazaki narra las aventuras de dos niñas y su interacción con los espíritus del bosque. Seguida a este estreno, en 1989 Miyazaki realiza el film titulado *Kiki: Servicio a domicilio* (魔女の宅急便, *Majo no Takkyūbin*), la cual es una adaptación de la novela del mismo nombre escrita por Eiko Kadono y cuenta la historia de una pequeña niña

de pueblo que se va de su casa para comenzar su vida como una bruja en una gran ciudad. Miyazaki, Hayao, (2008), Encyclopedia [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

En 1992 Miyazaki dirigió *Porco Rosso* (紅の豚, *Kurenai no Buta*), una historia de aventura que se lleva a cabo en el mar Adriático durante la época de 1920. Esta película representó un cambio notable en Miyazaki debido a que por primera vez, el personaje principal era un hombre adulto; un aviador antifascista transformado en un cerdo antropomórfico.

El siguiente film fue uno de los más emblemáticos de Miyazaki: *La princesa Mononoke* (もののけ姫, *Mononoke-hime*). La historia trata sobre la lucha entre los espíritus animales que habitan en el bosque y los humanos que explotan el bosque para la industria, lucha que culmina en una relación de coexistencia y relaciones trascendentales entre los personajes principales. Este film obtuvo el Premio de la Academia de Japón en la categoría de “mejor película” y fue la película tras la cual Miyazaki se retiró parcialmente después de haber redibujado ochenta mil fotogramas del largometraje.

Posteriormente se estrenó el éxito comercial más grande que Hayao Miyazaki había tenido en su carrera: *El Viaje de Chihiro* (千と千尋の神隠し, *Sen to Chihiro no kamikakushi*) en el año 2001. Cuenta la historia de una niña obligada a vivir en un mundo espiritual o *reikai*, quien trabaja en una casa de baños para los espíritus después de que sus padres se convirtieran en cerdos y va creciendo personalmente en compañía de una serie de personajes particulares. Después de este magno éxito, Miyazaki decide retirarse. Miyazaki, Hayao, (2008), Encyclopedia.com [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Luego en el 2004, Miyazaki completa la producción de *El Castillo Ambulante de Howl* (ハウルの動く城, *Hauru no Ugoku Shiro*), basada en la novela de fantasía de la escritora británica Diana Wynne Jones que lleva el mismo nombre. Miyazaki regresa de su retiro de la vida de la animación para dirigir la película después de la renuncia repentina de Mamoru Hosoda, el director original del film.

Dos años después, en el 2007, se estrenó otra de sus películas infantiles emblemáticas: *Ponyo* (崖の上のポニョ, *Gake no Ue no Ponyo*). En ella, una pecesita anaranjada llamada

Ponyo se vuelve amiga de un niño humano de cinco años y desea convertirse en una humana para poder jugar con él.

Finalmente, la última película dirigida por Miyazaki antes de su retiro definitivo del mundo de la animación se estrenó en el 2013 y recibió el nombre de *El viento se levanta* (風立ちぬ, *Kaze Tachinu*). Esta última producción es un film biográfico sobre Jiro Horikoshi (1903-1982), diseñador de los aviones de combate marca Mitsubishi A5M y sus sucesores, los Mitsubishi A6M Zero utilizados por el Imperio de Japón durante la Segunda Guerra Mundial. El film es una adaptación de la manga de Miyazaki del mismo nombre.

Cuando Miyazaki habla de su infancia señala que:

Cuando era un niño, pensé que quizás había sido un error que yo naciera. De niño, casi muero por una enfermedad. Mis padres me decían ‘Contigo pasamos por momentos difíciles’ y yo pensaba ‘He causado tantas dificultades para ellos’ y sentía que no podía soportar mi sentimiento de culpa. Así que no tuve una infancia feliz a la que pueda mirar con nostalgia. Yo pasaba como un ‘buen niño’, más obediente y gentil que mis hermanos. Me ponía una frente alegre cuando estaba entre mis amigos pero por dentro era tímido, lleno de ansiedades y miedos. (Miyazaki, 1998, p.122)

Esta revelación de Miyazaki con respecto a su niñez se refleja en sus películas cuando comenta que “nosotros, los animadores, estamos involucrados en esta ocupación porque tenemos asuntos sin resolver en nuestra infancia. Aquellos quienes disfrutaron su infancia a plenitud, no entran en esta línea de trabajo” (Miyazaki, 1998, p.154).

Por esa razón, Miyazaki siempre ha tenido un gran interés por los aviones y por la simple acción de volar. “Tengo un fuerte deseo de ser liberado de las ataduras que me amarran a la realidad. Cuando trato de explicarlo, lo único que puedo decir es que esa es mi razón fundamental. Esa es la razón por la cual quiero volar lejos” (Miyazaki, 1998, p.166).

Por último, es importante señalar el libro de colección de Miyazaki llamado *Zassou Note* (En inglés llamado “*Hayao Miyazaki’s Daydream Data Notes*”, traducido al español como “*Las anotaciones de Hayao Miyazaki soñando despierto*”), en donde hacía anotaciones y dibujaba algunos bocetos de las ideas que utilizaría para las historias que publicaba en la

revista de manga Model Graphix entre 1980 y comienzos de 1990. *Daydream Data Notes*, (s.f.), Nausicaa [Página web en línea]

### 2.2.11. *Films antecedentes*

Los largometrajes tomados en consideración como antecedentes a la película *El Viaje de Chihiro*, son únicamente aquellos previos al 2001, exclusivamente dirigidos por Hayao Miyazaki y que reflejan los elementos típicos de su filmografía, con el enfoque principal de enaltecer la figura de la mujer. Todas las películas mencionadas a continuación fueron producidas por el Estudio Ghibli, exceptuando Nausicaä del Valle del Viento, la última película que hizo Miyazaki antes de la fundación del estudio.

#### 2.2.11.1. *Nausicaä del Valle del Viento*

Nausicaä del Valle del Viento (風の谷のナウシカ, *Kaze no Tani no Naushik*) (Ver fotogalería, Fig.79-81, p.142), es una película animada, estrenada en 1984, escrita y dirigida por Hayao Miyazaki; basada en el manga creado por él en 1982 bajo el mismo nombre. Su trama está centrada en la conciencia ambiental que, a los ojos de Miyazaki, debería tener la sociedad con respecto al resto del mundo. *Nausicaä of the Valley of the Wind*, (s.f.) Ghibli Wiki [Página web en línea]

La narrativa de esta historia cuenta que, hace mil años, la guerra de los “Siete Días de Fuego” había puesto fin a la era del gigantismo de la industria. Un extraño bosque de gigantes hongos tóxicos, habitado por insectos mutantes monstruosos, se ha extendido por el planeta desde entonces, destruyendo gradualmente las tierras restantes cultivables.

Para los sobrevivientes que viven al lado de este bosque (los Fukai), significa ambos; la vida y la muerte. Las cáscaras de los insectos muertos se utilizan en la aldea como materia prima para la fabricación de herramientas, armas y diversos objetos, pero es necesaria la utilización de máscaras para proteger a los habitantes humanos de las esporas mortales exhaladas por la vegetación.

Nausicaä es la única sobreviviente de los once hijos del señor Jill del Valle del Viento. Su madre murió cuando ella era tan sólo una niña.

Protegido de las toxinas de la selva por la regular brisa del mar, el Valle del Viento es un lugar pacífico, un pequeño reino de apenas quinientas personas pero un lugar relativamente bueno para vivir en un mundo devastado.

Al igual que los otros pequeños reinos vecinos, tiene una vieja máquina de combate de vuelo llamada “Cañonera”, la cual se deberá poner a disposición del Imperio Tolmec cuando éste lo requiera, siguiendo los términos de un tratado muy antiguo. De hecho, el Valle del Viento es uno de la colección de pequeñas naciones llamadas “Reinos del Exterior”, lo cuales bordean la frontera noroeste con el Imperio Tolmec. Este imperio está en guerra con el Imperio Dorok en el suroeste y en el medio los separa el bosque tóxico.

En la parte norte del Valle, en la ciudad de Pejite, un secreto antiguo y aterrador fue exhumado, con amenazas del regreso de los Días de Fuego.

Los Ohm (王蟲, rey de los insectos), criaturas inmensas que protegen el bosque, no descansan y han comenzado una vasta migración hacia el sur.

Bajo la orden de Vu, el emperador de Tolmec, el Valle del Viento se moviliza. Nausicaä debe tomar el mando de la nave de combate en el lugar de su padre (quien estaba paralizado por el veneno de la selva) y competir con el escuadrón de la princesa Kushana, la cuarta hija del emperador.

Nausicaä es una joven de dieciséis años con una sensibilidad extraordinaria (una capacidad de empatía casi sobrenatural), siente las emociones de otros seres vivos y puede penetrar sus mentes. Un talento fantástico pero que no está en lo absoluto hecho para la guerra.

Ella siente un gran amor por su gente pero también por los insectos del bosque. Su compasión por la vida es más que un principio, es un rasgo fundamental de su personalidad pero eso no le impide utilizar violencia cuando la ira se apodera de ella (evento que ocurre sólo una vez en todo el manga).

Sin embargo, Nausicaä no es sólo pura empatía. Es de aquellas personas cuya mirada ve más allá del horizonte. En consecuencia, quiere resolver el enigma del bosque tóxico que invade a la Tierra y los secretos de los Días del Pasado, los cuales pusieron al mundo de rodillas. Esta búsqueda la hará pasar por extremas situaciones de prueba, mientras conoce a

una multitud de personajes, humanos y de otras especies, que la harán reflexionar mucho. Entonces, ella tendrá entonces que tomar decisiones sobre las que dependen el futuro del planeta y la humanidad.

Lo que hace que Nausicaä sea un personaje adorable, es que se mantiene profundamente humana a pesar de su gran carisma. Humana y, por lo tanto engañosa; pero aunque comete faltas, sigue siendo fiel a sí misma. Su búsqueda la hará evolucionar pero no la cambiará. Aprende de sus errores, comete unos nuevos, pero nunca se desvía de los valores en los que cree. A lo largo de la narración, será presionada, puesta a prueba, saldrá herida y la Nausicaä del final de la historia no será la misma que la Nausicaä del comienzo. *Nausicaä of the Valley of the Wind*, (s.f.) Nausicaa [Página web en línea]

Es importante señalar el mesianismo como una característica particular que Miyazaki introduce en este film. De hecho, la consideración de Nausicaä como un mesías es un elemento central en la historia. Un mesías es aquél que lleva la palabra divina a los hombres, les muestra una nueva manera de mirar al mundo y les aconseja en cómo deben ser las relaciones entre ellos y con Dios. Pero el significado de “Dios” no es el mismo para los europeos (o cualquier país con cultura occidental), que para el japonés Miyazaki. Por lo tanto, Nausicaä no muestra ninguna piedad en particular. Ella sólo apela a los dioses del viento cuando está haciendo una tarea difícil. Todo el manga tiene una fuerte resonancia sintoísta, la cual es una religión animista y no teísta en la que los dioses no son omnipotentes, ni maestros de la Creación. A diferencia, este “estatus divino” que se le otorga a Nausicaä no conduce a la adoración ni al dogmatismo, sino es sencillamente un llamado al respeto. (Jaffrennou, 2002, p.3)

Esta película es considerada como el primero y uno de los más importantes antecedentes a *El Viaje de Chihiro*, ya que fue la primera película animada realizada por Miyazaki en la que utiliza a un personaje femenino como su protagonista e introduce los temas fundamentales de su filmografía, tales como el feminismo, el cuidado a la naturaleza, el vuelo y la crítica a la guerra.

Al igual que como le ocurre a Chihiro, el personaje de Nausicaä va madurando a lo largo de la película hasta convertirse en una joven que refleja adultez y sabiduría. En este aspecto se

distancia un tanto de Chihiro, ya que Nausicaä es mayor en edad pero igualmente ocurre una transformación del personaje en ella. Igualmente, en ambos casos de los personajes, las personas que las rodean dependen de ellas para ser salvadas y la mayoría de los otros personajes en el film las ayudan a lograr sus metas.

Otra de las características que tienen estas películas en común es el tema ecológico (el cual es parte central de la trama de la historia) y cómo Miyazaki busca crear consciencia en los seres humanos para que tengan una mejor relación con la naturaleza.

Finalmente, la acción de volar está presente en toda la película de Nausicaä, específicamente representada por el planeador de propulsión a chorro de agua denominado en el film como “mehe”.

#### 2.2.11.1.1. *El manga de Nausicaä del Valle del Viento*

Jaffrennou (2002) describe el manga de Nausicaä como unas historietas muy distintas a las demás. Menciona que no es un cómic de fácil lectura, ya que Miyazaki utiliza de diez a doce lienzos de dibujos por página, mientras que la mayoría de los mangas sólo utilizan cuatro o cinco, pero señala que, “una vez que el lector está sumergido en la historia y el mundo de Nausicaä, descubrirá por qué esta serie de sólo siete volúmenes debe ser contada entre las principales obras en el mundo de los cómics.” (p.1)

Al describirlo, menciona que la línea de los dibujos es delgada y meticulosa y que, rara vez, se ven fondos tan llenos de detalles en un manga. Todos esos detalles, junto con el número de recuadros por tablero, obliga al lector a pasar un cierto tiempo en cada página.

Señala que *Nausicaä del Valle de Viento* no es sólo una historia, sino también un universo entero y la compara con *Duna* de Frank Hebert, *El Señor de los Anillos* de Tolkien, *Corto Maltese* de Hugo Pratt, *ElfQuest* de Richard y Wendy Pini, y *El Mundo de Edena* de Mœbius. (Jaffrennou, 2002, p.1)

#### 2.2.11.2. *Laputa: Castillo en el Cielo*

Laputa: Castillo en el Cielo (天空の城ラピュタ, *Tenkū no Shiro Rapyuta*) es una película escrita y dirigida por Hayao Miyazaki, cuyo estreno tuvo lugar en el año 1986. Este film

fue la primera pieza audiovisual producida y publicada por el Estudio Ghibli. (Ver fotogalería, Fig.82, p.142)

Es una película de fantasía y aventuras que cuenta la historia de un niño llamado Pazu que rescata a Sheeta, una niña que desciende inconsciente del cielo nocturno con un collar que destella una luz azul alrededor de su cuello.

Pazu ayuda a Sheeta a escapar de los piratas del aire que la estaban persiguiendo porque estaban obsesionados con Laputa, un reino legendario situado en una isla flotante entre las nubes con la que Sheeta sospecha estar conectada. *Laputa: Castle in the Sky*, (s.f.), Nausicaa.Net [Página web en línea]

Esta historia está basada en obra del escritor satírico irlandés Jonathan Swift titulada *Los viajes de Gulliver* publicada en 1726 en donde menciona que el personaje principal de su historia, Gulliver, es rescatado por la isla flotante de Laputa, un reino dedicado a las artes de la música y las matemáticas pero absolutamente incapaz de utilizarlas de modo práctico.

Swift nombra a esta isla “Laputa” por su significado en castellano “la puta”, con el fin de representar la explotación de Irlanda por parte de Inglaterra en el siglo XVIII. Lioli, (s.f.), *The City Ascecdns: Laputa: Castle in the sky as Critical Etiopia*. [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

A pesar de que Pazu es el protagonista de la película, la historia gira realmente es en torno a Sheeta. Este aspecto feminista de Miyazaki también se puede notar en Dola, la capitana de los piratas del cielo, en quien se puede ver una transformación de personalidad del personaje a lo largo del film. Es ella quien da las órdenes a sus hijos y a su esposo, y dice la frase “¡Esto es un trabajo para mujeres! ¡Cúbranme!” cuando se están enfrentando a los aviones enemigos.

Es importante resaltar el parecido físico entre el esposo de Dola (ingeniero del barco pirata flotante) y Kamaji, el anciano que opera las calderas en la casa de baños de *El Viaje de Chihiro*. Igualmente, es curiosa la crítica que hace al director con respecto a los hijos de Dola; hombres ya en edad adulta que todavía sometidos por su madre, encontrándose siempre en su sombra, tal como Bou, el bebé de Yubaba.

### 2.2.11.3. *Mi vecino Totoro*

Mi vecino Totoro (となりのトトロ, *Tonari no Totoro*) es una película infantil de fantasía escrita y dirigida por Hayao Miyazaki, la cual tuvo su estreno en 1988. (Ver fotogalería, Fig.83, p.142)

Este film cuenta la historia de dos pequeñas niñas, Satsuki y Mei, que se mudan a una casa nueva en una zona rural de Japón. Al llegar a ella, descubren que la casa está habitada por criaturas diminutas de polvo animadas llamadas *susuwatari*. Esta es la primera vez que Miyazaki le presenta a la audiencia a estos pequeños personajes que serán, posteriormente, los ayudantes de Kamaji en *El Viaje de Chihiro*.

Mientras la pequeña Mei juega en el jardín, comienza a seguir a dos figuras parecidas a conejos, que se adentran en un bosque huyendo de ella, quien logra entrar a su guarida pero tropieza y cae encima de la barriga de un animal gigante que se encontraba durmiendo al cual llamó “Totoro”.

Luego, cuando la pequeña Mei quiere mostrarle su descubrimiento a su hermana mayor y a su padre (un profesor universitario), no logra conseguir la entrada a la guarida del espíritu.

Eventualmente, Totoro se les aparece a las dos niñas y se vuelven amigos, les ayuda a hacer que sus plantas sembradas crezcan y les presentan al particular personaje del “gatobus”, un gato cuyo cuerpo tiene forma de autobús y corre a la velocidad del viento.

En la historia, la madre de las niñas está en un hospital recuperándose de una enfermedad que no nombran en ningún momento. Cuando Mei escucha que la condición de su madre pudiera estar empeorando, ella decide ir a visitarla por sí sola. Cuando todo el mundo se da cuenta que está perdida, Totoro ayuda a Satsuki a conseguir a Mei utilizando el gatobus. Finalmente las niñas regresan a la casa con su padre y, al final de los créditos, se ve a la mamá con las niñas leyendo la historia de Totoro. *My Neighbor Totoro*, (s.f.), Nausicaa [Página web en línea]

En esta película se aprecia nuevamente la inclinación del director hacia el aspecto ecológico y cómo la naturaleza de la al hombre todo lo que necesita para vivir, como la mazorca que le deja Mei a su madre para que se mejore.

También es importante mencionar el hecho de que el personaje de Totoro vuela. Salta con una altura sobre natural y vuela sobre un trompo que utiliza como su aeronave.

A pesar de que son dos personajes protagonistas en esta historia infantil, ambas son mujeres y, el hecho de que sean niñas, hace que sean las únicas capaces de ver a Totoro y de montarse en el “Gatobus” (un autobús con forma de gato).

El personaje de Totoro creó tal impacto en la sociedad japonesa que fue designado como logo del Estudio Ghibli y su historia fue la inspiración para la creación del Fondo Totoro, una fundación dedicada a la preservación del hábitat natural de las montañas Sayama, una de las locaciones referenciales para la creación de la película. (Miyazaki, 1998)

Roger Ebert, crítico del cine, menciona que el film nunca habría ganado su público en todo el mundo sólo por ser cálido de corazón. También es rico con la comedia humana en la forma en la que se reflejan los personajes de las dos protagonistas. Lo describe como

Un poco triste, un poco de miedo, un poco sorprendente y un poco informativo, al igual que la vida misma. Depende de una situación en vez de una trama y sugiere que la maravilla de la vida y los recursos de la imaginación le ofrecen al espectador toda la aventura que necesita. Ebert, (2002), RogerEbert [Página web en línea]

#### 2.2.11.4. *Kiki: Servicio a domicilio*

Kiki: Servicio a domicilio (魔女の宅急便, *Majo no Takkyūbin* o “Servicio a domicilio de la bruja) es una adaptación de la novela de 1985 de Eiko Kadono que lleva el mismo nombre, creada y dirigida por Miyazaki en 1989. (Ver fotogalería, Fig.84, p.142)

La historia trata sobre una joven bruja llamada Kiki que se va de la casa junto con su gato negro Jiji para poderse desarrollar como bruja. Finalmente, luego de un largo viaje a escoba, llega al puerto de la ciudad de Koriko, en donde conoce a una mujer embarazada llamada Osono, dueña de una panadería, quien le ofrece hospedaje a cambio de ayuda en el trabajo.

En el transcurso de la historia, conoce a un niño llamado Tombo, quien está obsesionado por conocerla y ser su amigo. Tombo está inmerso en la fascinación del mundo de los aviones.

Durante una parte de la historia, Kiki comienza a estar deprimida y pierde sus poderes. Está en ella recuperarlos y volver a tener confianza en sí misma para poder salvar a Tombo, a quien se le presenta una eventualidad de vida o muerte y su vida queda en manos de los poderes de Kiki.

De acuerdo con Miyazaki, la película retrata el abismo entre la independencia y la confianza durante la adolescencia en las chicas japonesas. Miyazaki, (1989), Nausicaa.Net [Página web en línea]

Kiki: Servicio a domicilio fue la primera película estrenada bajo el acuerdo de distribución de la Compañía Walt Disney y el Estudio Ghibli.

Esta obra de Miyazaki es un antecedente ya más cercano a *El Viaje de Chihiro*, debido a que las heroínas de ambas historias están en una edad similar y sufren problemas y momentos de depresión que las hacen fortalecerse, creciendo personalmente, pudiendo lograr así el desenlace de la historia.

En esta producción el elemento del vuelo está presente en casi toda la película por el vuelo de Kiki en su escoba y por la fascinación de Tombo por los aeroplanos. A su vez, el elemento de la naturaleza también sale a relucir desde que Kiki llega al puerto y está fascinada con el mar, hasta que llega a casa de Úrsula, la artista que vive en una cabaña en el bosque, quien la ayuda a recuperar la confianza en sí misma y, a la vez, sus poderes.

La feminidad que resalta Miyazaki también está presente, no sólo en Kiki, sino en Kokiri (la madre de Kiki y que lleva la autoridad en la casa), Osono, en Úrsula de la cabaña y la madame a quien le ayuda a cocinar un pie.

El rescate a las tradiciones japonesas sale a relucir cuando Kiki le dice a Tombo en su primer encuentro que ella no habla con alguien a quien no le hayan presentado anteriormente.

Igualmente, las características de una típica niña de esa edad son dibujadas con detenimiento (al igual que las de Chihiro), haciendo lo posible por tomar en consideración hasta el más mínimo detalle de su personalidad, como por ejemplo, cuando va a recoger leña en el albergue para ayudar a la señora mayor a hacer las galletas y entregar el pedido, se le cae uno de los troncos porque lleva muchos y como no lo puede agarrar, lo empuja con el pie hacia un lado.

#### 2.2.11.5. *Porco Rosso*

*Porco Rosso* (紅の豚, *Kurenai no Buta* o “puerco rojo”) es una película fantástica de aventura escrita y dirigida por Hayao Miyazaki en 1992. Está basada en un manga compuesto por tres partes y dibujado en acuarela por Miyazaki, llamado *Hikōtei Jidai* (Ver fotogalería, Fig.85, p.142)

Este es uno de los pocos films dirigidos por él en el cual los escenarios históricos y geográficos se encuentran claramente definidos y donde la mayor parte de la historia podría haber sucedido en la vida real.

Curiosamente, esta producción audiovisual fue planeada originalmente como un cortometraje de vuelo para Japan Airlines basado en el manga de Miyazaki titulado *La edad del bote volador*, pero se terminó convirtiendo en un largometraje. Es por ello que el director resalta que esta película va dirigida a empresarios agotados de trabajo que viajaban en la aerolínea y necesitaban una animación amena para relajarse. *Porco Rosso Review*, (2009), Omohide.com [Página web en línea]

La película cuenta la historia de un héroe italiano de la Primera Guerra Mundial llamado Marco Pagot, quien se muestra luchando contra aviones de combate austro-húngaros en una secuencia de flashback. La historia se sitúa en la costa del Mar Adriático del este, específicamente entre las islas Dálmatas y las Kvarner.

El capitán de aviación Marco Pagot (nombre inspirado en un animador italiano, amigo de Miyazaki) era un piloto de la Fuerza Aérea Italiana pero cuando se da cuenta del crecimiento del fascismo, abandona su puesto y se retira para volar haciendo su propia voluntad, por lo que se dedica al negocio de caza recompensas y se transforma en un cerdo,

llamándose a sí mismo “Porco Rosso”. En los diálogos, declara ser antifascista cuando dice “prefiere ser un cerdo antes que ser fascista.”

Porco entra en un conflicto en la historia debido a que un piloto americano llamado Curtis de personalidad arrogante, le quiere demostrar a Porco que es mejor que él y es por ello que busca enfrentársele mientras vuelan para acabar con él y con su avión.

En la historia hay dos personajes femeninos fundamentales: Gina y Fio. Gina es una cantante, amiga de Porco desde hace muchos años, dueña del Hotel Adriano, donde llegan los aviadores y la gente del pueblo a descansar. Secretamente, Gina ha estado enamorada de Porco desde hace muchos años y él de ella en secreto también. Con respecto a este tema, Miyazaki menciona en una entrevista que Porco, mientras era humano, pretendió casarse con Gina pero la Primera Guerra Mundial comenzó y Gina estaba viviendo en una isla en territorio austríaco. Por ser un capitán militar, iba en contra de las creencias de Porco casarse con alguien de un país enemigo. Dividido entre la lealtad a su país y su amor por Gina, termina eligiendo a su país. Pero cuando es testigo de la muerte de sus compañeros pilotos, incluyendo la de su mejor amigo (esposo de Gina), comenzó a preguntarse sobre el significado de sus acciones y sobre volar y morir por su país. *Porco Rosso Review*, (2009), Omohide [Página web en línea]

Incapaz de poder resolver estos conflictos en su mente, se convierte en cerdo. Sobre esta maldición, Miyazaki comenta que “cuando un hombre llega a los cincuenta años, se convierte en un cerdo.” La inclusión de la figura del cerdo como tema fundamental de esta película es importante, ya que utiliza a este animal también en la maldición contra los padres de Chihiro en *El Viaje de Chihiro*. Con respecto a este tema de los cerdos, en una entrevista Miyazaki menciona que los cerdos son criaturas que pueden ser amadas, pero que rara vez se les muestra respeto. Dice que son sinónimo de codicia, obesidad y libertinaje, y que la palabra “cerdo” per sé se utiliza como un insulto. Declara que:

Yo no soy agnóstico pero no me gusta una sociedad que alardea sobre lo que considera que es justo. La justicia de los Estados Unidos, la justicia del Islam, la justicia de China, la justicia de tal o cual grupo étnico, la justicia de Greenpeace, la justicia del empresario... Todos ellos dicen ser justos, pero todos tratan de obligar a otros a que se adapten a las normas de cada quien. Los frenan a través de un enorme poder militar, poder económico,

poder político y opinión pública. Yo mismo creo en que unas cosas son las correctas [...] Hice del héroe un cerdo porque fue la forma más adecuada que encontré para reflejar estos sentimientos. (Miyazaki, 1997, p.267)

Aparte, se encuentra el personaje de una niña de diecisiete años llamada Fio, quien trabaja en el taller de aviones de su abuelo, un ex miembro del grupo de la unidad de Marco Pagot de la Fuerza Aérea Italiana, razón por la cual admira enormemente a Porco y durante la historia lo ayuda en sus dificultades y busca liberarlo de su maldición. Ella refleja el desprendimiento paternal y maduración en lo que decide irse con Porco del taller de su abuelo.

La música es un elemento importante en este largometraje, ya que transmite mensajes que van de acorde con la historia. Por ejemplo, la canción que canta Gina en su primera aparición, “Le Temps de Cerises” (El tiempo de las cerezas), escrita por Jean-Baptiste Clément y la música por Antoine Renard, habla sobre la Comuna de París (un movimiento revolucionario socialista que gobernó la ciudad de París en 1871) y hace referencia a la sensación de Porco con respecto a los días que han quedado en el pasado. *Porco Rosso Review*, (2009), Omohide [Página web en línea]

El elemento de la naturaleza es muy importante, ya que toda la película se lleva a cabo en islas y, mientras vuelan, sobre el mar. El mismo sitio en el que vive Porco es un escondite natural en una playa.

Con respecto al aspecto femenino, toda la historia gira en torno a Gina y a Fio, quienes, en teoría, logran romper al final con la maldición de Porco por el beso inocente de Fio y el amor que Gina siente por él, le hacen sentir que “aún hay esperanza en los seres humanos.”

#### 2.2.11.5.1. *Hikōtei Jidai*

Hikōtei Jidai (飛行艇時代, traducido al castellano como “*la edad del bote volador*”), es un manga de quince páginas dibujado en acuarela y publicado en tres volúmenes en la revista de mangas Model Graphix en el año 1989. (Ver fotogalería, Fig.86-87, p.143)

Este manga es una manifestación del amor de Miyazaki por los aviones viejos. Está repleto de dibujos de aviones de 1920 un tanto modificados por el autor y sus detalles técnicos, así como de los hombres tontos y de buen corazón que los aman.

Hikōtei Jidai es parte de las series de dibujos personales que Miyazaki tiene en el *Zassou Note*.

En comparación con la versión de la película, los admiradores han considerado que el manga es “mucho más ligero y gracioso”. Aparte de ser un piloto retirado de la Fuerza Aérea Italiana, el pasado de Porco no está en la historia, por lo que no hay ningún conflicto con el gobierno fascista. Sin embargo, se menciona el ascenso del fascismo y el sentimiento de rechazo. Gina no aparece en lo absoluto y Porco es básicamente un hombre feliz. Aun así, la línea básica de la historia y su encanto fueron llevados al film. *The Age of the Flying Boat*, (s.f.), Nausicaa [Página web en línea]

#### 2.2.11.6. Princesa Mononoke

La Princesa Mononoke (もののけ姫, *Mononoke-Hime*), estrenada en 1997, es una película de acción y fantasía histórica, escrita y dirigida por Hayao Miyazaki. (Ver fotogalería, Fig.88, p.143)

La historia se sitúa en la última mitad de los años del Período Muromachi de Japón (1336-1573) y relata una pelea mística entre los humanos y los dioses animales del bosque.

El término “Mononoke” (物の怪 o もののけ) no es un nombre propio, sino una palabra japonesa que significa “espectro o monstruo”. Por lo tanto, el verdadero significado en castellano sería “La princesa espectro/monstruo”.

La película cuenta la historia de Ashitaka, un joven guerrero de la aldea de los Emishi, quien salva a su aldea del asalto de un *Tatarigami* (un dios convertido en demonio), que destruye todo lo vivo tan solo al tocarlo. La bestia logra alcanzar el brazo de Ashitaka, transmitiéndole la maldición que le da fuerzas sobrenaturales pero a su vez, lo va consumiendo hasta corromperlo completamente y eventualmente, asesinarlo. Debido a este evento, el joven guerrero debe abandonar su aldea para siempre e ir a encontrarse con su destino. *Princess Mononoke*, (s.f.) Ghibli Wiki [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Al abandonar la aldea, Ashitaka se encuentra con un monje llamado Jiko-bō, quien le señala que el Gran Espíritu del Bosque pudiera ayudarlo con la maldición de su brazo. En su búsqueda, Ashitaka se consigue con una manda de *kami* (神, palabra en japonés para las

deidades del sintoísmo), conformada por dos lobos cachorros, su madre (Moro) y una humana llamada San que se crió con ellos (la princesa mononoke), quienes lo ignoran y se van. Ashitaka, se queda pensando si tenían una conexión con el Dios del Bosque.

Luego, llega a la Ciudad de Hierro en donde la jefa, Lady Eboshi, ha conseguido trabajadores (en su mayoría mujeres que trabajaban en burdeles y leproso desahuciados) que la ayuden en la tala de árboles para conseguir el metal de las minas y así poder crear armas de mayor impacto. Por esta razón, vive enemistada con los *kami* del bosque y desea extinguirlos con la meta final de cortarle la cabeza al Dios de Bosque. *Princess Mononoke*, (s.f.) Ghibli Wiki [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Ashitaka, quien no es partidario ni de un bando ni del otro, trata de impedir esta guerra inevitable para no ver morir a los animales y a San (de quien se enamora), ni a los humanos de la Ciudad de Hierro.

Finalmente, Lady Eboshi logra cortarle la cabeza al Dios del Bosque, por lo que toda la naturaleza comienza a morir, desprendiendo un líquido tóxico negro que va matando todo lo que consigue a su paso pero Ashitaka y San logran devolverle la cabeza al cuerpo del dios, logrando revivir un poco la naturaleza muerta. *Princess Mononoke*, (s.f.) Ghibli Wiki [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Miyazaki no quería crear una historia exacta de Japón en la época medieval y quería retratar los inicios del conflicto, aparentemente insoluble, entre el mundo natural y la civilización industrial moderna.

Como inspiración de los escenarios, se basó en los bosques de Yakushima. En este aspecto, señala que:

Lo que planeo recrear es el paisaje de Japón cuando había menos gente, no había represas y los bosques eran densos, cuando la naturaleza tenía un alto grado de pureza, con sus montañas y sus profundos valles oscuros, arroyos puros con fuertes corrientes, estrechos caminos de tierra y gran cantidad de aves, bestias e insectos. Con este escenario mi objetivo es representar una imagen más libre de los personajes sin estar sujeta a las convenciones, preconceptos y prejuicios tradicionales de dramas de época. (Miyazaki, 1997, p.16)

El vasto campo verde que resurge en la última escena representa lo que Miyazaki piensa sobre el paisaje de Japón de hoy en día.

Introduce a la historia unos personajes de cuentos populares japoneses llamados *kodama* (木霊 o 木魂), espíritus que viven en los árboles y que en la historia se muestran en el bosque cuando éste está saludable. Es por ello que desaparecen con la muerte del Dios del Bosque.

La dualidad en la personalidad de los personajes es un aspecto resaltante en esta película. San es humano y está enamorada de un humano pero odia a los demás humanos y se cree un lobo. Lady Eboshi quiere destruir la naturaleza pero salva a las mujeres de la vida denigrante de los burdeles y las pone a trabajar en la Ciudad de Hierro, al igual que a los leprosos, a quienes nadie los toma en consideración. Moro es salvaje y sin piedad pero a la vez maternal hasta el punto en el que se sacrifica para salvar a San. Ashitaka está con ambos bandos, los humanos y los animales, además de que lucha internamente con la maldición de su brazo que lo ha llevado en ocasiones a ser violento.

San es la heroína que antecede a Chihiro y gracias a su maduración en la historia, puede dejar a un lado el odio hacia los de su misma especie y unir fuerzas con Ashitaka para salvar al mundo.

En 1998, en una entrevista con el reportero Jun Watanabe, Miyazaki comenta: “ahora estoy pensando en crear una película para niñas preadolescentes alrededor de diez años de edad. Si ellas pueden disfrutar de esta historia, una historia que no esté motivada sólo por el tema del amor, entonces me sentiré victorioso” (p.78).

## 2.3. Capítulo III: El sintoísmo

### 2.3.1. ¿Qué es?

Tal como lo señala el filósofo, académico y clérigo, Stuart D.B. Picken en su obra titulada “Elementos esenciales del *shintō*”;

El sintoísmo o *shintō* (神道) es la religión autóctona del pueblo de Japón. Su nombre proviene de dos palabras japonesas *shin* (que también puede ser leído como *kami*) y *tō*, que significa “camino”. *Shintō* entonces significa “el camino de los *kami*” o de “lo divino”, como se entiende en la cultura japonesa. (Picken, 1982, p.603)

A pesar de que el *shintō* está definido como una religión para efectos de comprensión lectora, en realidad es una enseñanza que se ha ido transmitiendo por generaciones sobre el respeto a la naturaleza y a todos los seres vivos.

*Kami* (神) (Ver fotogalería, Fig.93-97, p.144) se traduce a menudo como “dios” con “d” minúscula. Esto generalmente se toma como base de que la cultura japonesa es politeísta. Sin embargo, en el lenguaje japonés, las palabras en singular y plural no tienen distinción y, aunque existan muchos *kami*, todos comparten el mismo tipo de letra imprenta. Así que, según el artículo de la BBC de Londres (2009), los “*kami* se refiere a la esencia de muchos fenómenos que los japoneses creyeron que estaban dotados de un aura de divinidad.” Piedras, ríos, animales, árboles, lugares y se puede decir que incluso hasta unas personas poseen naturaleza de *kami*. “Es decir, todo aquello que inspire un sentido de asombro y admiración en un individuo, de manera que éste permita crear el testimonio e imagen de una divinidad particular”. *Kami*, (2009), BBC [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Los *kami* están divididos en dos grupos: los *amatsu-no-kami* (los *kami* del Paraíso) y los *kunitsu-no-kami* (los *kami* de la Tierra). Es importante señalar que los *kami* no son deidades como las comúnmente conocidas por otras religiones. Los *kami* no son divinos en el sentido trascendental y omnipotente, no son perfectos (de vez en cuando cometen errores y se portan erradamente), no son inherentemente de naturaleza diferente a los seres humanos o a la naturaleza y tampoco son más que una manifestación superior de la energía de la vida.

Asimismo, no existen en un universo sobrenatural; es decir, viven en el mismo mundo de los humanos. *Kami*, (2009), BBC [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Al momento de realización de los *kami* en la película, Miyazaki menciona que:

Desde el inicio de los tiempos, los espíritus japoneses no han tenido forma y si la gente les da forma de una manera descuidada se comienzan a parecer a los *yokai* (monstruos sobrenaturales del folklore japonés). Así que, siguiendo mis principios, no quería que mis diseños de espíritus japoneses estuvieran basados en imágenes existentes, exceptuando las máscaras Noh del Templo de Kasuga Taisha. Cuando le terminé de dar forma a los espíritus, no quería hacerlos ver demasiado como deidades, así que si me preguntan por qué dibujé a los espíritus de la forma en que lo hice en el film, es porque pienso que los dioses japoneses probablemente están exhaustos, por lo que tenía sentido que se quisieran ir a una casa de baños y quedarse dos noches y tres días tal cual como el Festival *Shimotsuki* en donde bañan a los dioses en una ceremonia *shintō*. (Miyazaki, 2001, 218-219) (Traducción libre del autor)

El *kojiki* (古事記, o “Registro de Asunto Antiguos”/ “Cuenta de Asuntos Antiguos”) es una colección de mitos concernientes con el origen de las cuatro islas principales de Japón y los *kami*, el cual data desde los principios del siglo VIII (711-712) y fue escrito por el cronista y aristócrata Ō no Yasumaro a petición de la emperatriz Genmei (la monarca número 43 según el orden de sucesión japonés). Los mitos contenidos en el *kojiki* fueron inspiradores para muchas de las prácticas del *shintō*. Bowker, (1997), Encyclopædia [Página web en línea]

El *shintō* se mantiene hoy como un “camino” o “una manera de hacer las cosas” porque, en contraste con el budismo o el cristianismo, no tiene un fundador histórico. Por ello, se considera como la expresión natural de los sentimientos espirituales del pueblo japonés que creció y evolucionó con el desarrollo de la historia de Japón y su sociedad.

Los templos *shintō* son llamados *jinja* (神社, cuya traducción al castellano es “el lugar de los dioses”) (Ver fotogalería, Fig.98-98, p.144) y surgieron en diferentes partes de Japón junto a la expansión de las comunidades para las que los *kami* servían como guardianes. A pesar de que en ciertos aspectos son distintos a las iglesias occidentales, estos templos contribuyen en la supervivencia del *shintō* en sus características abstractas, como estructura de creencias e ideales que sustentan el tejido de la vida japonesa y la sociedad en privado,

así como también en público. *Shrine Architecture*, (s.f.), Encyclopedia of Shinto [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Estos templos suelen estar precedidos por una puerta llamada *torii* (鳥居, cuya traducción al castellano es “morada de aves”) (Ver fotogalería, *Fig.100-101*, p.145), que representa el punto de transición de lo profano (lo que se encuentra antes del *torii*) y lo sagrado (el templo *shintō* que se encuentra posteriormente). (Picken, 1994. p.146)

La cosmovisión del *shintō* sigue siendo la principal fuente de auto-comprensión con respecto al estilo de vida japonés. El *shintō* es entonces una religión que se “captura” en vez de ser “enseñada”, sus conocimientos son “percibidos” antes de ser “creídos” y sus conceptos básicos “sienten”, en vez de “pensar”. (Picken, 1994. p.278)

### 2.3.2. *Elementos del shinto influyentes en los personajes femeninos de El Viaje de Chihiro*

Uno de los términos que se utiliza para describir la cosmovisión de que hay entidades no-humanas que poseen esencia espiritual, tales como animales, plantas u objetos, es aquél de “animismo”. Por ello, se puede considerar que el *shintō* es, entre otras cosas, de carácter animista.

En una entrevista que le realizaron a Hayao Miyazaki, le preguntaron sobre su percepción en el animismo y la religión en general, a lo que respondió que

Hay un sentimiento religioso que se mantiene hasta hoy en día en los japoneses. Es una creencia de que existe un lugar muy puro en lo más recóndito de nuestro país donde no se le está permitida la entrada a personas. En ese lugar, el agua fluye y nutre a los bosques más profundos [...] No hay un libro religioso ni santos. Este sentimiento no es reconocido como una religión al mismo nivel que las demás religiones del mundo, pero para los japoneses es definitivamente un sentimiento religioso. (Miyazaki, 1998, p.88) (Traducción libre del autor)

Desde la primera escena de la película se pueden ver elementos del *shintō* con la aparición de un *torii* justo al inicio de la carretera de tierra (que los lleva al *rekai*) con pequeños templos a sus pies.

El lugar en el que se desarrolla la mayor parte del film es llamada *rekai* (靈界, cuya traducción literal es “mundo de los espíritus”) (Ver fotogalería, Fig.102-103, p.145). Este reino espiritual está directamente vinculado con el mundo de los humanos y, aunque rara vez se ven en él individuos de este otro mundo, cuando sucede, son despreciados por los *kami* que allí habitan. El *rekai* suele tener un ambiente sustancialmente menos contaminado y mucha menos tecnología que el mundo de los humanos, por lo que sus habitantes son conocidos por practicar magia y otros poderes sobrenaturales.

Al igual que el mundo de los humanos, el *rekai* es bastante grande en tamaño. La mayoría de sus espacios están rodeados de abundantes cantidades de agua, tal como se ve en la película *Los espíritus* que deseen viajar de un lugar a otro deben tomar un tren de seis estaciones que transita en un solo sentido (sólo de ida, más no de regreso) o un barco de lujo para cruzar el agua. *Spirit Realm*, (s.f.), Nausicaa [Página web en línea]

Con respecto al tema del mundo en el cual se adentra Chihiro, Miyazaki menciona que se trata del propio Japón. Un Japón del pasado que evoca cómo lucían los edificios, las calles y los estilos de vida y que ha desaparecido paulatinamente de la memoria de los japoneses.

Al tomar en cuenta nuevamente el relato mencionado anteriormente en el Capítulo II sobre *Yamauba* y su similitud con el personaje de Yubaba, se debe hacer mención a dos términos clave en el *shintō*: *shugen* (que significa adquirir poderes espirituales a través de cierta disciplina) y *shugenja* (alguien que está en el proceso de o ya ha adquirido esos poderes) también eran llamados *yamabushi* (literalmente “aquellos que descansan y duermen en las montañas”) porque vivían allí por largos períodos de tiempo. Por lo tanto, las metas del *Shugendō* eran aparentemente las de tratar de encontrar maneras de atraer energía espiritual de ciertos lugares. Las raíces de la popularidad de este culto en las montañas fueron fortalecidas por la reverencia natural que los japoneses tenían hacia ellas. Además, antiguos templos se pueden encontrar en muchas áreas montañosas las cuales se pensaba que poseían tales puntos de energía. (Picken, 1994, p.9)

El tema principal de la película surge de la “práctica de rituales de purificación” en el *shintō* llamada *harae* o *hirai* (禊), el cual es un término general que se le atribuye a los rituales de purificación en el *shintō* y cuyo propósito es la purificación de la polución o

pecados (en el *shintō* llamados *tsumi*) y la inmundicia (*kegare*). Estos conceptos incluyen mala suerte y enfermedad, al igual que la culpa, en el sentido occidental. El *harae* más comúnmente practicado es el *misogi*, en donde los practicantes se bañan con agua sagrada dentro de los templos para purificarse ante los dioses. (Picken, 1994, p.236)

Los dragones japoneses (日本の竜, *Nihon no ryū*) son criaturas legendarias en la mitología y el folklore japonés que provienen directamente de las creencias chinas. A los dragones japoneses, se les relaciona intrínsecamente con el elemento del agua ya sea en forma de mares o ríos.

Existen distintos tipos de dragones dependiendo de todas las creencias japonesas; sin embargo, de aquellas que aparecen mencionadas dentro del *kojiki*, se deben tomar únicamente en consideración dos versiones que, en particular, pueden relacionarse directamente con la figura de dragón que adopta el personaje de Haku. De esta manera, el *watatsumi* (海神 o *Ryūjin*, cuya traducción al castellano es “dios del mar”), gobernante de mares y océanos, es descrito como un dragón capaz de cambiar a la forma humana y el *mizuchi* (蛟), un dragón y deidad de los ríos. Chamberlain, (1919), *The Kojiki* [Página web en línea]

Por último, la vestimenta que utilizan los trabajadores de Aburaya se llama “yukata”, el cual es un tipo de kimono informal sin forro que se utiliza como una prenda de diario y se puede amarrar en los hombros con un “tasuki” o una banda que se coloca para evitar que las mangas del yukata interfieran con las labores del hogar. *Yukata*, (s.f.), *Japan Guide* [Página web en línea]

## 2.4. Capítulo IV: Modalidad y teoría de la investigación

### 2.4.1. Tipo de Investigación

Según Hernández Sampieri (2010), “la investigación es un conjunto de procesos sistemáticos, críticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno.” (p.4)

A lo largo de la historia de la ciencia, han surgido diversas corrientes de pensamiento -como el empirismo, el materialismo dialéctico, el positivismo, la fenomenología, el estructuralismo- y diversos marcos interpretativos, como la etnografía y el constructivismo, que han originado diferentes rutas en la búsqueda del conocimiento. Sin embargo, debido a las diferentes premisas que las sustentan, desde el siglo pasado tales corrientes se han “polarizado” en dos aproximaciones principales para indagar: el enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo de la investigación. (Hernández, 2010, p.4)

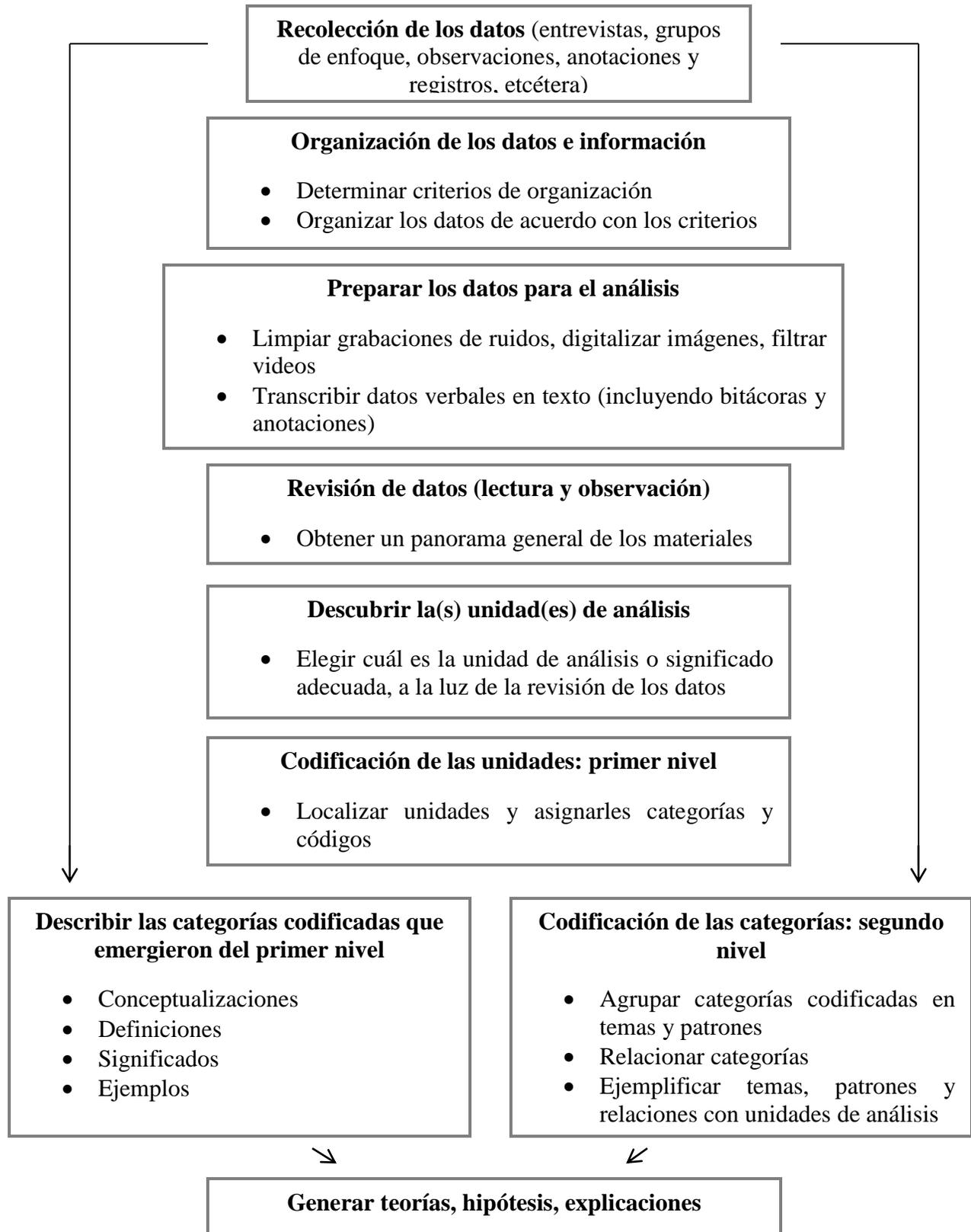
La presente investigación es de enfoque cualitativo, por lo que se utilizará “la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación” (Hernández, 2010, p.7)

Dentro del enfoque cualitativo existen diversos tipos de investigación que se pueden llevar a cabo. Con respecto al presente trabajo de grado, el tipo de investigación corresponderá con la modalidad de análisis.

Por ende, se entiende que “la investigación analítica tiene como objetivo analizar un evento y comprenderlo en términos de sus aspectos menos evidentes.” Esta modalidad incluye tanto el análisis como la síntesis. Se aclara que se puede entender entonces como *análisis* “el hecho de desintegrar o descomponer una totalidad en todas sus partes”, mientras que la *síntesis* “significa reunir varias cosas de modo que conformen una totalidad coherente dentro de una comprensión más amplia de la que se tenía al comienzo.” *Investigación Analítica*, (2012), Buenas Tareas [Página web en línea]

Por ello, la investigación analítica implica la reinterpretación de lo analizado en función de algunos criterios, dependiendo de los objetivos del estudio; de manera que consiste en el análisis de las definiciones relacionadas con el tema, para estudiar sus elementos detalladamente y poderlas comprender con mayor profundidad.

Según Hernández Sampieri (2010), el proceso de análisis fundamentado en los datos cualitativos está compuesto de la siguiente manera (p.445):



#### 2.4.2. Teoría de *El viaje del escritor* de Christopher Vogler

Debido a que este trabajo de investigación es un análisis de la figura femenina en la película *El Viaje de Chihiro* de Hayao Miyazaki, es necesario adoptar una teoría que pueda definir cuál es el rol que desempeñan los personajes femeninos en el film dependiendo de cómo los haya desarrollado el director y cómo éstos son influenciados por los otros personajes en el desarrollo de la historia.

La teoría que se utilizará para realizar la investigación analítica con enfoque particular en la figura de la mujer es aquella utilizada por el escritor y guionista de largometrajes Christopher Vogler, que está expuesta en su libro *El viaje del escritor*, publicado en EE.UU. en el año 2002.

Dentro del texto, Vogler realiza una observación con respecto a una serie de patrones que se repiten al momento del desarrollo de una historia y cuya base se encuentra fundamentalmente en las teorías psicológicas de Carl Gustav Jung y los estudios míticos que Joseph Campbell deja plasmados en su escritura de *El viaje del héroe*. De modo que, Vogler menciona en el prefacio de su libro que trató de “establecer una relación entre esas ideas y la narración de historias con la esperanza de generar una guía para guiar tanto al escritor como a la audiencia desde lo más profundo de sí mismos y sus pasados más remotos” (p.11).

El autor indica que

*El viaje del escritor* “describe con precisión, entre otras cosas, el proceso de la realización de un viaje, las diferentes partes necesarias para un buen funcionamiento de una historia, los gozos y las miserias del oficio del escritor y el tránsito de un alma por esta vida. (Vogler, 2002, p.12)

Vogler resalta el impacto que obtuvo de Joseph Campbell y su libro *El viaje del héroe* (conocido también como *El héroe de las mil caras*) y la influencia que éste tuvo a su vez de su mentor Heinrich Zimmer con respecto a la mitología y su creencia en que “los mitos no son teorías abstractas ni peculiares creencias de los pueblos de la antigüedad, sino modelos prácticos de los que podemos extraer valiosas enseñanzas para vivir” (Vogler, 2002, p.13).

A pesar de que *El viaje del héroe* es una teoría eminentemente masculina, debido al entorno global del año en el que fue escrito (1949) y los antecedentes influyentes de épocas anteriores en las que el héroe siempre estaba protagonizado por una figura masculina, se puede considerar que el director japonés Hayao Miyazaki utiliza su estructura sin necesidad de modificarla, suprimiendo el aspecto machista del héroe y atribuyéndole características femeninas.

Sobre este aspecto, Vogler considera que en gran medida el viaje del héroe es idéntico para todos los seres humanos dado que comparten las mismas realidades; sin embargo, la mujer sólo por el hecho de ser mujer, concibe al mundo de una manera distinta a la de los hombres y es por esta razón que Miyazaki cambia ligeramente el enfoque de la estructura del héroe: para hacer de éste (o ésta en el caso de las protagonistas de Miyazaki) un personaje más realista, la cual es una característica predominante en todas sus producciones audiovisuales.

Haciendo alusión a los personajes recurrentes en el mundo de los mitos, menciona ciertos arquetipos tales como el joven héroe, el anciano sabio, la figura que cambia de aspecto y el antagonista sombrío y escurridizo, idénticos a esas figuras con presencia constante en los sueños y fantasías de las personas. Vogler dice que “es por eso que los mitos y muchas de las historias elaboradas según el modelo mitológico resultan convincentes y presentan una ilusión de la verdad psicológica” (Vogler, 2002, p.43).

Siguiendo la línea de los arquetipos, Vogler se refiere a ellos de la siguiente manera:

Los arquetipos constituyen un lenguaje infinitamente flexible para el desarrollo de los personajes. Ofrecen un modo para entender la función que desempeña un personaje en un momento dado de la acción [...] Pueden emplearse los arquetipos para dibujar personajes que son individuos únicos, perfectamente diferenciados, a la vez que símbolos universales de las cualidades que conforman al ser humano completo. Así, son de utilidad para diseñar historias y personajes verosímiles y realistas en su vertiente psicológica, que hacen justicia a la sabiduría cercana de los mitos. (Vogler, 2002, p.109)

Por lo tanto, el relato de *El viaje del héroe* está basado en la narración de un personaje que cumple la función de héroe y que abandona su entorno cómodo y cotidiano para embarcarse en una aventura que habrá de conducirlo a través de un mundo extraño y plagado de

desafíos. Allí donde conocerá personajes que representan que representan uno o varios arquetipos que ayudarán o desafiarán al héroe en su viaje. Vogler resalta que, a la par del viaje, son muchas las historias que conducen al héroe a través de un viaje interior que ocurre en la mente, el corazón y el espíritu. Igualmente resalta que:

En cualquier historia el héroe crece y sufre cambios, viaja desde 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 a odio y nuevamente de vuelta. Son precisamente estos periplos emocionales los que atrapan al público y consiguen que una historia merezca una lectura o un visionado. (Vogler, 2002, p.45)

#### *2.4.2.1. Los arquetipos*

Según Vogler, (2002),

Es importante señalar la variabilidad característica de los arquetipos; que se refleja al no tomar a los roles que interpretan los personajes de una historia como personalidades rígidas, sino más bien cambiantes, desempeñando distintos arquetipos con el fin de producir un enriquecimiento mayor para la historia. (p.61)

Es por ello que el autor busca observar el arquetipo desde esta vertiente, es decir, “como un conjunto de funciones flexibles que brindan la posibilidad de interpretarlos como si se tratasen de máscaras o caretas que portan temporalmente los personajes y que son necesarias para que la historia progrese” (Vogler, 2002, p.61).

Asimismo, los arquetipos pueden interpretarse como “rasgos personificados de las diversas cualidades humanas, por lo que basta decir que existen más arquetipos aparte de los que menciona el autor que podrán determinar a los personajes dependiendo de las acciones que realicen durante la historia” (Vogler, 2002, p.62-85)

##### *2.4.2.1.1. El héroe*

“La palabra ‘héroe’ procede del griego, de una raíz que significa ‘proteger y servir’”, razón por la cual es capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás. A su vez, aprende de los personajes que lo rodean, y complementa sus características hasta generar un ser humano completo que ha adoptado algo de todo aquél que se ha cruzado en su camino. (Vogler, 2002, p.62-65)

“El arquetipo del héroe representa aquello que Freud denominó ‘ego’”. Si bien, en un principio, los héroes son todo ego: el yo, el único, esa identidad personal que se piensa separada y distinta del resto del grupo.” Por esta razón, este arquetipo representa al ego en la búsqueda de su identidad o integridad, bien sea mediante la historia de la separación de su familia o algo equivalente a lo que siente un niño cuando se separa de la madre (Vogler, 2002, p.65)

Los protagonistas de los cuentos “suelen ganarse la ayuda de animales o criaturas mágicas como resultado de haber sido amables para con ellos en un principio” (Vogler, 2002, p.79).

El propósito dramático del héroe es

Proporcionar al público una ventana abierta a la historia, razón por la cual, en las fases iniciales, invita al espectador a identificarse con él y percibir el mundo de la historia a través de sus ojos, por medio de cualidades universales, emociones y motivaciones que todos los seres humanos hayan experimentado en uno u otro momento de sus vidas. (Vogler, 2002, p.66-67)

“Sin embargo, para que adopten un carácter un tanto más realista, deben ser personas únicas y no criaturas estereotipadas y sin defectos para que el espectador pueda reconocer facetas de sí mismos” (Vogler, 2002, p.67-70).

Asimismo, pareciera haber dos tipos de héroes:

- Héroes resueltos, activos, entusiastas en grado extremo, comprometidos con la aventura, que no dudan y siempre avanzan con valentía, que por sí mismos se motivan
- Héroes reticentes, vacilantes, y remisos, llenos de dudas; son personajes pasivos que necesitan de una motivación externa o que alguien los empuje a la aventura. (Vogler, 2002, p.71)

#### *2.4.2.1.2. El mentor*

“Uno de los arquetipos encontrados con mayor frecuencia en mitos, sueños e historias, que, por lo general, es una figura positiva que ayuda o instruye al héroe, así que la enseñanza constituye una función esencial dentro de sus acciones”. Igualmente, el autor menciona que, “dentro de la anatomía de la psique humana, los mentores representan el ‘yo’; el dios

que habita en los seres humanos; ese aspecto de la personalidad que está en contacto con todas las cosas” (Vogler, 2002, p.76-77).

Una de las características más emblemáticas de este arquetipo es su función de proporcionar un don u obsequio al héroe después de que haya salido victorioso de alguna prueba. La mayoría de las veces, este obsequio puede tratarse de un arma con poderes mágicos, una pista o información de suma importancia, algún remedio o alimento mágico o, sencillamente, un consejo que salvará su vida. (Vogler, 2002, p.78)

“Los mentores procuran recordar al héroe errante la necesidad e importancia del código moral, además lo incentivan y le ayudan a vencer el miedo” (Vogler, 2002, p.80).

A su vez, existen mentores que inician al protagonista en los misterios del amor y son amables con ellos pero, por el contrario, también se pueden encontrar mentores que se encuentren reticentes a brindarle alguna enseñanza al héroe y es una razón por la que, cuando enseñan, lo hacen muy a su pesar. (Vogler, 2002, p.81)

Es común que al mentor se le asigne el arquetipo de guardián del umbral (el siguiente arquetipo a mencionar); razón por la cual estos personajes resultan muy útiles para adjudicar tareas, asignar misiones y poner una historia en movimiento. (Vogler, 2002, p.82-82)

Existen otros tipos de mentor que salen a relucir en las historias. El primero, es una persona que suele ser un amigo o un compañero de trabajo del héroe, normalmente de su mismo sexo y, el segundo, es aquél que representa la idea del chamán, el sanador, el hombre o la mujer medicina; en fin, el curandero en las culturas tribales. (Vogler, 2002, p.83-84)

Es curiosa la asimilación que hace Vogler en su libro sobre un famoso cuento popular ruso en el que existe una bruja llamada Baba Yaga, que no es sino un personaje que refleja el arquetipo de la sombra pero que, en ocasiones, se ciñe la máscara del mentor. En la superficie se trata de una bruja horrible y caníbal que representa el lado oscuro del bosque. Otra de las particularidades de esta historia menciona que, a veces, si el príncipe Iván se muestra amable y halagador con la bruja, Baba Yaga no dudará en entregarle el tesoro mágico que necesita para rescatar a la princesa Vasilisa. (Vogler, 2002, p.84-85)

### 2.4.2.1.3. Guardián del umbral

Todos los héroes encuentran obstáculos en su camino hacia la aventura y es por ello que el umbral de cada puerta que da acceso a un nuevo mundo se encuentra resguardado por poderosos guardianes, cuya misión es evitar el acceso de cuantos no lo merezcan; razón por la cual constituyen una amenaza para el héroe, pero, si se los interpreta correctamente, pueden ser superados, sorteados, eludidos o convertidos en aliados. (Vogler, 2002, p.87)

Los guardianes del umbral no son generalmente villanos *principales* (aunque pudieran serlo) y tienen el poder de la transformación física. Suelen ser lugartenientes del villano y, en menor grado, matones o mercenarios contratados para prohibir el acceso al cuartel general del malhechor. También se da el caso en el que rara vez, son ayudantes secretos colocados en el camino por el que transita el héroe a fin de probar su buena disposición y sus destrezas. (Vogler, 2002, p.87-90)

“En un nivel psicológico más profundo, estos personajes encarnan los demonios más profundos del ser humano: la neurosis, las cicatrices emocionales, los vicios, las dependencias, las carencias y las limitaciones personales que impiden nuestro avance y crecimiento” (Vogler, *El viaje del escritor*, p.88).

“La función dramática central de un guardián del umbral consiste en poner a prueba al héroe” (Vogler, *El 2002*, p.88). Además es importante señalar que el arquetipo de los aliados no está presente en los arquetipos de Vogler, sin embargo, los menciona en su libro diciendo que los héroes reciben ayuda de varios arquetipos a los que colectivamente denomina aliados.

En *El poder del mito* de Joseph Campbell, se ilustra la idea del guardián del umbral con un ejemplo que el autor menciona de Japón:

En muchos casos, estatuas de diablos feroces guardan la entrada a los templos de ese país oriental. Lo primero que percibimos es que tienen alzado uno de sus brazos, como si fueran policías espetando “¡Deténgase!”. Con todo, al acercarnos notamos que con otra mano nos invitan a entrar. Así pues, el mensaje transmitido es el siguiente: quienes se dejen engañar por las apariencias externas no tendrán acceso al mundo especial, pero quienes vean la realidad interna que subyace a las impresiones superficiales serán bienvenidos. (Vogler, 2002, p.90)

#### 2.4.2.1.4. *El heraldo*

“Según el autor, el arquetipo del heraldo está representado por personajes portadores de motivación que presentan un desafío al héroe y ponen la historia en movimiento. Alertan al héroe (y al público) que se avecinan cambios y aventuras” (Vogler, 2002, p.92).

“El heraldo puede ser una figura positiva, negativa o neutral. A veces, el heraldo es el mismo villano (o su emisario) quien le propone un desafío directo al héroe o trata de embaucarlo para que se involucre en la trama” (Vogler, 2002, p.93).

“Un personaje que fundamentalmente encarna algún otro arquetipo, puede también portar la máscara del heraldo de manera temporal. Con mucha frecuencia un mentor actúa como un heraldo que presenta el desafío ante el héroe” (Vogler, 2002, p.94).

#### 2.4.2.1.5. *La figura cambiante*

“Con frecuencia los héroes se topan con figuras, normalmente del sexo opuesto, cuya primordial característica es que varían constantemente desde la perspectiva del héroe, cambiando su aspecto, humor, talante o estado de ánimo. De manera, que resulta difícil su interpretación, no sólo desde el punto de vista del protagonista, sino de la audiencia. Por ejemplo, los hechiceros y las brujas son personajes muy comunes de esta índole en los cuentos populares. Pueden adoptar la forma de personajes oníricos, tales como maestros y profesores, familiares, compañeros de estudios, dioses o monstruos” (Vogler, El viaje del escritor, p.95-96)

Un propósito psicológico del arquetipo de la figura cambiante y fundamental para él consiste en expresar la energía del *ánimus* y *ánima*, términos que proceden de la psicología que desarrolló Carl Jung. Se entiende como *ánimus* el nombre para eludir al elemento masculino presente en el inconsciente femenino, al igual que al conjunto de las imágenes positivas y negativas de la masculinidad que aparecen en los sueños y las fantasías femeninas. A su vez, el *ánima* es un término que hace referencia al elemento femenino correspondiente presente en el inconsciente del varón. Según esta teoría, las personas poseen un manojito completo de características tanto femeninas como masculinas, que son necesarias para la supervivencia y el equilibrio interno. (Vogler, 2002, p.96)

Desde el punto de vista histórico,

Las características femeninas en los hombres y las masculinas en las mujeres han sido fuertemente reprimidas en la sociedad, debido a que los hombres de corta edad aprenden a mostrar sólo la faceta viril y escasamente emocional de sí mismos, mientras que las mujeres deben educarse para quitarle importancia a sus cualidades masculinas. (Vogler, 2002, p.96)

Según el autor, “estas cualidades reprimidas viven en nosotros y se manifiestan en sueños y fantasías como el ánimus y ánima” (Vogler, 2002, p.96).

Por otra parte, “el arquetipo de la figura cambiante también es catalizador del cambio; es decir, desempeña una función dramática que consiste en introducir la duda y el suspenso en el argumento” (Vogler, 2002, p.97-98)

Igualmente, “el cambio constituye una parte natural de todo romance, por lo que, lo común, que este aspecto esté presente en este arquetipo, ya que el héroe queda cegado por la incapacidad de poder ver al otro con nitidez” (Vogler, 2002, p.99).

“La figura cambiante retrata personajes cuya apariencia o comportamiento varía con el objeto de satisfacer las necesidades particulares de la trama” (Vogler, 2002, p.100).

#### 2.4.2.1.6. *La sombra*

El arquetipo conocido como la sombra, representa el lado oscuro de aquello que no se encuentra claramente expresado, lo irrealizado o los aspectos rechazados de una cosa. A menudo, es la morada de los monstruos drásticamente suprimidos o ignorados del mundo interno de los espectadores; es por ello, que pudieran ser todas las cosas que causan disgusto, como desconocidos secretos oscuros o defectos que poseen y no pueden admitir, aun ante sí mismos, los cuales pudieran llegar a causar su destrucción. (Vogler, 2002, p.101-102)

Específicamente, Vogler menciona que este arquetipo puede simplemente ser esa parte sombría de cada persona con la que siempre lucha en su relación con los viejos temores y los malos hábitos. (Vogler, *El viaje del escritor*, p.102)

A menudo se ha dicho que una historia es tan buena como lo es el villano que describe, dado que un enemigo poderoso obliga al héroe a superarse y aceptar el reto. Sin embargo, este tipo de arquetipo se complica cuando se trata de una máscara capaz de ceñir cualquier personaje en distintos

momentos; por ejemplo, el principal mentor de una historia puede, en ocasiones, portar la máscara de la sombra, al igual que un heraldo o un embaucador. (Vogler, 2002, p.102-103)

“Las sombras no tienen que poseer únicamente características negativas. A decir verdad, el autor recomienda humanizarlas con un toque de bondad que las lleve eventualmente a convertirse en personajes vulnerables” (Vogler, 2002, p.103-104).

En su relación con el héroe, las sombras externas tienen que ser vencidas o destruidas por él. A su vez, sombras de índole interna pueden ser desactivadas, como resultado de sacarlas de la oscuridad y situarlas bajo la luz de la conciencia, logrando que toda su maldad sea perdonada en última instancia, haciendo de él una figura bondadosa, fantasmal y benigna. (Vogler, 2002, p.105)

#### *2.4.2.1.7. El embaucador*

Aquellos personajes que representan este arquetipo, plasman la malicia y el deseo de cambio en la historia, además de señalar la locura y la hipocresía. Sin embargo, su cualidad de mayor importancia es el aporte cambios y transformaciones saludables, luego de haber centrado la atención sobre un desequilibrio o la absurdidad de una situación psicológica estancada. Finalmente, es importante resaltar que estos personajes pueden ser ciervos o aliados que trabajan para el héroe o la sombra. (Vogler, 2002, p.106-107)

#### *2.4.2.2. Etapas del viaje del héroe*

##### *2.4.2.2.1. Primera etapa: El mundo ordinario*

A esta primera etapa Joseph Campbell la describe en *El poder del mito* como “el mundo cotidiano desde el cual parte el héroe antes de llegar al lugar en el que tendrá una aventura repleta de maravillas sobrenaturales”. Este momento es fundamental para el espectador, ya que tiene la responsabilidad de captar su atención para que se mantenga viendo el film. (Vogler, 2002, p.113)

El mundo ordinario que se muestra debe cumplir la función del contraste que se hará a continuación cuando el héroe entra en el mundo fantástico, ya que el espectador no puede ver cuán fantástico es el mundo de la aventura si no se muestra un entorno ordinario en primera instancia como punto base de comparación. Esto es, entonces: el contexto, el origen y el pasado del protagonista.

En este sentido, Vogler expresa que: “En esta vida, todos transitamos por una sucesión de mundos especiales que lentamente se transforman en ordinarios, a medida que nos acostumbramos a ellos” (Vogler, 2002, p.118).

El autor menciona entonces una serie de problemas internos y externos que se le deben asignar al héroe en esta etapa para captar la atención del público. En el caso de la película *El Viaje de Chihiro*, sólo aplican para esta etapa los problemas internos los cuales precisan un defecto en su personalidad o un dilema moral para el que debe encontrar una solución. Para ello, el protagonista necesita aprender alguna cosa en el transcurso de la historia, como por ejemplo: cómo llevarse bien con los demás, cómo confiar en ellos mismos y cómo ver más allá de las apariencias externas.

En esta etapa, aparte de la representación del paisaje del mundo ordinario, es recomendable hacer la primera muestra del héroe en la historia, en la cual se debe señalar lo que está haciendo, cómo viste, quiénes lo rodean y cómo reaccionan ante él, cuáles son sus actitudes y emociones, de manera que el público pueda construir a partir de este momento una relación con el personaje. Esta relación se logra atribuyéndole al héroe determinados objetivos, impulsos, deseos o necesidades universales en las que se pueda ver reflejada la audiencia. (Vogler, 2002, p.120-122)

El mundo ordinario es entonces el lugar apropiado para llevar a cabo la exposición de los antecedentes, por lo tanto, esto conlleva a la enunciación del tema de la historia. (Vogler, 2002, p.127)

#### *2.4.2.2.2. Segunda etapa: La llamada de la aventura*

En esta etapa surgen hechos necesarios para que la historia se desarrolle. En ella, el héroe puede sentirse hastiado por el estado actual de las cosas, por lo que surgirá una situación que lo termina de lanzar a la aventura (Vogler, 2002, p.132)

“Este es el momento en el que el autor hace referencia a una cadena de accidentes o coincidencias que se erigen en el mensaje que llama al héroe a la aventura” (Vogler, 2002, p.132).

Es importante resaltar que la llamada de la aventura puede presentarse ante el héroe como una tentación. En ocasiones, ésta puede ser presentada por un heraldo, un mentor o un enemigo que arroja el guante del desafío ante el héroe o lo tienta para que se interne en el peligro; acción que a menudo

puede resultar desconcertante y causar inestabilidad en él. (Vogler, 2002, p.133-134)

“Sucedee pues que la llamada a la aventura se da por la falta absoluta de opciones que se le presentan al héroe, ya que no le dan más remedio aparte del de enfrentarse a situaciones cada vez más terribles (Vogler, 2002, p.136-137).”

#### *2.4.2.2.3. Tercera etapa: El rechazo de la llamada*

“Esta es la etapa en la que el héroe debe decidir cómo responder ante la llamada de la aventura, por lo que tendrá que hacerlo afirmativamente para que se desarrolle la historia y, de esta manera, enfrentarse a lo desconocido” (Vogler, 2002, p.140).

Como lo menciona el autor, este alto en el camino antes de que el viaje realmente haya empezado desempeña una importante función dramática y, consiste en recalcar al público que, la aventura es, sin duda, arriesgada. (Vogler, 2002, p.140)

“A su vez, es importante señalar que el rechazo persistente a la llamada puede ser desastroso y puede conducir al héroe a una tragedia, como lo puede ser, por ejemplo, una transformación física definitiva del personaje como castigo. (Vogler, 2002, p.142).

Luego de vencidos los miedos del héroe y embarcados en la aventura, aún pueden ser puestos a prueba por figuras poderosas representadas por los guardianes del umbral, quienes enarbolan del miedo y la duda, que cuestionan su capacidad y la participación misma del héroe en la historia. Son ellos quienes impiden el paso del protagonista aun antes de que la historia haya comenzado. (Vogler, 2002, p.144-145)

#### *2.4.2.2.4. Cuarta etapa: El encuentro con el mentor*

Este es el momento en el que el héroe conoce al personaje que le brindará las herramientas necesarias para salir victorioso de la aventura que está por comenzar en el mundo sobrenatural.

“En la mitología comúnmente los mentores son protagonizados por brujas, magos, médicos hechiceros, espíritus y dioses de sus respectivos mundos. Ellos cumplirán con la tarea de guiar al héroe en su viaje y le concederles dones” (Vogler, 2002, p.149-151).

“En ocasiones, un mentor se transforma en villano o traiciona al héroe, razón por la cual se debe tomar en consideración que no todos los mentores son dignos de confianza” (Vogler, 2002, p.154).

Vogler describe a los mentores como “héroes que poseen experiencia suficiente para enseñar a los demás.” Menciona que estos personajes han transitado ya por el camino de los héroes una o más veces, donde han adquirido conocimiento y habilidades que pueden transmitir a sus pupilos. (Vogler, 2002, p.155)

“Con mucha frecuencia, la energía del arquetipo del mentor hace que el héroe venza sus miedos y se sitúe al filo de la aventura, en la siguiente etapa del viaje del héroe: el primer umbral” (Vogler, 2002, p.158).

#### *2.4.2.2.5. Quinta etapa: La travesía del primer umbral*

“Esta etapa supone un acto de voluntad con el que el héroe se dispone sinceramente y por sí mismo a emprender la aventura. Ya para este momento, el protagonista ha escuchado la llamada, se ha negado, se ha serenado y se han llevado a cabo todos los preparativos necesarios” (Vogler, 2002, p.160).

Para llegar a esta etapa, el autor señala que “a menudo se requiere de alguna fuerza externa que cambie el curso o la intensidad del relato y sirva para que el protagonista finalmente se comprometa de forma definitiva con la aventura” (Vogler, 2002, p.161)

“En este momento, el héroe se aproxima a momentos decisivos donde su propia alma estará en juego, ya que tendrá que decidir si sigue con su vida tal como ha sido hasta la fecha o lo arriesga todo en un esfuerzo mayúsculo por crecer y cambiar. (Vogler, 2002, p.161)

A su vez, en el momento de aproximación a este primer umbral, el héroe se topa con seres que tratarán a toda costa de impedirles el paso, llamados guardianes del umbral. Son estos personajes quienes constituyen parte del entrenamiento del héroe. Es por ello que, aunque parecieran ser sus enemigos, pueden convertirse en aliados muy valiosos a medida que transcurre la historia. (Vogler, 2002, p.163)

#### *2.4.2.2.6. Sexta etapa: Las pruebas, los aliados, los enemigos*

“Este es el momento en el que los personajes se encuentran y se conocen mutuamente en el mundo fantástico, brindándole a la audiencia una imagen más clara sobre las actitudes y rasgos más característicos de quienes rodean al héroe” (Vogler, 2002, p.168).

Vogler señala que “la función más importante en este período de adaptación al mundo especial, son las pruebas que le son asignadas al héroe, las cuales le servirán como preparación para las dificultades mayores que le aguardan más adelante” (Vogler, 2002, p.168).

Además, el autor menciona que estas pruebas pueden suponer “la continuación del adiestramiento iniciado e impartido por el mentor.” Indica que “muchos mentores acompañan al héroe hasta estas alturas de su andadura y les proporcionan consejos para los grandes desafíos que se avecinan” (Vogler, 2002, p.169).

Una de las particularidades que llama la atención para el presente estudio es la mención del autor cuando señala que, por lo general,

El mundo fantástico está dominado por un villano o una sombra que se ha cuidado de rodearse de trampas, barricadas y omnímodos controles, razón por la cual es normal que los héroes sufran sus asechanzas y caigan en algunas de estas trampas. (Vogler, 2002, p.169)

Otra de las funciones características en esta etapa es “la formación de nuevas relaciones por parte del héroe con respecto a otros personajes aliados en la historia, pertenecientes a este mundo fantástico y quienes serán los que le ayudarán a lograr sus metas” (Vogler, 2002, p.171).

#### *2.4.2.2.7. Séptima etapa: La aproximación a la caverna más profunda*

En esta etapa, el héroe, ya acostumbrado a las peculiaridades del mundo fantástico, realiza los últimos preparativos para la prueba más difícil que deberá superar en la historia, más no sin antes desarrollar un idilio amoroso, uniéndose al héroe y a su ser amado antes de que se enfrenten al mayor peligro. (Vogler, 2002, p.177)

“Aquí el guionista suele conducir al héroe hasta la fortaleza del enemigo, un baluarte bien definido donde todos los aliados y las lecciones aprendidas en el recorrido del viaje jugarán sus papeles” (Vogler, 2002, p.188)

#### 2.4.2.2.8. Octava etapa: *La odisea (el calvario)*

Finalmente este es el momento en el que el héroe se enfrenta a la prueba más difícil que constituye sus peores miedos y deberá derrotar para alcanzar la meta final en la historia. Es por ello que se puede considerar que el protagonista sufre en este momento una muerte simbólica, reflejada en la crisis de la historia.

El autor entonces define “crisis” como “aquel punto de una historia o drama en el que las fuerzas opuestas y hostiles se encuentran en su momento de máxima tensión, por lo que el mensaje es: ‘en ocasiones, las cosas tienen que empeorar antes de ir a mejor’” (Vogler, 2002, p.192). Igualmente el autor hace mención al hecho de que, “a pesar de lo horrible que pueda ser la crisis para el héroe, a veces constituye la única puerta que conduce a la recuperación o a la victoria” (p.192).

A su vez, uno de los aspectos más característicos de esta etapa es el último enfrentamiento por el que debe pasar el héroe con respecto al personaje de la sombra, en el cual existen características positivas y negativas. Razón por la cual Vogler menciona que, irónicamente, quienes parecen ser villanos que se esfuerzan por quitarle la vida al protagonista, pueden convertirse en última instancia y actuar de su lado.

#### 2.4.2.2.9. Novena etapa: *la recompensa*

Vogler describe este momento como la etapa en la que el héroe venció la crisis de la odisea y experimenta las consecuencias de haber sobrevivido a la muerte, por lo que la experiencia de vivir una crisis genera un sinnúmero de nuevas posibilidades y, la recompensa como consecuencia directa de la odisea, presenta muchas formas y funciones. (Vogler, 2002, p.212)

“Uno de los aspectos esenciales de este paso, es que el héroe toma posesión de lo que estaba buscando; por ejemplo, el protagonista vacilante que recupera el respeto por sí mismo y logra el control de su propio destino” (Vogler, 2002, *El viaje del escritor*, p.215).

Igualmente, Vogler menciona que los héroes pueden descubrir que sobrevivir a la muerte otorga nueva energía y mejores percepciones. Asimismo, el héroe puede recibir a modo de recompensa la facultad de la perspicacia, así como penetración psicológica interna y espiritual, mediante la cual adquiere verdadera consciencia de sí mismo. (Vogler, 2002, p.218-219)

#### 2.4.2.2.10. *Décima etapa: el camino de regreso*

Esta etapa el autor la describe como el momento en el que, una vez celebradas y asimiladas las lecciones y recompensas de la odisea, el héroe se enfrenta al dilema de permanecer en el mundo sobrenatural o comenzar el camino de regreso al hogar: al mundo ordinario. Este camino de regreso lo llevará al punto de partida de la historia para continuar el viaje hacia un lugar totalmente nuevo, en pos de un destino definitivo. (Vogler, 2002, p.224)

Señala que, “en términos psicológicos, esta etapa representa la decisión del héroe de regresar al mundo ordinario y vivir en él de acuerdo con lo aprendido en el mundo sobrenatural” (Vogler, 2002, *El viaje del escritor*, p.225).

#### 2.4.2.2.11. *Undécima etapa: La resurrección*

El autor indica que esta etapa “es uno de los momentos más engañosos y desafiantes para el héroe. Aquí el héroe debe someterse a una purga o purificación antes de reencontrarse con el mundo ordinario, por lo que el escritor opta por mostrar el cambio de sus personajes por medio de su comportamiento y apariencia; debe encontrar la forma de demostrar que sus héroes han experimentado una resurrección. Es el momento de crear un nuevo individuo para un nuevo mundo. (Vogler, 2002, p.233-234)

Indica que, “de la misma forma en que el héroe tiene que liberarse de su antiguo yo para entrar en el mundo sobrenatural, ahora debe despojarse de la personalidad del viaje para regresar al mundo ordinario” (Vogler, 2002, p.234).

Finalmente, es importante mencionar que una de las funciones capitales de la resurrección es la acción de purificar al héroe del olor de su muerte, si bien procurando que retengan la lección aprendida en el transcurso de la odisea. (Vogler, 2002, p.234)

#### 2.4.2.2.12. *Duodécima etapa: El retorno con el elixir*

El autor se refiere con “elixir” a todo el conocimiento que el héroe obtuvo durante su viaje. Debido a que, en cierto modo, sufrió una “resurrección”, tal como se cita en la etapa pasada, ese conocimiento y ese sentimiento de frescura lo acompañará a un último encuentro que tiene con una persona (un amigo o familiar), en el que se demuestra su cambio. El héroe está “radiante” de felicidad y la emana a todo el que se encuentre a su alrededor.

### III. MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1. *Planteamiento del problema*

¿Será posible realizar un análisis de la figura femenina presente en la película *El Viaje de Chihiro* de Hayao Miyazaki?

Hoy en día, todavía en el siglo XXI, la mentalidad de aquellos que hacen cine (específicamente películas animadas) todavía es muy retrógrada debido a que la mayoría de los directores y guionistas utilizan figuras masculinas para representar al personaje del héroe en sus historias. Este es un hecho curioso porque, dentro de la sociedad actual que no está compuesta por un patriarcado, como lo estuvo hasta hace veinte años aproximadamente, existen figuras femeninas en todas partes del entorno, merecedoras del arquetipo de “heroína” en sus propias vidas. Sin embargo, esto parece ser un aspecto que no es tomado en cuenta por aquellos que crean historias y las llevan a la gran pantalla.

Poco conocen las personas que habitan en los países situados en el hemisferio occidental de la Tierra sobre la forma innovadora de hacer cine animado que ha estado surgiendo desde los últimos veinticinco años en los países orientales, específicamente en Japón, la cual recibe el nombre de “animé”. Es por ello que la gran mayoría de las personas occidentales tienen la imagen prejuiciosa de la animación japonesa desde el punto de vista pornográfico-violento y, debido a esto, algunos la rechazan antes de darle el beneficio de la duda e investigar un tanto más sobre ella.

Sin embargo, esta idea que ha sido la predominante en las conciencias de las personas occidentales no está del todo errada ni débilmente fundamentada, porque las series de animé suelen incluir un aspecto llamado “fan service” en prácticamente un sinnúmero de producciones.

Asimismo, es importante resaltar que a través de la creación de estas animaciones se rescata uno de los elementos primordiales del animé: la transmisión de emociones de parte de los personajes de la película hacia la audiencia mediante sus expresiones, historias y entornos.

Siempre existe una excepción para la mayoría de las cosas y, en este sentido, el animé también la tiene y puede decirse que son todas las películas realizadas por Hayao Miyazaki.

Dentro de ellas, el director transmite con la misma intensidad las emociones de sus personajes, sitúa al espectador en una historia envolvente y lo hace evadiendo el uso del fan service y colocando como protagonistas principales a mujeres que tienen las mismas capacidades y características para desarrollar su arquetipo de heroínas justo como aquellas que pudieran atribuírsele a un héroe masculino.

Este aspecto es fundamental ya que, en una sociedad en donde sí ha habido una fuerte dominación de la estructura patriarcal desde hace casi cien años y aún es un fenómeno presente en algunas zonas de Japón; Miyazaki, a diferencia de creadores de los países occidentales, decide romper con esos prejuicios y situar a la mujer en el escalafón más alto de la historia, asignándole los arquetipos de mayor peso-héroe y mentor- en la mayoría de sus producciones. De manera que esto derivó en una forma de hacer cine de modo innovador sin nunca dejar a un lado los aspectos fundamentales del animé como lo son la expresión de las emociones y el carácter fantástico siempre enfocado en el desarrollo significativo de la imaginación del espectador.

Se puede decir que el impacto que causan las películas de Miyazaki después de haberlas visto por primera vez es tan sorprendente que llama la atención el por qué, teniendo las empresas productoras de películas animadas más grandes del mundo en los países occidentales, todavía no se ha llegado hasta su nivel. De esta manera se entiende que no se trata únicamente de que estas empresas carezcan de avances tecnológicos para realizar animaciones más espectaculares; no es una cuestión de forma sino de fondo: la clave está en el contenido.

Por otra parte, la autora de este proyecto de investigación (una estudiante de la escuela de Comunicación Social, mención Artes Audiovisuales), se da cuenta de la falta de información que se le proporciona a los alumnos a lo largo de la mención por parte de los profesores con respecto al cine de animación, siendo ésta una manera de hacer cine como cualquier otra y de representar la realidad en la que se vive.

Esta carencia con respecto a esta forma de producciones audiovisuales debe ser tomada en cuenta ya que, en cierta manera, los estudiantes (futuros directores, productores y guionistas) se limitan a una única estructura de hacer cine debido a que no les brindaron las

herramientas necesarias en la carrera para expandir sus horizontes con un sinnúmero de posibilidades a su alcance.

## 3.2. *Objetivos*

### 3.2.1. *Objetivo general*

Realizar un análisis sobre la figura de la mujer presente en la película *El Viaje de Chihiro* de Hayao Miyazaki.

### 3.2.2. *Objetivos específicos*

Analizar los personajes femeninos de la película *El Viaje de Chihiro* mediante la teoría presente en el libro “El viaje del escritor” del autor Christopher Vogler, siguiendo la línea de tiempo del héroe y los arquetipos estipulados en la teoría.

Hacer una investigación a profundidad sobre la cultura japonesa, con base en la figura de la mujer y lo que ésta ha representado en su historia.

Indagar en la protagonización femenina en los distintos tipos de películas animé y las manga que se han creado en base a ellas.

Ilustrar el contenido de la película *El Viaje de Chihiro* comenzando con una breve sinopsis y los aspectos que condujeron al director a llevar a cabo su realización.

Desarrollar una breve reseña de cada uno de los personajes que sean influyentes en la figura femenina plasmada en el film, así como su similitud con las historias folklóricas japonesas en caso de ser aplicables.

Efectuar una investigación con respecto a los films antecedentes a *El Viaje de Chihiro* que hayan sido dirigidos y producidos por Miyazaki y Estudio Ghibli, resaltando los elementos presentes en ellos que fueron precursores a la creación de la película a analizar.

Desarrollar brevemente lo que es el sintoísmo y la repercusión que tienen sus creencias en el desarrollo de la película *El Viaje de Chihiro* y, por lo tanto, en las personalidades y acciones que toman los personajes femeninos y quienes influyen en ellos.

Realizar una fotogalería con imágenes que hagan alusión a elementos japoneses que estén presentes en la película a analizar como una herramienta de ayuda para lograr un mayor entendimiento por parte del lector.

### 3.3. *Justificación*

Este proyecto encuentra su justificación en 2 razones de peso:

En primer lugar, la autora busca romper con el patrón utilizado por las grandes empresas de producciones audiovisuales con respecto a la utilización predominante de personajes masculinos que interpretan el arquetipo del héroe en la gran mayoría de las historias, específicamente en los largometrajes animados que han tenido mayor impacto en el hemisferio occidental del mundo.

La segunda razón se encuentra en la motivación de la tesista en dar a conocer la influencia que ha tenido Miyazaki en la industria cinematográfica, alentando a sus compañeros estudiantes de Comunicación Social, mención Artes Audiovisuales de la Universidad Católica Andrés Bello a que no le pongan límites a sus producciones y se adentren en el mundo de este director que los ayudará a expandir sus horizontes con respecto a su futuro como profesionales dentro del medio.

Para la realización de este proyecto, la autora pondrá en evidencia distintas habilidades y conocimientos adquiridos durante sus años de estudios universitarios, entre los cuales destacan áreas tales como historia de la cultura, historia del cine, teorías de la imagen, artes audiovisuales, fotografía, videografía y guion argumental.

### 3.4. *Delimitación*

Para realizar la delimitación de este proyecto, se tomaron en cuenta distintos parámetros, todos de igual importancia: el tiempo, la diferencia cultural, el aspecto económico y el formato.

Debido a que el siguiente trabajo tiene el formato de investigación de análisis, el tiempo es un factor fundamental en contra de su desarrollo dada la complejidad de la película a analizar.

Asimismo, existe una notable diferencia cultural, debido a que la cultura occidental de los venezolanos y la asiática oriental japonesa son opuestas en muchos aspectos; desde su escritura e idioma, hasta sus costumbres.

Dentro del aspecto económico, la autora buscará patrocinio para adquirir bibliografía relacionada con el tema de investigación, a fin de lograr un análisis de mayor profundidad y más completo.

Por último, el formato que se utilizará para la realización del presente trabajo es aquél del análisis basado en la teoría del viaje del héroe de Christopher Vogler y los arquetipos que utiliza para asignarle roles a los personajes, por lo que la investigación estará sujeta a una estructura específica.

### 3.5. Matriz de análisis

Línea de tiempo de *El viaje del héroe* según Christopher Vogler

Figura 1.

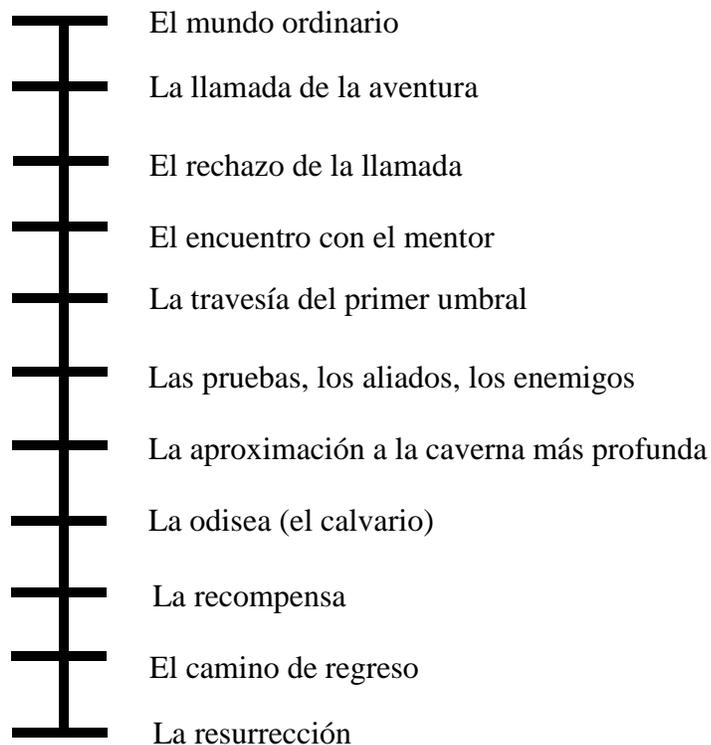


Figura 2.

Arquetipos de Vogler según cada personaje

P E R S O N A J E S	ARQUETIPOS						

### 3.5.1. Definición de los elementos del análisis

A continuación se muestra una breve explicación de cada una de las etapas del viaje del escritor que Vogler indica haber remendado ligeramente del esquema original de Campbell:

- **El mundo ordinario:** la mayoría de las historias sacan al héroe de su mundo ordinario, consuetudinario y mundano para situarlo en uno especial, nuevo y totalmente ajeno a él o ella.
- **La llamada de la aventura:** el héroe se enfrenta a un problema, un desafío o una aventura que debe superar. Una vez plantada la llamada de la aventura, el protagonista no podrá ya permanecer en la tranquilidad de su mundo ordinario.
- **El rechazo de la llamada:** ésta es una cuestión que tiene mucho que ver con el miedo. Con mucha frecuencia, llegados a este punto, el héroe se muestra remiso a cruzar el umbral de la aventura, de modo que rechaza la llamada o bien, expresa su renuencia.
- **El mentor:** a estas alturas del relato muchos escritores habrán introducido ya a un personaje que habrá de erigirse en el mentor del héroe. La relación que se establece entre el héroe y el mentor es uno de los temas más comunes de la mitología y uno de los más ricos en el plano simbólico. Equivale al lazo que se forja entre padre e hijo, maestro y pupilo, doctor y paciente, dios y hombre. Su función consiste en preparar al héroe para que se enfrente a lo desconocido.
- **La travesía del primer umbral:** finalmente el héroe accede a internarse en la aventura y penetra por primera vez en el mundo especial de la historia. Es en este momento cuando da inicio la historia y las aventuras empiezan a suceder.
- **Las pruebas, los aliados y los enemigos:** una vez traspasado el primer umbral, el héroe encuentra a su paso natural y progresivamente nuevos retos y pruebas, hallando en su camino aliados y enemigos, y poco a poco asimila las normas que rigen ese mundo especial.

- **La aproximación a la caverna más profunda:** en última instancia, el héroe se aproxima a lugar que encierra el máximo peligro, que a menudo se encuentra bajo tierra, donde se esconde el objeto de su búsqueda. Suele tratarse del cuartel general del mayor enemigo del héroe, el enclave más peligroso del mundo especial.
- **La odisea (el calvario):** la fortuna del héroe toca fondo y es hora de que se enfrente directamente con quien más teme.
- **La recompensa (apoderarse de la espada):** habiendo sobrevivido a la muerte, el héroe y la audiencia tienen motivos para el festejo. El héroe toma posesión del tesoro máspreciado perseguido el cual ha llegado hasta aquí, obtiene finalmente su recompensa.
- **El camino de regreso:** el protagonista comienza a vivir las consecuencias de su enfrentamiento con las fuerzas del mal, que supuso su particular odisea.
- **La resurrección:** aquel héroe que se ha adentrado en el reino de los muertos tendrá que renacer y purificarse por medio de un último calvario de muerte y **resurrección** antes de iniciar su retorno al mundo ordinario de los vivos.
- **Retorno con el elixir:** el héroe regresa al mundo ordinario, más su viaje carecerá de sentido a menos que vuelva a casa con algún elixir, tesoro o enseñanza desde el mundo especial.

Teniendo en cuenta las etapas del viaje del héroe, se pasará entonces a hacer una breve mención de los arquetipos bajo los cuales se agruparán a los personajes influyentes en la figura femenina de la película a analizar:

- **El héroe:** alguien capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás.
- **El mentor:** aquellos personajes que enseñan y protegen a los héroes y les proporcionan ciertos dones.
- **El guardián del umbral:** poderosos guardianes cuyo cometido es evitar el acceso de cuantos no lo merezcan. Son una amenaza para el héroe pero, si

se les interpreta correctamente, pueden ser superados, sorteados, eludidos, aun convertidos en aliados.

- **El heraldo:** una fuerza nueva que plantea desafíos y anuncian la llegada de un cambio significativo.
- **La figura cambiante:** figuras cuya primordial característica es que parecen variar constantemente desde la perspectiva del héroe.
- **La sombra:** representan la energía del lado oscuro
- **El embaucador:** plasma las energías de la malicia y del deseo de cambio.

Por su parte, los personajes, tanto mujeres como hombres influyentes en la figura de la mujer en el film, seleccionados fueron los siguientes:

- **Chihiro Ogino:** La protagonista de la historia. Sufre una transformación interna significativa que va cambiando desde que comienza la película, donde se muestra como un personaje malcriado e inmaduro, hasta que finaliza la aventura adquiriendo un temperamento más apacible y sabiduría mayor a la que le corresponde para su edad. Estas cualidades las obtiene luego de haber pasado por una serie de hazañas que la pondrán a prueba para salvar la vida de sus padres, de sus amigos y la de sí misma.
- **Yubaba/Zeniba:** Una figura dicotómica que representa tanto un personaje antagónico, como un amigo aliado. Dueña de la casa de baños “Aburaya”, busca impedir a toda costa que la protagonista alcance sus metas pero, a la vez, su alter-ego le brinda herramientas a la protagonista para salir triunfante.
- **Haku:** El aprendiz de Yubaba y la representación del primer amor de Chihiro. Su personalidad dicotómica se debe al control que tiene Yubaba sobre él, por lo que a veces ayuda a Chihiro de buena manera y, otras, actúa distante y de mala gana, poniendo en duda la credulidad de sus acciones.
- **Kamaji:** El personaje que maneja las calderas de la casa de baños. Ayuda a la protagonista en los momentos en los que más lo necesita, al igual que le brinda herramientas esenciales para alcanzar sus metas.

- **Lin:** Una de las trabajadoras de Aburaya. Le asignan la tarea de formar a Chihiro como empleada de la casa de baños, por lo que se convierte, más que en su amiga, en su hermana mayor.
- **Bou:** El hijo de Yubaba. Es la representación de la personalidad de Chihiro antes de su entrada al mundo de los espíritus.
- **Sin Cara:** Un espíritu que, dependiendo del lugar en el que esté, representará o no una amenaza de muerte para la protagonista.
- **Espíritu del río:** Una figura que, en agradecimiento hacia Chihiro, le otorga una medicina que curará los peores males, ayudándola a salir victoriosa del *reikan*.

### 3.6. *Criterios para la selección de la muestra*

Entendiendo el significado de “animación” como una representación de la realidad y “figura” a su vez como la representación de un personaje, se tomaron como referencia a las figuras femeninas y sus cualidades que, según los arquetipos de Vogler, estén presentes dentro de la historia de *El Viaje de Chihiro*.

Asimismo, debido a que en la película son varios los personajes influyentes con respecto a aquellos que representan la figura femenina y que, en el transcurso de la historia, les brindan herramientas para lograr sus metas, otros les ponen pruebas que las harán superarse a sí mismas y tomar una actitud diferente en el largometraje. Algunos personajes son sencillamente el reflejo de quienes alguna vez fueron antes del proceso de maduración interna, por lo que es necesario tomarlos en cuenta y colocarlos en la matriz de análisis, así sean del sexo masculino.

Es por ello que se incluirán todos los arquetipos en la línea de tiempo de la historia, basada en la estructura de las etapas del viaje del héroe de Vogler con el fin de situar al lector en la historia del largometraje y, en base a ello, realizar la matriz de análisis con los personajes y sus arquetipos correspondientes.

Por motivos referentes al guion de la historia, la autora no incluyó la última etapa del viaje del héroe “retorno con el elixir”, ya que no es aplicable según la última escena del largometraje. Igualmente, se colocó a los personajes (separados en la película) de Yubaba y Zeniba bajo la misma representación, debido a que son la misma persona, siendo una el alter-ego de la otra.

### 3.7. *Muestra de análisis*

La autora tomó la decisión de seleccionar a los personajes de la película *El Viaje de Chihiro* anteriormente mencionados, debido a su riqueza con respecto al rol que interpreta cada a lo largo de la historia, además de las interacciones que tienen los unos con otros y cómo se influyen entre ellos, específicamente centrados en la figura de la mujer.

En cuanto a la teoría seleccionada, la autora eligió la que Christopher Vogler estipula en su libro *El viaje del escritor*, debido a los patrones que el autor señala en cuanto a los arquetipos se refiere, mientras los personajes de la historia van transitando por etapas que significarán un determinado giro en la narración.

Por lo tanto, la autora seleccionó los siete arquetipos propuestos por Vogler, aplicándolos a los personajes más significativos de la película que presenten tales cualidades mientras se va desarrollando la historia, que se enmarcará a su vez, en la línea de tiempo propuesta igualmente en la teoría de *El viaje del escritor*.

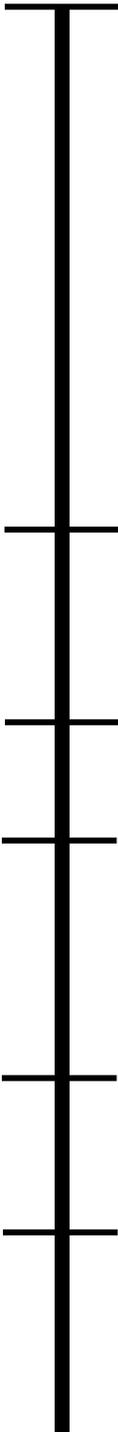
La única excepción que se realizará, será la colocación de la última etapa del *viaje del héroe*, “regreso con el elixir” debido a que no se encuentra presente en la película, por lo que no tiene ningún aporte a la investigación.

Finalmente, se analizarán los distintos arquetipos que les serán asignados a los personajes durante la historia, después de aplicada de la matriz.

### 3.8. Aplicación de la matriz

Línea de tiempo de *El Viaje de Chihiro* según las etapas de la teoría del viaje del héroe de Christopher Vogler:

<b>Etapas de viaje del héroe</b>	<b><i>El Viaje de Chihiro</i></b>
El mundo ordinario	Desde el inicio de la película (cuando Chihiro se queja en el carro) hasta que llegan a la carretera de tierra.
La llamada de la aventura	El papá de Chihiro, Akio Ogino, la invita a entrar y luego, una vez dentro del <i>reikan</i> tanto él como su madre la invitan a comer del banquete encontrado en el pueblo.
El rechazo de la llamada	Desde el momento frente al túnel, Chihiro está renuente a entrar. Luego ya en el mundo de los espíritus se rehúsa a comer con sus padres. Después de que sus padres se convierten en cerdos y conoce a Haku, se niega a ingerir comida del otro mundo
El encuentro con el mentor	Chihiro se encuentra con Haku en el puente que separa el pueblo de los espíritus de Aburaya (la casa de baños). Allí Haku le dice que se vaya de allí como protección. Una vez sus padres convertidos en cerdos y Chihiro en estado físico transparente, vuelve a conseguirse con Haku, quien la ayuda y le da las instrucciones de lo que deberá hacer para salvar a sus padres.
La travesía del primer umbral	Chihiro, una vez dentro de la casa de baños, llega hasta el cuarto de Yubaba para pedirle un trabajo. Luego de mucho insistir, Yubaba hace que Chihiro firme un contrato y se apodera de su nombre original y le coloca uno nuevo.

Las pruebas, los aliados, los enemigos		<p>Chihiro debe superar tres pruebas principales: atender y limpiar al espíritu del río (<i>okusaresama</i>), sacar al Sin Cara de la casa de baños, ir en tren a casa de Zeniba para devolverle el sello que se había robado Haku y, por último, recordar el verdadero nombre de Haku para salvarlo.</p> <p>Durante su travesía, la protagonista hace aliados tales como Lin, Kamaji, Bou y el “yupájaro”, al igual que enemigos como Yubaba y los trabajadores de la casa de baños.</p>
La aproximación a la caverna más profunda		<p>Chihiro sale victoriosa de todas las trabas que se le han cruzado en el camino y se prepara para enfrentar su “última prueba”.</p>
La odisea (el calvario)		<p>Yubaba le presenta a Chihiro su última prueba: distinguir cuáles son sus padres entre un grupo de doce cerdos.</p>
La recompensa		<p>Chihiro puede regresar con sus padres finalmente al mundo de los humanos después de haber hecho amigos, de haber crecido como persona y de haber tenido su primer acercamiento al amor.</p>
El camino de regreso		<p>La protagonista se regresa con sus padres por el túnel por el que ingresaron al comienzo de la película.</p>
La resurrección		<p>Chihiro regresa al mundo de los humanos como una niña de diez años mucho más madura de lo que era al comienzo de la película y ya no ve como un reto traumático el hecho de mudarse a un nuevo pueblo.</p>









### 3.9. Resultados

A través de la aplicación de las etapas del viaje del héroe presentes en la teoría de Christopher Vogler a la película *El Viaje de Chihiro* del director japonés Hayao Miyazaki, y tras la asignación de los arquetipos a los personajes relevantes del largometraje concernientes con la figura de la mujer, se puede establecer lo siguiente:

En el momento en el que se puede apreciar por primera vez a la heroína de la historia, Chihiro Ogino, la audiencia se ve reflejada en ella por las emociones que transmite en ese instante. Chihiro está renuente a mudarse a un nuevo pueblo y, por ello, se muestra con una actitud malcriada, ya que no quiere comenzar clases en una nueva escuela y no se quiere enfrentar a gente desconocida y al reto de hacer nuevos amigos. El espectador se ve reflejado a sí mismo en la pantalla debido a que muy probablemente tuvo más de un episodio de malcriadez como éste cuando tenía la edad de los diez años y se encontraba transitando entre la etapa de la niñez y la pre-adolescencia.

En esta primera etapa del mundo ordinario, Chihiro todavía no se ha ganado el título de “heroína de la historia”, ya que no ha superado aún ninguna hazaña para merecerlo. Sin embargo, se ha ganado la empatía de la audiencia curiosamente mediante cualidades despreciables pero universales.

Este momento tiene una corta duración de un minuto cincuenta segundos (01’50’’), en los que se aprecia también la presencia de los padres de la protagonista y su trato con ella, el cual es otro factor influyente en la personalidad que tiene la joven Chihiro. Sus padres la tratan como si fueran sus “amigos”, logrando así que ella sea un personaje quejón y malcriado. Estas actitudes no surgen por mera coincidencia, sino que son el producto del miedo que puede llegar a sentir una persona de esa edad con respecto a un cambio significativo que deba realizar en su vida.

La etapa del mundo ordinario llega hasta el momento en el padre de Chihiro toma un curso equivocado en la vía hacia la nueva casa y se encuentra frente a una angosta carretera de tierra en cuyo inicio está un torii de madera con un gran número de pequeños templos a sus pies, los cuales la protagonista desconoce debido a la pérdida de tradiciones japonesas que

Miyazaki busca reflejar en el largometraje. Esta es la primera indicación del mundo mágico al que se acercan los personajes y la procedencia de la siguiente etapa.

Una vez adentrados en el camino de tierra, comienza la etapa de la llamada de la aventura, la cual tiene una mayor influencia en el padre de Chihiro, con la intención de Miyazaki de reflejar en él (el único personaje masculino de la historia hasta este momento), la personalidad más débil y, por ello, más propicia a caer en la tentación.

El personaje de la madre, Yuuko Ogino, a pesar de que le hace una serie de advertencias a su esposo, es completamente ignorada por éste; motivo que la coloca como una sombra de su esposo (no como arquetipo, sino en sentido figurado), sin voz ni voto en las decisiones que se toman; por lo que, eventualmente, se convierte en un personaje débil y sucumbe a la tentación junto a su esposo.

A su vez, en esta etapa es cuando la audiencia ve la fuerza en el personaje de Chihiro como posible indicador de su futura conversión en el personaje del héroe. Sin embargo, esta fuerza que la lleva a mostrarse resistente a la tentación a la llamada de la aventura, no es propiciada por la sabiduría que tiene el personaje de distinguir el bien del mal, sino por el miedo a lo desconocido.

Esta característica es fundamental para el desarrollo de la tercera etapa, comprendida por el rechazo de la llamada, en donde Chihiro, a pesar de que rechaza rotundamente la tentación de sus padres, se ve obligada a adentrarse en el mundo mágico y a seguirlos en el camino trazado por el llamado.

El punto más emblemático de esta etapa es el que comprende la tentación mayor de uno de los placeres fundamentales de la sociedad japonesa: la comida. Debido a que una de las características más simbólicas de los japoneses es el control que deben tener con respecto a los placeres por medio de disciplinas con el fin de endurecer su voluntad, Miyazaki hace sucumbir ante ella a los personajes débiles (los padres), convirtiéndolos en cerdos como castigo, mientras que realza la figura de la protagonista por haber reflejado resistencia ante este evento.

En este momento, surge una figura desconocida, el primer guardián del umbral situado en el puente de Aburaya, quien le aconseja de modo imperativo a Chihiro que se vaya de ese mundo con sus padres antes de que anochezca. Acción que no va a ser capaz de realizar una vez que se da cuenta que sus padres se han convertido en cerdos.

A su vez, tal como lo menciona Vogler en su escritura, el rechazo persistente de la llamada puede resultar trágico y esto se ve reflejado en la desaparición física paulatina que comienza a sufrir Chihiro mientras se trata de convencer a sí misma de que todo lo que está viviendo es un sueño y, por lo tanto, no es real. Este estado de negación pudo haber causado su muerte y desaparición completa, de no ser por la llegada de la cuarta etapa del viaje: el encuentro con el mentor.

Aún resistente a los acontecimientos, la llegada del personaje de Haku (uno de sus mentores), logra calmarla y le aconseja que ingiera comida del mundo mágico para que no desaparezca por completo. Invasión por el miedo y el desconcierto de la amabilidad de este personaje extraño, Chihiro se muestra renuente hasta que no le queda de otra sino aceptar el consejo de su mentor. Esta referencia la utiliza el director para rescatar y mostrar a la sociedad japonesa una de las historias folklóricas más emblemáticas de su cultura: la historia de Izanagi e Izanami, creadores de Japón, dando entender a la audiencia la muerte simbólica de Chihiro al haberse adentrado en el mundo sobrenatural y la pertenencia obligatoria después de haber ingerido alimentos provenientes de allí.

Haku le ofrece voluntariamente ayuda sobrenatural y le muestra el camino por el que deberá transitar para poder lograr su fin último: regresar al mundo real con sus padres, luego de haberlos convertido nuevamente a su forma humana. Este gesto de parte del personaje Haku, le brinda a Chihiro un tanto de confianza en sí misma para continuar.

Aun invadida por el miedo, Chihiro accede y sigue las indicaciones de este mentor que la llevarán a superar una prueba menor: pedirle trabajo a Kamaji. Esto simboliza una prueba, ya que es el primer encuentro cercano que la protagonista tiene con un espíritu cuya fisionomía no es natural en el mundo de los humanos. Sin embargo, debería serlo, ya que su físico hace alusión a Tsuchigumo, un personaje recurrente en las historias folklóricas japonesas las cuales, según Miyazaki, han quedado en el pasado.

Eventualmente, se arma de valor y logra pedirle trabajo a Kamaji, solicitud que resulta negada debido a que él ya disponía de toda la ayuda que necesitaba. Sin embargo, es en este momento cuando Kamaji se transforma en mentor y heraldo, poniendo a prueba a Chihiro, enseñándole su primera lección en el nuevo mundo: finalizar aquello que ha comenzado. Igualmente, es durante este instante cuando se convierte en su aliado al no delatarla, mintiendo al decir que es su nieta frente a el primer personaje femenino con el que se cruza la protagonista y quien será su mentora en menor grado: Lin.

Este personaje femenino, aunque es mentor y ayuda a Chihiro en su tránsito por el mundo sobrenatural mediante una relación similar a la de la hermana mayor, es una figura débil que acepta sobornos y cae ante tentaciones banales como el dinero, como cualquier ser humano. Sin embargo, se convierte en su aliada enseñándole modales a Chihiro y acepta el reto de Kamaji, conduciéndola a la entrada de la siguiente etapa: la travesía del primer umbral.

Por ser esta etapa una de las más emblemáticas de la historia, debido a que la protagonista se termina de sumergir voluntariamente en la aventura, el director aprovecha la oportunidad para introducir al personaje antagonista. Es entonces cuando Chihiro tiene su primer encuentro con Yubaba. Este acercamiento se desenvuelve violentamente desde el momento en el que la protagonista se detiene frente a la puerta de su despacho y es reprochada por su falta de modales. Así Chihiro da inicio al aprendizaje que obtendrá de este mentor.

Asimismo, Yubaba representa, aparte de un mentor, un guardián del umbral que se niega a permitir la entrada de Chihiro en el mundo de los espíritus, rechazando su petición de trabajo. Todas las características físicas y de personalidad de esta figura femenina producen miedo e intimidación, y, a su vez, reflejan el poder y autoridad que tiene en el recinto y sobre todos los que allí habitan; típica cualidad que refleja a todos aquellos seres humanos que son figuras de autoridad en algún recinto. Este personaje está representado por una mujer, ya que Miyazaki busca recordarle a la sociedad japonesa que la figura de la mujer no siempre estuvo atada al hogar, sino que tuvo un papel muy importante en la historia de Japón en donde controlaba la economía del hogar, tenía posesión de tierras y hasta podía llegar a ser emperatriz.

Para humanizar a este personaje antagónico, Miyazaki le asigna un hijo (la debilidad que saca a relucir su lado materno) que cumple la función de contrarrestar tanto poder. Es debido a una eventualidad en una escena con él que Yubaba termina de aceptar la súplica de Chihiro y le hace firmar un contrato de trabajo en Aburaya, como elemento simbólico del cruce al umbral. Al firmarlo, Yubaba se apodera del nombre de la protagonista, obteniendo control total sobre ella y, por lo tanto, aceptando su entrada a este nuevo mundo.

Con su ingreso como trabajadora en la casa de baños, Chihiro comienza la sexta etapa de su viaje en la que se enfrentará a las pruebas más importantes de la historia, creará aliados que la ayudarán a salir victoriosa de las dificultades y enemigos que busquen hundirla para evitar que alcance sus metas.

La primera prueba comprende el baño al Espíritu del río, en donde la protagonista deberá aceptar con madurez la tarea que le ha tocado y que ha sido asignada específicamente a ella por órdenes de Yubaba: en parte por maldad, pero a su vez, para enseñarle modales y a trabajar correctamente con un cliente en Aburaya. Este evento formará parte del crecimiento interno del personaje.

Tras salir victoriosa de esta prueba, Chihiro es premiada por el Espíritu del río y luego Yubaba la felicita públicamente poniéndola como ejemplo a seguir entre los demás trabajadores. En este momento, la protagonista comienza a adquirir seguridad en sí misma; cualidad que necesitará para enfrentarse a sus próximas pruebas.

Durante la prueba, es importante señalar el profesionalismo laboral reflejado por Yubaba y la ayuda que le ofrece Lin para limpiarlo, junto con los demás trabajadores de la casa de baños, que dejan sus prejuicios a un lado, poniendo sus competencias como prioridad.

Desde el inicio de esta etapa, surge un personaje misterioso que realiza apariciones sólo ante Chihiro. Es un espíritu que no habla, prácticamente no se mueve y se va desvaneciendo a cada rato. Este personaje recibe el nombre de Sin Cara, y se puede suponer que es introducido por Yubaba para probar las debilidades de la heroína, ya que la especialidad de este ser es sacar las peores cualidades tanto de otros espíritus como de seres humanos, tentándolos con aquello que más deseen para luego comérselos.

Chihiro le salva la vida a Haku en un episodio en el que conoce a la supuesta hermana gemela de Yubaba: Zeniba. Esta escena es fundamental en el desarrollo de la historia, ya que el director le muestra a la audiencia que el personaje antagonista posee una faceta escondida de la que no se ha enterado, tal como se pudiera pensar de las amplias personalidades femeninas en donde hay espacio para todo tipo de apariencias.

Luego de este encuentro con Zeniba, Haku se encuentra en peligro de muerte, el hijo malcriado de Yubaba (Bou) es convertido en un ratón y el llamado “yu-pájaro” (un ave que Yubaba utiliza como extensión de sus ojos), es convertido en un pájaro diminuto. Estos pasarán a ser los acompañantes y amigos de Chihiro durante el resto del viaje, lo cual supone una pequeña prueba extra para la heroína puesta por la misma antagonista: cumplir la función como figura protectora de este momento en adelante, ya que tiene la madurez suficiente para hacerlo.

Una vez dentro de la casa de baños y luego de haberse tragado a tres personas, es Chihiro quien debe sacar al Sin Cara de Aburaya (es su responsabilidad por haberle permitido la entrada al recinto), ya que es ella a quien él quiere se comer por mostrar mayor fortaleza interna en comparación a los demás. De manera muy calmada, Chihiro habla con el personaje y lo cura aplicando psicología inversa (que muy seguramente usaron sus padres con ella en algún momento) al decirle que ella se iba a dejar comer por él si aceptaba primero comerse la medicina del Espíritu del río, la cual hace que vomite todo lo que se ha comido y consigue sacarlo de Aburaya. Tal como burlan los padres a sus hijos para lograr que se coman los vegetales en el almuerzo, prometiéndoles después un regalo que quizás no cumplan pero es una técnica válida mediante la cual alcanzan el objetivo.

Aunque la heroína logra obtener varios aliados durante estas dos primeras pruebas, también crea enemistad con los trabajadores de Aburaya que la desprecian por el hecho de ser humana y, aparte discrepa con Yubaba, por salir victoriosa de las pruebas. Estas pruebas, de manera inconsciente le enseñan a Chihiro a ser una mejor persona.

La tercera prueba es la más difícil por la que pasa la heroína antes de la prueba final, ya que comprende el plano sentimental y deberá superarla sin ayuda de nadie. Con todas las enseñanzas que ha adquirido en su estadía en la casa de baños, Chihiro recibe los últimos

consejos de Kamaji y Lin, emprendiéndose en un viaje sola en compañía de sus nuevos amigos, con el fin de redimir los errores de Haku ante Zeniba y salvar su vida.

En esta última prueba, Chihiro va a casa de Zeniba; un hogar sencillo establecido en un granero, sin muchos lujos, en donde el elemento principal que busca transmitir el director es la comparación con el lujo del despacho de Yubaba.

Este contraste es particularmente radical, ya que Zeniba se muestra como una persona bondadosa y amable, que los recibe abriéndoles ella la puerta para que entren y sirviéndoles té y postre. Además, específicamente le pide a Chihiro que la llame “abuelita” y, físicamente, se distingue de Yubaba al utilizar lentes mientras está tejiendo. Los lentes son el único elemento que incluye el director en este personaje para diferenciar una figura físicamente de la otra.

La división de un mismo personaje en dos seres físicamente iguales pero de personalidades opuestas es uno de los aspectos más resaltantes del largometraje. Mediante esta técnica, el director busca confundir tanto al héroe como a la audiencia, dando a entender entonces que: en realidad Zeniba es el equivalente de Chihiro, y Yubaba es igual a Sen, pero, debido a que la personalidad de Zeniba es de carácter fuerte, la codicia, el odio, el egocentrismo, y la avaricia triunfan, cegando a esta mitad de Zeniba (Yubaba) en casi completo desconocimiento de su verdadero nombre; tal como le pasó a Chihiro en sus primeros días en Aburaya cuando, una vez ya convertida en Sen, se le olvida por un pequeño momento que su verdadero nombre es Chihiro.

Por lo tanto, debido al poco conocimiento que tiene Yubaba de su otra mitad, el cual está en negación rotunda, cuando se aprecia por primera vez a Zeniba en Aburaya (hasta donde tiene que llegar escondida, convertida en una hoja de papel), está en un estado transparente, igual al que adoptó Chihiro con su llegada al mundo de los espíritus por no pertenecer allí y la negación de quienes allí viven con respecto a la presencia de humanos.

A su vez, Chihiro se muestra preocupada porque debe salvarle la vida a Haku e impedir que sus padres sean devorados; razón por la cual le pide ayuda a Zeniba y ella, como mentor y heraldo, abandonando su papel de sombra, le pone una última prueba interna que la preparará para la hazaña final. Consiste en recordar dónde conoció a Haku para salvarlo y

liberarlo del yugo de Yubaba. Este es un curso importante que toma la historia ya que, es entonces Yubaba en su faceta de Zeniba, quien le da todas las herramientas a Chihiro para salir victoriosa de la historia.

Asimismo, le proporciona un regalo (la liga para el cabello) el cual, según ella, tiene un poder especial protector ya que fue elaborado por sus amigos. Este regalo tiene una representación simbólica importante, ya que se da a entender que la protegerá ante las hazañas a las que se enfrente una vez fuera del mundo sobrenatural, además de ser un elemento que representa la prueba de que su viaje y las enseñanzas no fueron un sueño.

Es por esta razón que se puede decir que, Zeniba, siendo aún la bruja poderosa que es, anticipa la llegada de Chihiro al mundo espiritual y su riesgo de sufrir las mismas consecuencias de ella (siendo en el mundo ordinario una niña malcriada, egoísta y asustadiza). Zeniba, entonces, decide ayudarla y formarla para que no se desprenda de su verdadero nombre y pueda salir victoriosa ante esta situación. Para lograrlo, manda al Sin Cara a la casa de baños con el fin ponerla a prueba, enseñarle una lección y llevarla de vuelta a su casa en el Fondo del Pantano, para darle las últimas herramientas que necesitará en su hazaña final. Igualmente, convierte a Bou (el ser que refleja la personalidad malcriada que tuviese Chihiro de no haber entrado nunca al mundo espiritual) en ratón para enseñarle a Chihiro la lección del perdón y protección hacia las personas que son como ella fue en algún momento, ayudándolos a abrir los ojos tal como la ayudaron a ella; razón por la cual Chihiro se convierte en mentor.

Como resultado, se pudiera decir que Yubaba es la representación del arquetipo de sombra porque es la parte de los sentimientos negativos de una persona que busca ponerse encima de los demás y colocarles pruebas para que se hundan en el camino y terminen como ella (como ocurre con los codiciosos sapos y demás trabajadores de Aburaya). Sin embargo, Zeniba, el inconsciente en negación de Yubaba, es la verdadera figura de mentor en la historia. Sin embargo, ambas personalidades se unen por medio del arquetipo del heraldo, ya que ambas buscan colocarle pruebas, sólo que con fines disímiles.

Finalmente, una vez ya con Haku, Chihiro logra recordarse de su nombre, liberándolo de la figura del dragón y, por ende, del control de Yubaba. Este acontecimiento le da inicio a la

etapa de la historia de la aproximación a la caverna más profunda, ya que el personaje está preparado para la última prueba y se dirige a ella mientras vuela con Haku en dirección a la casa de baños.

Una vez en Aburaya comienza la etapa de la odisea, la cual, en este punto, está marcada por la presencia de personajes aliados (todos los trabajadores y kami de la casa de baños) que se oponen a que se lleve a cabo esta última prueba. Especialmente Bou, quien amenaza a su madre y la decisión voluntaria del “yu-pájaro”, la representación externa de los ojos de Yubaba, de no regresarse a su figura delatante anterior. Sin embargo, tal como fue enseñada Chihiro, un trato es un trato y hay que respetarlo: hay que saber terminar lo que se ha comenzado.

Esta maduración y crecimiento interno del personaje de la heroína logra, gracias a quienes la han ayudado, a superar esta prueba de vida o muerte de manera sencilla y sin mayor complicaciones ya que se lo merece como retribución de su conversión y de haber superado todos los obstáculos.

Su mayor recompensa en el viaje han sido todas las enseñanzas que se lleva consigo (tanto las recibidas como las impartidas) y que han cambiado su modo de percibir al mundo; Chihiro deja de ser una niña y se convierte en una adolescente, regresando ya convertida hasta donde la esperan sus padres al inicio del túnel.

En este último momento, Haku, en su arquetipo de mentor, le pone una última prueba a Chihiro: no debe voltear hacia atrás antes de haber pasado el túnel. Después de haber estado un tiempo considerable en el mundo de los espíritus, la heroína aprendió todas las historias folklóricas japonesas que pudieran tener similitud con su situación (como tantas muchas otras que desconocía haber llegado al reikan y que, de haberlas conocido, le hubieran ayudado), con respecto a cumplir lo que se le es ordenado en otro mundo para no ser condenado eternamente, tal como sucede, por ejemplo, con Isanagi e Izanami; en donde Izanami le advierte a Isanagi que no la vea una vez que la encuentra y, por él desobedecer, se le castiga fuertemente.

Por lo tanto, la última etapa presente en la película, conformada por la resurrección del héroe, se da cuando se aprecia este conocimiento cultural que ha obtenido Chihiro y la

fuerza que ha tomado su personalidad por no haber volteado sino hasta después de cruzar el túnel. Aparte, se hace alusión a la tradición japonesa del renacimiento de humanos y dioses luego de ser purificados en un baño de agua, motivo por el cual, el lugar de aprendizaje y crecimiento de Chihiro es una casa de baños, en la que se purifica y, en cierto modo, renace como una persona nueva.

Finalmente, mudarse y comenzar en una nueva escuela no será reto alguno.

## IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Del presente trabajo de grado se puede concluir que la teoría expuesta por Christopher Vogler en su escrito *El viaje del escritor* es perfectamente aplicable para realizar el análisis de la figura femenina en la película *El Viaje de Chihiro* del director Hayao Miyazaki. Esto se debe a la aplicación de los arquetipos de Vogler en los personajes de la historia y la línea del viaje del héroe aplicada según cada etapa del largometraje, para observar así la relación que tienen unos con otros y las influencias o repercusiones que estos refieren a los objetos del análisis.

Igualmente, se concluye que el largometraje *El Viaje de Chihiro* resalta la figura femenina por motivos mucho más complejos aparte del simple objetivo de reivindicarla en la sociedad después de años de dominación patriarcal. A través de este largometraje, se busca formar una relación íntima de los personajes con la audiencia. Esto se logra por medio de la presencia del ánimus y el ánima, precisados en la teoría de Jung, mediante los cuales Miyazaki busca expresar con sus heroínas la presencia de características femeninas y masculinas que conforman al ser humano independientemente de su sexo. Ese es el secreto del por qué sus personajes son invertidos en comparación con los personajes que comúnmente se ven en las otras películas. Las mujeres son fuertes y los hombres, débiles.

Pareciera ser entonces que el director utiliza la figura femenina debido a la complejidad emocional que representa la mujer. Esto permite entonces la posibilidad de incluir todos los sentimientos y características que de ese género se manifiestan en la generalidad de los seres humanos. Esta particularidad se refleja en un número determinado de personajes principales creados cuidadosamente por el director para asignarles este propósito.

Es por esta razón que el director crea el guion con fundamento dicotómico tanto en el contenido narrativo, como en la representación de los personajes, logrando que espectadores de todas las edades vean una diversidad de cualidades de sí mismos manifestadas en la gran pantalla. De esta manera, Miyazaki establece constantemente la dicotomía desde que presenta y sustenta la existencia de un “mundo real” y un “mundo de los espíritus”; la creación de una contraparte diligente en proceso de maduración de Chihiro, cuando adopta el nombre de Sen; la presentación de dos caras de un mismo

personaje, Yubaba y Zeniba que exige y colabora a su vez en la maduración de la protagonista; la demostración de Haku en su forma humana y como dragón de espíritu del río; el comportamiento del Sin Cara, fuera y dentro de Aburaya.

Asimismo, se puede decir que Miyazaki, en sus largometrajes que proceden a *El Viaje de Chihiro*, continúa con la tendencia de colocar la figura femenina como prioridad dentro de la historia. En *Ponyo* (2008), la protagonista es un pez dorado que quiere convertirse en humana y, hasta encontrarse nuevamente con Sousuke (el ser humano motivo que impulsa su transformación), será capaz de desafiar las reglas de su propio padre, provocará un maremoto y, además, aceptará perder sus poderes siempre y cuando logre su objetivo.

En cambio, en el *Castillo Ambulante de Howl* (2004), Miyazaki nos presenta a Sophie Hatter una heroína titubeante y temerosa que se dedica a hacer sombreros en su ciudad natal. No es sino hasta el momento en el que La Bruja del Páramo, la antagonista principal de la historia (también heraldo y mentora para esta protagonista), la transforma en una anciana de noventa años. Sophie se emprende entonces en un viaje para buscar romper la maldición que esta bruja le ha colocado y es cuando, durante su travesía, se involucra con Howl, Michael y Calcifer. Toda su vivencia suma retos y obstáculos para ella. Al final se da cuenta de que, a pesar de la terrible reputación de Howl (se dice que es un casanova empedernido que se come los corazones de las doncellas que conquista), se enamora de él y está dispuesta a transformar su imagen de sí misma con tal de que Howl cese de participar en la creciente guerra y recobre su corazón.

De igual manera, esta tendencia seguirá en el último film hasta la fecha que haya dirigido Hayao Miyazaki: *Kaze Tachinu* (El viento se levanta), donde el director presenta un protagonista masculino, Jiro Horikoshi. Esta producción audiovisual es un homenaje al creador de los aviones más poderosos que usó Japón durante la segunda guerra mundial. Sin embargo, la presencia femenina no deja de estar presente en la historia debido a la existencia de Nahoko, la niña que Jiro rescata del terremoto y se convierte después en su esposa. Esta relación, irresponsable para algunos (ya que Nahoko tiene tuberculosis y su estado es muy delicado), es la que logra que Jiro consiga finalmente diseñar el avión perfecto y no fracasar más. El mismo Jiro, le indica a Nahoko que él no hubiese sido capaz

de lograr nada sin ella, sin su comprensión y compañía a pesar de estar ella misma lidiando con una enfermedad terminal.

Es de esta manera que Miyazaki ha envuelto a la gente con cada una de sus películas desde hace más de treinta años. Su especialidad es encontrar ese punto con el que nos identificamos en la cotidianidad, hasta con el que refleja lo más íntimo de nosotros; sobre todo aquello que sale a relucir en escasos momentos.

A su vez, luego de haber finalizado el trabajo de grado, la autora recomienda fervientemente que, dentro del pensum de la escuela de Comunicación Social, mención Artes Audiovisuales de la Universidad Católica Andrés Bello, se haga hincapié en la enseñanza con respecto a la realización de un guiones cinematográficos y las distintas maneras que existen en el mundo de crear historias, para así, expandir la mente de los creadores. Una de las maneras que se pudiera utilizar para alcanzar este objetivo, sería la inclusión de un mayor número de ejemplos de películas no occidentales, que brinden un punto de vista más estético, emocional y distinto a las que los venezolanos estamos acostumbrados. Para lograrlo, se recomienda la apertura de cátedras electivas que traten los distintos tipos de guiones del mundo; específicamente de aquellos provenientes de culturas distintas a la nuestra, y/o reforzar en la cátedra de guion las teorías con ejemplos occidentales, pero también, siempre mencionando películas animadas orientales.

Finalmente, la mejor recomendación que le puede hacer a los lectores es a no temerle a la creatividad y a adentrarse en el mundo de la animación en donde todo es posible.

# FOTOGALERÍA

## Capítulo I: La figura femenina

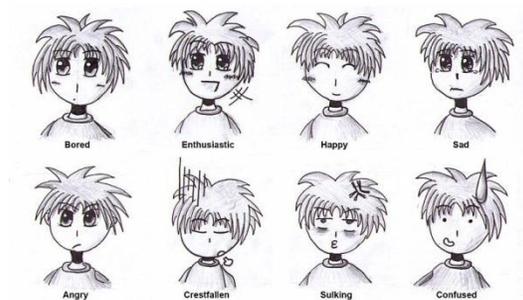
### 2.1.4. La mujer en el manga y en las películas animé

Fig.1



*Ribbon no Kishi* de  
Osamu Tezuka

Fig.2



Típicas expresiones faciales  
del animé

## Capítulo II: El Viaje de Chihiro

### 1.6. Lo fantástico

Fig.3



Rokumeikan

Fig.4



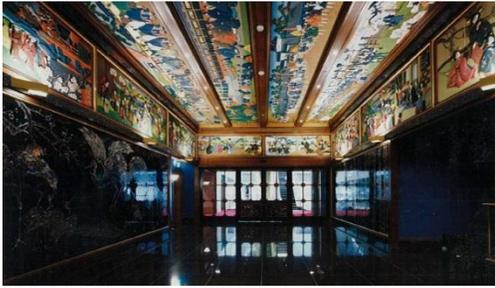


Fig.6 Meguro Gajoen



Fig.8 Aburaya



Fig.9



Fig.11



Fig.10 Jiufu, Taiwán



Fig.12 Mundo espiritual, Aburaya



Fig.13



Museo Arquitectónico de Tokio

Fig.14



Interior de Aburaya (cuartos de los trabajadores)

### 1.8. Los personajes

### Chihiro Ogino

Fig.15



Fig.16

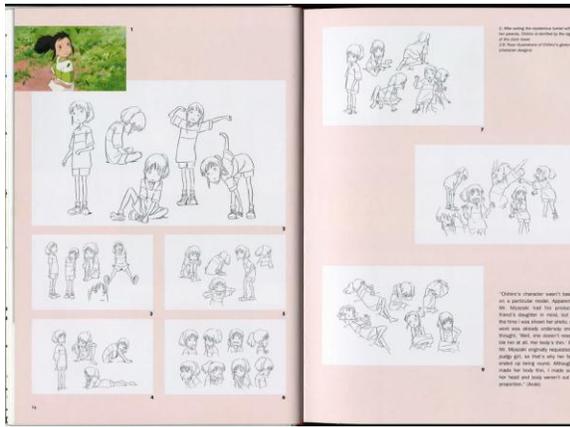


Fig.17



Fig.18



Fig.19



Fig.20



Sen  
(Chihiro)

Fig.21



Fig.22

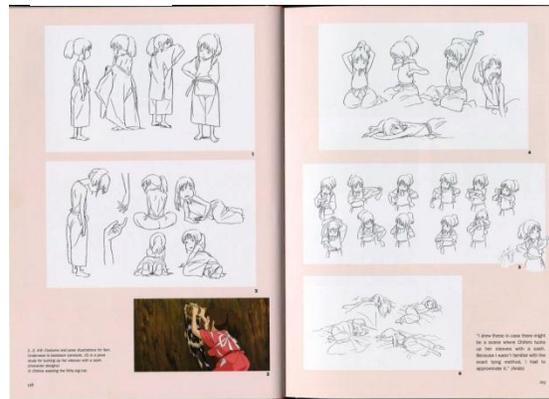


Fig.23



Fig.24



Fig.25

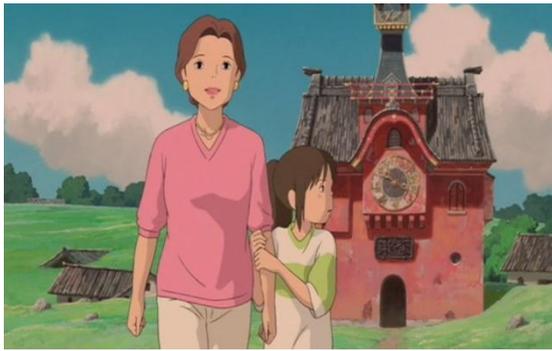


Akio Ogino

Fig.26



Fig.27



Yuuko Ogino

Fig.28

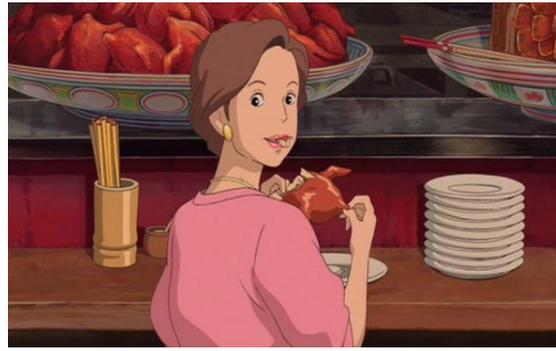


Fig.29



Fig.30



Fig.31



Yubaba

Fig.32



Fig.33



Fig.34



Fig.35



Fig.36



Fig.37



Fig.38

Zeniba

Fig.39

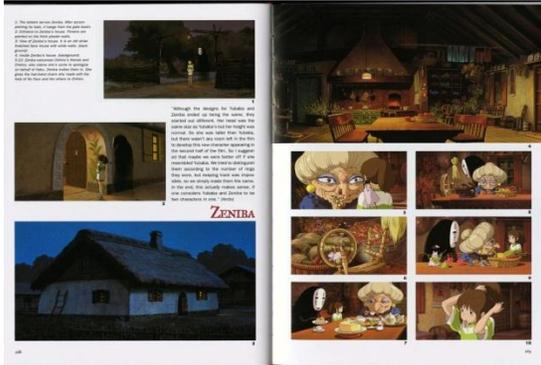


Fig.40



Fig.41



Fig.42



Fig.43

Yu-pájaro

Fig.44



**Yamauba y Kintarō**

Fig.45



Fig.46



Fig.47



Fig.48

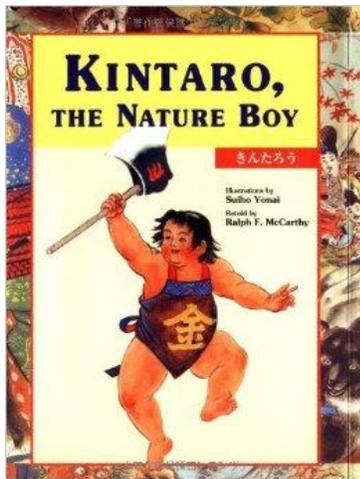


Fig.49



Fig.50



**Bou**

Fig.51



Fig.52



Haku

Fig.53



Fig.54

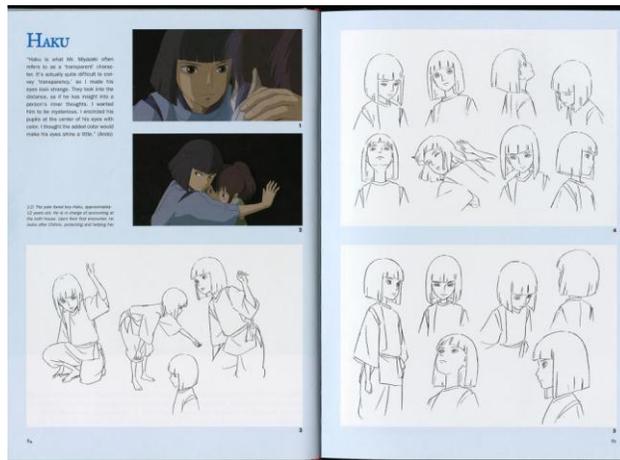


Fig.55



Fig.56



Fig.57



Lin

Fig.58



Fig.59



Kamaji

Fig.60



Fig.61



Fig.62



Fig.63



Tsuchigumo

Fig.64

Susuwatari

Fig.65



Fig.66

Sin Cara

Fig.67

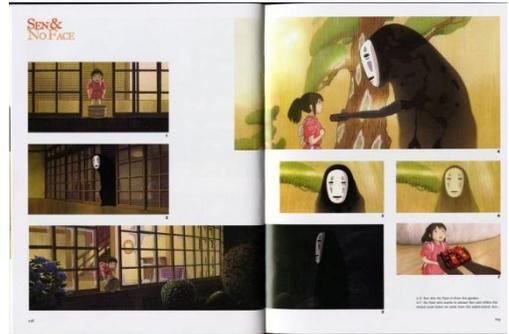
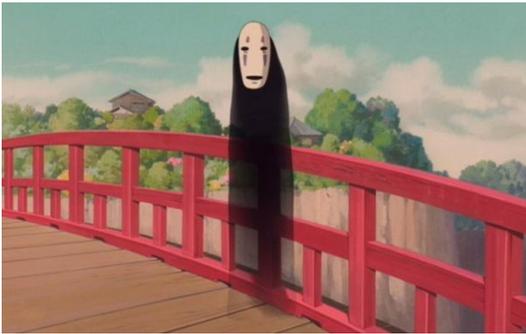


Fig.68



Fig.69

Fig.70



**Máscaras del teatro Noh**

Fig.71



Fig.72



Fig.73



**Espíritu del río**

Fig.74



Fig.75



Fig.76



Fig.77



Fig.78



## 2. Films antecedentes

### 2.1. Nauscaä del Valle del Viento

Fig.79



Fig.80



Fig.81



Manga

### 2.2. Laputa: Castillo en el cielo

Fig.82



### 2.3. Mi vecino Totoro

Fig.83



### 2.4. Kiki: Servicio a domicilio

Fig.84



### 2.5. Porco Rosso

Fig.85



### 2.5.1. Hikōtei Jidai

Fig.86



Fig.87



### 2.6. Princesa Mononoke

Fig.88



### 1.5.1. Historias folklóricas japonesas alegóricas a El Viaje de Chihiro

Fig.89

#### Festival Shimotsuki

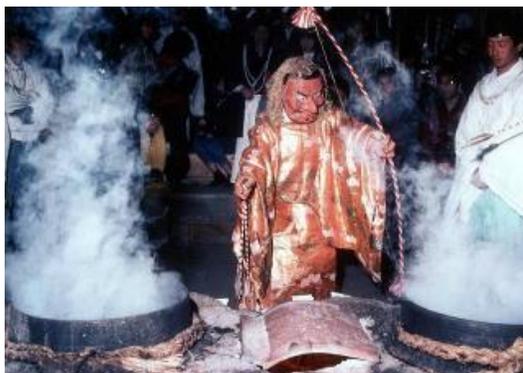


Fig.90



Túnel que lleva al Shimotsuki

Fig.91



Túnel que lleva al rekai en Chihiro

Fig.92



**Capítulo III: El sintoísmo**

Fig.93



Los kami en El Viaje de Chihiro

Fig.94



Fig.95



Fig.96



Fig.97



**Templos del *shintō* (*jinja*)**

Fig.98



Fig.99



Fig.100

**Puertas (*torii*)**



Fig.101



Fig.102



Fig.103



## V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aeschliman, (s.f.). *What is Anime?*, [Página web en línea]. Consultado el 24 de marzo de 2015. Disponible en:<http://www.bellaonline.com/articles/art4260.asp>.

Anónimo. *Hayao Miyazaki*, (s.f.), [Página web en línea]. Consultado el 03 de marzo de 2015. Disponible en:<http://www.nausicaa.net/miyazaki/miyazaki/>.

Anónimo, (2006). *Female Body Proportion*, [Página web en línea]. Consultado el 24 de marzo de 2015. Disponible en:<http://animeworld.com/howtodraw/bodies1.html>.

Anónimo. *Daydream Data Notes*, (s.f.), [Página web en línea]. Consultado el 03 de marzo de 2015. Disponible en:<http://www.nausicaa.net/miyazaki/manga/zassou.html>.

Anónimo. *Nausicaä of the Valley of the Wind*, (s.f.), [Página web en línea]. Consultado el 07 de marzo de 2015. Disponible en: [http://studioghibli.wikia.com/wiki/Nausica%C3%A4\\_of\\_the\\_Valley\\_of\\_the\\_Wind](http://studioghibli.wikia.com/wiki/Nausica%C3%A4_of_the_Valley_of_the_Wind).

Anónimo. *Lin (Rin)*, (s.f.), [Página web en línea]. Consultado el 15 de febrero de 2015. Disponible en:[http://spiritedaway.wikia.com/wiki/Lin\\_%28Rin%29](http://spiritedaway.wikia.com/wiki/Lin_%28Rin%29).

Anónimo. *Izanagi and Izanami* (s.f.), Myths Encyclopedia, [Página web en línea]. Consultado el 20 de enero de 2015. Disponible en: <http://www.mythencyclopedia.com/Iz-Le/Izanagi-and-Izanami.html>.

Anónimo (2001). *Spirited Away Awards*, *IMDB*, [Página web en línea]. Consultado el 03 de marzo de 2015. Disponible en: [http://www.imdb.com/title/tt0245429/awards?ref\\_=tt\\_awd](http://www.imdb.com/title/tt0245429/awards?ref_=tt_awd).

Anónimo (2002). *Results from Tokyo Anime Fair Awards*, [Página web en línea]. Consultado el 15 de febrero de 2015. Disponible en:<http://www.animation.net/blog/>.

Anónimo (2003). *Sen to Chihiro no Kamikakushi*. Animediatype, [Página web en línea]. Consultado el 15 de febrero de 2015. Disponible en:<http://www.animedia.com.mx/magazine/septiembre/chihiro.html>.

Anónimo (2014). *The Carpenter and Oniroku*, [Grabación de video en línea]. Consultado el 6 de enero de 2015. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=trO\\_QHLf4Fc](https://www.youtube.com/watch?v=trO_QHLf4Fc).

Anónimo (2009). *Kami*, [Página web en línea] (Traducción libre del autor). Consultado el 03 de marzo de 2015. Disponible en: [http://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/beliefs/kami\\_1.shtml](http://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/beliefs/kami_1.shtml).

Atsuhiko, Y. (1992). *Mukasibanashi no kokogaku: Yamauba to Jomon no megami*, (p.83) [Página web en línea]. Consultado el 6 de enero de 2015. Disponible en: <http://www.imdb.com/name/nm1801953/>.

Beck (2002). *Making of Spirited Away*, [DVD del largometraje]. Consultado el 6 de enero de 2015. Disponible en: Disney Animation Studios.

Benedict, R. *El Crisantemo y la Espada*. Alianza Editorial. 2004.

Bowker (1997). *Kojiki*, [Página web en línea]. Consultado el 24 de marzo de 2015. Disponible en: <http://www.encyclopedia.com/topic/Kojiki.aspx>.

Chamberlain (1919). *The Kojiki*, [Página web en línea]. Consultado el 24 de marzo de 2015. Disponible en: <http://www.sacred-texts.com/shi/kj/index.htm>.

David, T. (2007). *Bialock Eccentric Spaces, Hidden Histories*, (p.123). Stanford University Press. Stanford, California.

Douglas, W. (2007). *Reading comics : and what they mean*, Cambridge, Mass.: Da Capo. p. 6. Consultado el 24 de marzo de 2015. Disponible en: [http://books.google.co.ve/books/about/Reading\\_Comics.html?id=985VEvosUm4C&redir\\_esc=y](http://books.google.co.ve/books/about/Reading_Comics.html?id=985VEvosUm4C&redir_esc=y).

Ebert (2002). *Reviews*, [Página web en línea]. Consultado el 03 de marzo de 2015. Disponible en: <http://www.rogerebert.com/reviews/>.

Elley, D. (2002). *"Spirited Away Review"*, *Variety magazine*, [Página web en línea]. Consultado el 03 de marzo de 2015. Disponible en: <http://variety.com/2002/digital/features/spirited-away-2-1200551257/>.

Ekiken (1729). *Woman in world History*, [Página web en línea]. Consultado el 15 de marzo de 2015. Disponible en: <http://chnm.gmu.edu/wwh/p/84.html>.

Fausto-Sterling, A (2000). "Of Gender and Genitals" from *Sexing the body: gender politics and the construction of sexuality* New York, NY: Basic Books, [Chapter 3, pp. 44-77 Consultado el 07 de marzo de 2015. Disponible en: <https://libcom.org/files/Fausto-Sterling%20-%20Sexing%20the%20Body.pdf>.

Gall, Robert S. (1999). "Kami And Daimon: A Cross-Cultural Reflection On What Is Divine." *Philosophy East & West* 49.1, 63, [Página web en línea]. Consultado el 24 de marzo de 2015. Disponible en: [https://www.academia.edu/3556502/Kami\\_and\\_Daimon\\_A\\_CrossCultural\\_Reflection\\_on\\_What\\_is\\_Divine](https://www.academia.edu/3556502/Kami_and_Daimon_A_CrossCultural_Reflection_on_What_is_Divine).

Gravett, P. (2004). *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*, (p.81) [Página web en línea]. Consultado el 24 de marzo de 2015. Disponible en: <http://www.paulgravett.com/books/detail/category/manga>.

Guglielmi, N. (2000). *Aproximación a la vida cotidiana en la Edad Media*, (p.239), [Página web en línea]. Consultado el 15 de marzo de 2015. Disponible en: [https://books.google.co.ve/books?id=2MyVosYa4SIC&pg=PA262&lpg=PA262&dq=Aproximaci%C3%B3n+a+la+vida+cotidiana+en+la+Edad+Media,+guglielmi&source=bl&ots=iTn3FsqP8M&sig=dgl4hG0xkOcXn93\\_DyxeHQ3u4k&hl=es&sa=X&ei=AUvVaGmA4jZsATOsIDgCg&ved=0CCQQ6AEwAg#v=onepage&q=Aproximaci%C3%B3n%20a%20a%20vida%20cotidiana%20en%20la%20Edad%20Media%2C%20guglielmi&f=false](https://books.google.co.ve/books?id=2MyVosYa4SIC&pg=PA262&lpg=PA262&dq=Aproximaci%C3%B3n+a+la+vida+cotidiana+en+la+Edad+Media,+guglielmi&source=bl&ots=iTn3FsqP8M&sig=dgl4hG0xkOcXn93_DyxeHQ3u4k&hl=es&sa=X&ei=AUvVaGmA4jZsATOsIDgCg&ved=0CCQQ6AEwAg#v=onepage&q=Aproximaci%C3%B3n%20a%20a%20vida%20cotidiana%20en%20la%20Edad%20Media%2C%20guglielmi&f=false).

Hairsto (2003). *Frames per second*, [Página web en línea]. Consultado el 4 de enero de 2015. Disponible en: <http://www.fpsmagazine.com/mag/2005/03/fps200503lo.pdf>.

Harper y Row (1989). *Men and Women, Hunters and Gatherers*, [Página web en línea] Consultado el 15 de marzo de 2015. Disponible en: <http://www.worldclass.net/geo/Reilly/menwom1.htm>.

Hernández, Fernández y Baptista (2010). *Metodología de la Investigación*, (p.4 y 445). McGraw-Hill Interamericana. 5ta Ed. 2010.

Hisaishi, J. (2010). *Joe Hisaishi s.f.*, [Página web en línea]. Consultado el 15 de febrero de 2015. Disponible en:<http://www.joehisaishi.com/english/top.html>.

Jaffrennou, G. (2002). *Beyond the Drawings: Nausicaä of the Valley of Wind Essay*, [Página web en línea]. Consultado el 07 de marzo de 2015. Disponible en:[http://www.nausicaa.net/w/images/1/18/Beyond\\_the\\_Drawings\\_\\_Nausicaa\\_of\\_the\\_Valley\\_of\\_Wind\\_by\\_Gildas\\_Jaffrennou.pdf](http://www.nausicaa.net/w/images/1/18/Beyond_the_Drawings__Nausicaa_of_the_Valley_of_Wind_by_Gildas_Jaffrennou.pdf).

Le Guin, U.(1968).*El cuarteto de Terramar*, (p.75). [Página web en línea]. Consultado el 20 de enero de 2015. Disponible en:<http://enelumbraledenat.blogspot.com/2012/10/historias-de-terramar-de-ursula-k-le.html>.

Lioli, (s.f.). *The City Ascecdns: Laputa: Castle in the sky as Critical Etiopia*, [Página web en línea] (Traducción libre del autor). Consultado el 07 de marzo de 2015. Disponible en:[http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5\\_2/lioi/](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5_2/lioi/).

McLelland (2006). *A Short History of Hentai*, [Página web en línea]. Consultado el 24 de marzo de 2015. Disponible en:<http://intersections.anu.edu.au/issue12/mclelland.html>.

Anónimo (2009). *Porco Rosso Review*, [Página web en línea]. Consultado el 24 de marzo de 2015. Disponible en:<http://omohide.com/1624/porco-rosso-review/>.

Mitchell, E. (2002). "*Movie Review – Spirited Away*", *The New York Times*, [Página web en línea]. Consultado el 03 de marzo de 2015. Disponible en: <http://www.nytimes.com/movie/review?res=9504E0DB1030F933A1575AC0A9649C8B63>

Miyazaki, H. (1989).*The Hopes and Spirit of Contemporary Japanese Girls By Hayao Miyazaki*, [Página web en línea]. Consultado el 07 de marzo de 2015. Disponible en: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/films/>.

Miyazaki, H.(1990).*Starting Point*, (p.9-192) VIZ media. Nibariki.1979-1996.

Miyazaki, H. (1999). *Turning Point*, (p.15-318). VIZ media. Nibariki. 1997-2008.

Miyazaki, H. (2001). *Nausicaä.*, [Página web en línea]. Consultado el 20 de enero de 2015. Disponible en: [http://www.nausicaa.net/wiki/Main\\_Page](http://www.nausicaa.net/wiki/Main_Page).

Nakane Chie. *Japanese Society*. Berkeley: University of California Press, 1970.

Painter, (s.f.). *Japanese dragons symbols*, [Página web en línea]. Consultado el 15 de febrero de 2015. Disponible en:[http://feng-shui.lovetoknow.com/Japanese\\_Dragon\\_Symbols](http://feng-shui.lovetoknow.com/Japanese_Dragon_Symbols).

Picken, S. (1982). *The Journal of Ancient Studies*, (p.603) [Página web en línea]. Consultado el 24 de marzo de 2015. Disponible en:<http://www.jstor.org/discover/10.2307/2055275?uid=3739296&uid=2&uid=4&sid=21106025406081>.

Picken, S. (1994). *Essentials of Shinto: An Analytical Guide to Principal Teachings*, (p.146) [Página web en línea]. Consultado el 24 de marzo de 2015. Disponible en:[http://books.google.co.ve/books/about/Essentials\\_of\\_Shinto.html?id=yA3\\_QqC6pPgC&redir\\_esc=y](http://books.google.co.ve/books/about/Essentials_of_Shinto.html?id=yA3_QqC6pPgC&redir_esc=y).

Reider, N. (2005). *Spirited Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols*, [Página web en línea]. Consultado el 4 de enero de 2015. Disponible en: <http://www.fpsmagazine.com/comment/spirited.php>.

Schodt, F. (1996). *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, (p.155) [Página web en línea]. Consultado el 24 de marzo de 2015. Disponible en:[http://books.google.es/books/about/Dreamland\\_Japan.html?id=Loug6sbKTvEC](http://books.google.es/books/about/Dreamland_Japan.html?id=Loug6sbKTvEC).

Schwentker, W. *Los Samurais*. Alianza Editorial. 2010.

Seki Keigo (1956). *Nihon no mukashibanashi*. Vol. 1, (p.155-161). Tokyo: Iwana'mi Shoten.

Sharpe, S. (1976). *Just like a Girl*, London: Penguin, (p.65). Consultado el 07 de marzo de 2015. Disponible en: [http://www.historylearningsite.co.uk/girls\\_education.htm](http://www.historylearningsite.co.uk/girls_education.htm).

Todorov, T.(1980). *Introducción a la literatura fantástica*, (p.19-24)[Página web en línea]. Consultado el 20 de enero de 2015. Disponible en: <http://losdependientes.com.ar/uploads/srvkwpzu1r.pdf>.

Tsuda S6kichi (1963). *Nihon koten no kenkyu*. Vol. 1 of Tsuda Sakichi zensh5, (p.191).Tokyo: Iwanami Shoten.

Tsuruya Nanboku (1975). "Hakone ashigarayama no ba." In *Modoribashi sena ni go-hiiki*. Kokuritsu gekij5 kabuki k6enjben dahon, (p.61).Directed by Toshikura K6ichi. Tokyo.

Turan, K. (2002). "*Under the Spell of 'Spirited Away'*", *Los Angeles Times*, [Página web en línea]. Consultado el 03 de marzo de 2015. Disponible en: <http://articles.latimes.com/keyword/hayao-miyazaki/featured/3>.

UNESCO (2008). *Lista Representativa del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad*, [Página web en línea]. Consultado el 03 de marzo de 2015. Disponible en: <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=es&pg=00107>.

Uzcátegui, M. *Planteamiento del Problema*. [Página web en línea]. Consultado el 5 de abril de 2015. Disponible en: <http://pcc.faces.ula.ve/Tesis/Especialidad/Lic.%20Maria%20Antonieta%20Sanchez%20Uzcategui/>.

Vogler, C. *El viaje del héroe*, [Página web en línea]. Consultado el 20 de enero de 2015. Disponible en: <http://elguiondecine.blogspot.com/2008/10/christopher-vogler-el-camino-del-heroe.html>.

Watkins (2013). Argenpress Cultural, [Página web en línea]. Consultado el 20 de enero de 2015. Disponible en: <http://cultural.argenpress.info/>.

Wrigley (2014). RocketNews24, [Página web en línea]. Consultado el 20 de enero de 2015. Disponible en: <http://en.rocketnews24.com/2014/11/26/shimotsuki-matsuri-the-extraordinary-winter-festival-that-inspired-spirited-away/>.

Yerby, Baron y Lee, (s.f.). *Gender Roles*, [Página web en línea] (Traducción libre del autor). Consultado el 15 de marzo de 2015. Disponible en: <http://www.american.edu/soc/film/upload/gender-roles-in-disney.pdf>.

Yuzan, D. *El Código del Samurai: El Espíritu del Bushido Japonés y la Vía del Guerrero*. EDAF. 4ta Edición. 2001.

Zagzoug (2001). *The History of Anime & Manga*, [Página web en línea]. Consultado el 24 de marzo de 2015. Disponible en: <http://novaonline.nvcc.edu/eli/evans/his135/Events/Anime62/Anime62.html>.