

**GUÍA PARA VER
Y ANALIZAR**



**HAYAO MIYAZAKI
(2001)**

Raúl Fortes Guerrero

Directores de la Colección «Guías para Ver y Analizar Cine»:

José Javier Marzal Felici. Profesor de Comunicación Audiovisual y Publicidad.
Universitat Jaume I de Castelló.

Salvador Rubio Marco. Profesor de Estética y Teoría de las Artes.
Universidad de Murcia.

Coordinador técnico de la Colección «Guías para Ver y Analizar Cine»:

Agustín Rubio Alcover. Profesor de Comunicación Audiovisual y Publicidad.
Universitat Jaume I de Castelló.

Consejo Asesor de la Colección «Guías para Ver y Analizar Cine»:

Rafael Cherta Puig. Profesor de Lengua y Literatura y Comunicación Audiovisual.
IES Nº2 - Paterna.

Juan Miguel Company Ramón. Profesor de Teoría e Historia del Cine.
Universitat de València.

Francisco Javier Gómez Tarín. Profesor de Comunicación Audiovisual y Publicidad.
Universitat Jaume I de Castelló.

José María Monzó García. Crítico y Ensayista de Cine.

Concha Roncal Sánchez. Editora de *Nau Llibres*.

© Raúl Fortes Guerrero

© *Derechos de edición:*

Nau Llibres
Periodista Badía 10.
Tél. 96 360 33 36
Fax. 96 332 55 82
46010 Valencia
E-mail: nau@naullibres.com
web: www.naullibres.com

Ediciones Octaedro S.L.
Bailén 5, 5ª.
Tél. 93 246 40 02
Fax 93 231 18 68
08010 Barcelona
E-mail: octaedro@octaedro.com
web: www.octaedro.com

Imprime:

Lozano Impresores

Fotografías:

Raúl Fortes Guerrero y Pablo Navarro

Diseño de portada e interiores:

Artes Digitales Nau Llibres

ISBN13: 978-84-7642-835-1 (Nau Llibres) ISBN13: 978-84-9921-220-3 (Ed. Octaedro)

Impreso en España. *Printed in Spain*

Depósito Legal: GR-3644-2011 (Nau Llibres)

GR-3645-2011 (Ed. Octaedro)

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización por escrito de los titulares del "Copyright", bajo las sanciones establecidas por las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidas la reprografía y el tratamiento informático.



A mis padres.

*Mi más sincero agradecimiento a las siguientes personas
por su inestimable ayuda en la producción de este libro:*

*Juan Miguel Company Ramón, Concha Roncal Sánchez, Lucas Redondo Bonet,
Ilan Nguyễn, Yuumi Tamai, Yasuko Sagara, Mimuro Uenishi, Yôko Teruhara,
Junko Murakami, Muneyuki Murakami, Kuniko Shitô y, muy especialmente,
Kiyohiko Izumi, Mayu Satô y Fumiho Suzawa.*

*“Los adultos son niños que han crecido, pero pocos lo recuerdan”
(Hayao Miyazaki)*



ÍNDICE

| | |
|---|----|
| 1. Ficha técnica y artística | 7 |
| 1.1. Ficha técnica..... | 7 |
| 1.2. Ficha artística | 8 |
| 2. Introducción..... | 9 |
| 2.1. Hayao Miyazaki y el Studio Ghibli: características generales | 9 |
| 2.1.1. Creación y política del Studio Ghibli | 9 |
| 2.1.2. La poética miyazakiana | 11 |
| 2.1.3. Ghibli vs. Disney | 16 |
| 2.2. Una primera aproximación a El viaje de Chihiro | 17 |
| 2.2.1. Génesis, producción, recepción e influencia posterior de la película | 17 |
| 2.2.2. La problemática clasificación genérica del film | 20 |
| 3. Sinopsis argumental | 30 |
| 4. Análisis cinematográfico..... | 32 |
| 4.1. Prólogo | 32 |
| 4.1.0. Títulos de crédito iniciales..... | 32 |
| 4.1.1. La mudanza de la familia Ogino. Aparición del título del film..... | 33 |
| 4.2. Presentación..... | 34 |
| 4.2.1. El extravío en el bosque y la llegada al parque temático abandonado | 34 |
| 4.3. Desarrollo..... | 44 |
| 4.3.1. La irrupción de la fantasía..... | 44 |
| 4.3.2. La aceptación del mundo maravilloso | 48 |
| 4.3.3. La búsqueda de empleo..... | 51 |
| 4.3.4. El reencuentro con los padres convertidos en cerdos y la recuperación de la identidad robada..... | 60 |
| 4.3.5. La limpieza de la gran tina y la entrada de Kaonashi en la <i>yuya</i> | 63 |
| 4.3.6. La ablución del Dios del Río y la conversación nocturna entre Chihiro y Lin..... | 65 |
| 4.3.7. La metamorfosis de Kaonashi | 70 |
| 4.3.8. El rescate de Haku..... | 72 |
| 4.3.9. La asunción de responsabilidades: Chihiro saca a Kaonashi de la casa de baños..... | 81 |
| 4.3.10. El viaje en tren hasta la morada de Zeníba y el pacto entre Yubába y Haku..... | 84 |





| | |
|--|-----|
| 4.3.11. El reencuentro entre Chihiro y Zeníba | 89 |
| 4.3.12. El regreso a la <i>yuya</i> y la recuperación de la memoria dormida | 94 |
| 4.4. Desenlace | 98 |
| 4.4.1. La última prueba y el reencuentro final con los padres..... | 98 |
| 4.5. Epílogo..... | 101 |
| 4.5.1. El retorno al mundo <i>real</i> | 101 |
| 4.5.2. Títulos de crédito de cierre del film | 103 |
| 5. El tiempo y el espacio | 103 |
| 5.1. El tiempo..... | 103 |
| 5.2 El espacio..... | 108 |
| 6. Conclusión interpretativa | 110 |
| 7. La animación digital en El viaje de Chihiro | 114 |
| 8. Notas sobre el equipo de producción | 119 |
| 8.1. Hayao Miyazaki: Director | 119 |
| 8.2. Toshio Suzuki: Productor | 120 |
| 8.3. Joe Hisaishi: compositor, pianista y director de orquesta. | 121 |
| 8.4. Masashi Andô: Director de animación | 122 |
| 8.5. Yôji Takeshige: Director artístico..... | 122 |
| 8.6. Atsushi Okui: Director de fotografía..... | 122 |
| 8.7. Mitsunori Kataama: Director de animación digital..... | 123 |
| Bibliografía seleccionada..... | 123 |





1. FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA

1.1. FICHA TÉCNICA

Título: El viaje de Chihiro
 Título original: 千と千尋の神隠し
 (Sen to Chihiro no kamikakushi)
 Título internacional: Spirited Away
 Estatus: Largometraje de animación
 Año de producción: 2000-2001
 Nacionalidad: Japón
 Idea original, guión y dirección: Hayao Miyazaki
 Producción: Studio Ghibli
 Comité de producción: Tokuma Shoten,
 Nippon Television, Dentsû,
 Tôhoku Shinsha, Mitsubishi Shôji
 Productor: Toshio Suzuki
 Director de producción: Yasuyoshi Tokuma
 Producción ejecutiva: Takeyoshi Matsushita, Seiichirô Ujiie,
 Yutaka Narita, Kôji Hoshino,
 Banjirô Uemura, Hironori Aihara
 Director de fotografía: Atsushi Okui
 Director artístico: Yôji Takeshige
 Ayudante del director artístico: Noboru Yoshida
 Diseño de color: Michiyo Yasuda
 Ayudantes del diseño de color: Kazuko Yamada,
 Yukie Nomura
 Directores de animación: Masashi Andô, Kitarô Kôsaka,
 Megumi Kagawa
 Director de animación digital: Mitsunori Kataama
 Montaje: Takeshi Seyama
 Director de sonido: Kazuhiro Hayashi
 Música (composición, orquestación, dirección e interpretación
 al piano): Joe Hisaishi
 Canción "Itsumo nan do demo": Wakako Kaku (letra) y Yumi
 Kimura (música e interpretación)
 Distribución: Tôhô (derechos para los cines en Japón),
 Buena Vista Home Entertainment
 (derechos para la edición en vídeo y DVD
 en Japón y resto del mundo, excepto Asia)





Estreno:..... 20 de Julio de 2001
 Duración: 125 minutos
 [124 minutos, copia en vídeo V.O.S. distribuida por
 Jonu Media y Planeta Junior (DeAPlaneta y Vértigo Films)]

Premios (selección):

Mejor Película Premios de la Academia de Cine
 Japonesa (2002)
 Oso de Oro a la Mejor Película..... Festival Internacional
 de Cine de Berlín de 2002(*ex aequo*)
 Oscar a la Mejor Película de Animación..... (2003)
 Mejor Película de Animación..... Premios de la Asociación
 de Críticos de Estados Unidos y Canadá (BFCA) de 2002
 Mejor Película de Animación..... Premios de la Asociación de
 Críticos de Nueva York y de Los Angeles (2002).
 Premio del Público a la Mejor Película.... Festival Internacional
 de Cine de San Francisco (2002).
 Mejor Película Asiática Premios
 de Cine de Hong Kong (2002).
 Mención Especial del Jurado..... Festival de Cine Fantástico
 de Sitges (2002).

Nominaciones (selección):

Mejor Película no Europea..... Premios de la EFA
 (European Film Academy) de 2002.
 Mejor Película de habla no inglesa..... Premios BAFTA
 (British Academy of Film and Television Arts) de 2003.

1.2. FICHA ARTÍSTICA

Versión original:

Chihiro Ogino / Sen: Rumi Hîragi
 Haku:..... Miyu Irino
 Yubâba / Zenîba:..... Mari Natsuki
 Kamajî:..... Bunta Sugawara
 Lin: Yuumi Tamai
 Bô:..... Ryûnosuke Kamiki
 Kaonashi (Sin-rostro):..... Akio Nakamura
 Ao-gaeru:..... Tatsuya Gashûin
 Chichi-yaku: Tsunehiko Kamijô
 Ani-yaku:..... Takehiko Ono





Dios del Río:Koba Hayashi
 Akio Ogino (padre de Chihiro):..... Takashi Naitô
 Yûko Ogino (madre de Chihiro): Yasuko Sawaguchi

Versión española:

Chihiro Ogino / Sen: Paula Ribó
 Haku:.....Ángel de Gracia
 Yubâba / Zenîba:.....Carmen Contreras
 Kamaji:..... Pepe Mediavilla
 Lin:Joël Mulachs
 Bô:..... Estela Vilches
 Kaonashi (Sin-rostro):..... Aleix Estadella
 Ao-gaeru:.....José Javier Serrano
 Chichi-yaku: Gonzalo Durán
 Ani-yaku:.....Alberto Mieza
 Dios del Río: Toni Solanes
 Akio Ogino (padre de Chihiro):..... Jordi Boixaderas
 Yûko Ogino (madre de Chihiro): Silvia Vilarrasa



2. INTRODUCCIÓN

2.1. HAYAO MIYAZAKI Y EL STUDIO GHIBLI: CARACTERÍSTICAS GENERALES

2.1.1. Creación y política del Studio Ghibli

Las obras del Studio Ghibli, especialmente las de Hayao Miyazaki, constituyen el ejemplo paradigmático de un arte popular de suma calidad que, fuertemente enraizado en la tradición cultural nipona, ha sabido llegar también a un amplio público extranjero, y hoy es disfrutado igualmente por niños y por adultos de todo el mundo.

El Studio Ghibli –cuyo nombre puede referirse en italiano tanto a un tipo de viento cálido del Sáhara como a cierto modelo de aeroplano utilizado en la II Guerra Mundial¹– fue fundado por Hayao

1 El hecho de que su familia dirigiese una empresa dedicada a la fabricación de piezas para aviones de combate japoneses debió de despertar muy pronto en el joven Miyazaki el interés por éstos, interés que se manifiesta en prácticamente todas sus obras, donde casi siempre suele aparecer algún tipo de aeronave. Ello, unido al amor del realizador por Italia y a la concepción de Ghibli como un soplo de aire renovador en el panorama de la animación, explica el porqué de este nombre. La propia palabra “Studio” es italiana y significa “Estudio”.



Miyazaki y por su amigo y colega profesional Isao Takahata en 1985, aunque su concepción se remonta a 1983, cuando la editorial Tokuma (Tokuma Shoten) decidió producir el largometraje animado *Nausicaä del Valle del Viento* (*Kaze no Tani no Naushika*, Hayao Miyazaki, 1984) a partir de la novela gráfica homónima que Miyazaki llevaba publicando por entregas desde hacía un año en la revista *Animage* de la propia editorial. El enorme éxito alcanzado por la película llevó a la creación de un estudio que desde el principio se marcó el objetivo de producir unos dibujos de calidad partiendo de obras originales, lo que entrañaba considerables riesgos financieros –los estudios de animación japoneses trabajan, por lo general, creando series para la televisión, y sólo ocasionalmente producen películas basadas en series de popularidad ya asentada–. La política emprendida por el Studio Ghibli no aseguraba el éxito en taquilla, y ni siquiera el productor, Toshio Suzuki, confiaba entonces plenamente en el atrevido proyecto, tal y como declaró en el Festival de Animación Internacional de Annecy en el verano de 1995:

La idea era concentrar todas nuestras energías en la realización de cada obra, contando con suficiente tiempo y dinero para no perjudicar nunca la calidad ni el contenido de la misma. [...] A decir verdad, ninguno de nosotros pensaba que el Studio Ghibli viviría tanto. Haces una película. Si tiene éxito, haces otra. Si fracasa, ahí acaba todo².

Para minimizar las posibles pérdidas, el estudio empezó contratando temporalmente un equipo de trabajadores que, una vez la película llegaba a las salas de cine, se disolvía. No obstante, Miyazaki y Takahata sabían que el tipo de filmes que querían hacer sólo sería posible creando un equipo permanente de profesionales que recibieran un salario mensual y un aprendizaje adecuado en su vida laboral. Con el respaldo del público – *El castillo en el cielo* (*Tenkū no shiro Rapyuta*, Hayao Miyazaki, 1986), *Mi vecino Totoro* (*Tonari no Totoro*, Hayao Miyazaki, 1988) y, sobre todo, *Nicky, la aprendiz de bruja* (*Majo no takkyūbin*, Hayao Miyazaki, 1989) fueron enormes éxitos de taquilla– y con la ayuda de Yasuyoshi Tokuma, presidente de Tokuma Shoten, el sueño se hizo realidad en 1990, cuando el Studio Ghibli comenzó su política de contrato anual de nuevos trabajadores y su formación y consiguiente integración en el equipo ya existente³.

2 CAVALLARO, Dani: *The Animé Art of Hayao Miyazaki*, Jefferson, North Carolina & London, McFarland & Company, Inc., 2006, pág. 40 (T. del A.).

3 Con el sistema de salarios mensuales regulares, el estudio no podía ahora cesar en la producción, y así, pronto se vio inmerso en la realización de dos largometrajes paralelos: *Recuerdos del ayer* (*Omohide poro poro*, Isao Takahata, 1991) y *Porco Rosso* (*Kurenai no buta*, Hayao Miyazaki, 1992).





En 1991 Miyazaki concibió la idea de construir otro estudio, como ampliación necesaria del primero, en Koganei (Tokio). Las obras comenzaron ese mismo año y terminaron en 1992. Una vez realizada la mudanza del equipo artístico, Ghibli adquirió dos cámaras computarizadas y estableció su propio departamento de animación digital en 1995, hasta acabar controlando más tarde –cosa inusual en la industria del medio– todas las fases de producción filmica.

Insólita también es la doble faceta de Miyazaki como realizador y como animador. Contrariamente a la mayoría de directores de animación, que únicamente dirigen sus obras, Miyazaki corrige, rehace muchos de los dibujos de su equipo hasta dar con la forma que busca. Cuando vemos una película suya, estamos viendo realmente su mano en cada plano.

Pero el rotundo éxito internacional de los trabajos del Studio Ghibli –creado en principio como filial de la editorial Tokuma, absorbido por ésta en 1997 como una de sus secciones, y constituido en marzo de 2005 en corporación independiente– no sólo se debe a su innegable calidad visual, que, entre 1994 y 2006, iba a estar acentuada por el uso –siempre comedido– de la animación por ordenador; su merecida fama radica en un sabio equilibrio entre la forma y el contenido del producto, es decir, entre su impecable factura estética y el singular tratamiento de los temas universales que en éste subyacen.

2.1.2. La poética miyazakiana

Miyazaki ha repetido en numerosas ocasiones que los niños son los principales destinatarios a quienes va orientada su producción⁴, pero, a diferencia de lo que suele ocurrir con la animación dirigida a este tipo de público, la suya no se enfoca al mero entretenimiento de los pequeños, ni mucho menos a su adoctrinamiento moral⁵. Las series y películas de Miyazaki son llaves secretas que guían a su joven audiencia en busca de la propia identidad, ayudándola en la difícil tarea

4 Durante el transcurso de una entrevista para la revista estadounidense *Animerica* Miyazaki declaró: “En mi opinión, la animación es para los niños” y “Quiero divertir a los niños japoneses. Si otros niños del mundo disfrutan también con mi trabajo, entonces ‘miel sobre hojuelas’” [LEDOUX, Trish (ed.), *Anime Interviews. The First Five Years of Animerica, Anime & Manga Monthly* (1992-97), San Francisco, Cadence Books, 1997, págs. 28 y 32 (T. del A.)].

5 Respecto a las aseveraciones dogmáticas, Miyazaki opina: “No me gusta la sociedad que hace ostentación de su verdad. La verdad de los EE.UU., la verdad del Islam, la verdad de China, la verdad de este o de aquel otro grupo étnico, la verdad de Greenpeace, la verdad del empresario... Todos afirman estar en posesión de la verdad, pero todos intentan imponer a los demás sus ideas y dominarlos con el uso de la fuerza militar, del poder económico, del poder político o de las opiniones públicas.” [*Ibid.*, pág. 29 (T. del A.)].





de asumir responsabilidades y de aprender a relacionarse con el mundo. De hecho, las obras miyazakianas suelen ser historias de maduración personal en las que, con frecuencia, el viaje físico es, además de un dispositivo narrativo para la aventura, un pretexto para un viaje mucho más importante; un viaje iniciático hacia el (auto)conocimiento⁶. De este modo, *Conan, el niño del futuro* (*Mirai shōnen Konan*, 1978); *El castillo en el cielo*; *Nicky, la aprendiz de bruja* o *El viaje de Chihiro*, sin ir más lejos, se erigen en auténticas parábolas de la búsqueda incesante del *yo*, un *yo* individual, pero también colectivo, en el que se pueden rastrear las huellas de la identidad cultural de todo un pueblo. En esa búsqueda, los personajes se ven confrontados con una serie de normas que rigen el mundo y que han de aprender a aceptar, y acaban por conocer y asimilar los valores humanos fundamentales. Estas creaciones se convierten así en metáforas que hacen más digerible para los niños la aceptación de las reglas del juego de la vida. Y en tanto que metáforas del paso a la edad adulta, muestran por igual las luces y sombras de la existencia, sin obviar toda la carga de horror que ésta conlleva y que, dependiendo de la obra, puede aflorar con mayor o menor intensidad.

Habida cuenta de la importancia que en estas producciones suele tener el desarrollo psicológico de los protagonistas en su búsqueda personal –caso, por ejemplo, de *La princesa Mononoke* (*Mononoke hime*, 1997)–, tanto el clásico esquema ternario de planteamiento-nudo-desenlace como el final conclusivo y generalmente feliz del modelo narrativo occidental son sustituidos por estructuras alternativas y por finales abiertos, en la mayoría de los casos⁷.

Como los cuentos y las fábulas tradicionales, las películas de Hayao Miyazaki están imbuidas, a pesar de su modernidad, de un extraño clasicismo atemporal que permite también al adulto disfrutar con ellas. Cuando éste las ve, no puede dejar de sentirse identificado de alguna manera con sus protagonistas, puesto que las variadas situaciones a que éstos se ven abocados son un espejo de sus propias vivencias, y los mundos descritos en esas historias –donde la realidad y la fantasía

6 Esta idea se encuentra ya en una obra tan temprana como *Marco* (*Haba wo tazunete sanzen ri*, Isao Takahata, 1976), popular serie de animación en la que Miyazaki se encargó de la escenografía y del *layout*, y que narra el periplo de un muchacho que viaja de los Apeninos a los Andes en busca de su madre.

7 Miyazaki comenta al respecto: “Abandoné el *happy end*, en el verdadero sentido del término, hace mucho tiempo. No puedo ir más allá del final en el que el personaje protagonista supera temporalmente la adversidad. Muchas cosas sucederán después... Creo que esto es todo lo lejos que puedo llegar. Desde el punto de vista de un director, sería más fácil hacer una película en la que ‘todos son felices porque han derrotado al villano’” [CAVALLARO, Dani: *Op. Cit.*, pág. 6 (T. del A.)].





van de la mano y los elementos de la tradición oriental se entrelazan, a menudo, con los de la cultura occidental⁸ – se le revelan, por lo general, como un paraíso perdido, en unos casos, porque, como adulto, ha olvidado la facultad de soñar tales mundos y, en otros, porque se trata de universos pretéritos que ya no existen. Aquí es donde entra la revisión del pasado histórico, que en Miyazaki, como en Takahata, suele ir acompañada de un fuerte sentimiento de nostalgia íntimamente relacionado con el concepto japonés de *mono no aware*. Este término, que puede traducirse como *empatía hacia las cosas* o *sensibilidad de lo efímero*, designa la conciencia de la inestabilidad del mundo (*yo no mujô*) y la tristeza agri dulce por la fugacidad de la vida⁹.

Miyazaki nos advierte que, con frecuencia, la memoria del pasado se disuelve en el fútil consumismo de la modernidad, y con ella también los valores espirituales básicos. No obstante, el recuerdo del pasado no debe mortificarnos, puesto que la transitoriedad de las cosas es inevitable. Más que el contenido del pasado en sí, lo que no debemos permitir que caiga en el olvido es la conciencia de que sucedió. La aproximación de Miyazaki al pasado no implica un anclaje en el mismo, sino un (re)descubrimiento que permite proyectar sus huellas en el presente y hacia el futuro. Esta concepción tan sensible del paso del tiempo enlaza directamente con la tradición budista, y en Japón se manifiesta en prácticamente todos los aspectos artístico-culturales, desde el *Bushidô* –el estricto código ético de los samuráis– hasta el teatro *Noh* y el haiku.

Pero la mentalidad *budista* de Miyazaki se aprecia, además, en el hecho de que sus personajes no se dividen en *buenos* y *malos*, como suele ocurrir en el esquema maniqueo de la animación –y de la mayoría del cine de acción real–, sino que presentan rasgos positivos

8 Junto a la rica herencia cultural nipona, Miyazaki nunca ha negado la influencia que sobre él han tenido también la mitología y el folclore europeos, así como la literatura infantil y juvenil de Occidente –en especial Philippa Pearce, Rosemary Sutcliffe, Eleanor Farjeon, Arthur Ransome, Jonathan Swift, Jules Verne, J.R.R. Tolkien, Maurice Leblanc, Antoine de Saint-Exupéry, Isaac Asimov, Brian Aldiss, Ursula K. Le Guin, Diana Wynne Jones y Frank Herbert– y la obra de dibujantes y animadores no japoneses como Winsor McCay, Max Fleischer, Paul Grimault, Lev Atamanov, Frédéric Back y Yuri Norstein.

9 A propósito de esa sensación de melancolía y de la influencia que sobre su obra ha ejercido el pasado histórico nipón, Miyazaki dice: “Eso es lo que hace al pasado tan conmovedor... el hecho de que no se puede volver a él. El hecho de que nunca podrá ser recuperado. [...] Descubrí que mis trabajos eran producto de la perspectiva histórica nipona y del sentimiento de la naturaleza en mucha mayor medida de lo que en principio había yo pensado.[...] Japón siempre será la base de mi obra”. [LEDOUX, Trish (ed.): *Anime Interviews. The First Five Years of 'Animerica, Anime & Manga Monthly'* (1992-97). San Francisco, Cadence Books, 1997, págs. 31 y 32 (T. del A.)].





y negativos a partes iguales. A diferencia de la culpa teológica de la tradición judeocristiana occidental, la noción de culpa en Oriente va íntimamente ligada al condicionamiento de la energía derivada de los actos erróneos de vidas pasadas; para el budismo, aquellos que consideramos *malos* son, por lo general, seres incapaces de controlar su karma negativo, o bien con una voluntad débil para hacerlo, cuando no seres que ignoran el camino recto de la Verdad, estando sus acciones motivadas, no tanto por un deseo consciente de hacer el mal como por desconocimiento del bien. Sin entrar en disquisiciones filosóficas ni en las particularidades que definen a cada escuela, puede decirse que, para el budismo, el hombre en su existencia no es bueno ni malo, pudiendo volverse una cosa u otra conforme a su conducta. Así pues, más que de una irreconciliable dicotomía, cabría hablar de una unicidad de la dualidad en el ser humano. De ahí que los protagonistas de las películas miyazakianas disten mucho del héroe ideal, y los antagonistas, lejos de la imagen del clásico villano, puedan llegar a inspirarnos simpatía –no en vano, los personajes enemigos suelen acabar convirtiéndose en amigos, como ocurre con la Dola de *El castillo en el cielo* o con la Bruja del Páramo de *El castillo ambulante* (*Hauru no ugoku shiro*, 2004)¹⁰–.

Además, contrariamente al antropocentrismo de la animación occidental, donde incluso los animales, las plantas y los objetos están modelados en base a las características del ser humano, en las películas de Miyazaki el hombre es sólo una parte más del engranaje del cosmos, “sólo una pequeña especie entre las muchas que habitan este planeta”¹¹, en palabras del propio realizador. Incluso cuando la naturaleza se humaniza mediante el recurso de hacer hablar a los seres sensibles y/o insensibles que la pueblan, no es el deseo de domesticarla lo que guía el mensaje del relato, sino más bien un sentimiento de profunda empatía con ella, basado en las ideas budistas de amor y compasión universales, y hasta de gratitud hacia los objetos que nos rodean y que en algún momento nos han sido de alguna ayuda.

Así, la concepción *budista* de Miyazaki se extiende para abarcar la Naturaleza en general. El sentido de transitoriedad y circularidad cíclica se hace patente en historias épicas como *Nausicaä del Valle del Viento* y *La princesa Mononoke*, maravillosas epopeyas de muerte y regeneración que conectan, además, con las creencias sintoístas japo-

10 En ocasiones, ni siquiera hallamos personajes antagonistas. Son los casos, por ejemplo, de *Mi vecino Totoro* y *Nicky, la aprendiz de bruja*, o de otras películas del Studio Ghibli, como *Recuerdos del ayer*, *Puedo escuchar el mar* (*Umi ga kikoeru*, Tomomi Mochizuki, 1993) y *Susurros del corazón* (*Mimi wo sumaseba*, Yoshifumi Kondô, 1995).

11 Cit. en CAVALLARO, Dani: *Op. Cit.*, pág. 176 (T. del A.)





nessas y el sentimiento de lo sagrado que reside en toda la Creación. Con frecuencia, este sentimiento suele ser canalizado por medio de un personaje femenino que es asimismo protagonista del relato. Nausicaä en la película epónima, May y Satsuki en *Mi vecino Totoro* o Lana en la serie *Conan, el niño del futuro* son ejemplos claros de heroínas y mediadoras entre la naturaleza y el mundo de los hombres, dadas sus características humanas y, al mismo tiempo, su facultad de poder hablar y relacionarse con los animales. La existencia de este don especial se debe a su pureza; como niñas que todavía son –aunque Nausicaä pertenece, como la Fio de *Porco Rosso* o la Sophie de *El castillo ambulante*, a ese grupo de adolescentes a medio camino entre la infancia y la edad adulta-, la comunicación con los dioses y con los espíritus es para ellas posible. Aún más, podrían ser consideradas como diosas madres o personificaciones de la misma Naturaleza, la cual, como sucede en *La princesa Mononoke*, se revela a veces salvaje y hostil, ofreciendo una imagen muy distinta a la idea (u)tópica que, sobre todo en Japón, se tiene de la comunión espiritual del hombre con su entorno.

Además del mito de la Naturaleza, entre los tópicos fuertemente enraizados en la tradición y que Miyazaki se dedica a desmontar sistemáticamente en sus obras, está también el de la mujer. Por lo general, las féminas de las historias de animación japonesas suelen responder a las particularidades del *shōjo*¹². Las heroínas de Miyazaki reúnen algunas de las características emblemáticas de esta categoría, pero comparten también rasgos propios de los personajes del *shōnen*¹³, como la fuerza y el arrojo, cualidades tradicionalmente asociadas a los hombres. Así pues, las protagonistas de las obras miyazakianas, incluso aquéllas que, en principio, podrían acercarse más al modelo típicamente femenino (May y Satsuki en *Mi vecino Totoro*, Nicky en *Nicky, la aprendiz de bruja* o Sophie en *El castillo ambulante*), muestran siempre una interesante combinación de elementos que rompen una y otra vez las expectativas del espectador acostumbrado a las convenciones del género.

12 El *shōjo* (muchacha) es un género dentro del *manga* y del *anime* que tiene por protagonistas a chicas jóvenes y va dirigido principalmente a un público adolescente femenino. Normalmente, los personajes que pueblan las historias del *shōjo* son muchachas lindas, dulces y graciosas que contienen en su aspecto los parámetros estéticos tradicionalmente asociados al cómic japonés –ojos grandes, cabellos de colores, figuras estilizadas, etc.–, y cuyas peripecias giran en torno a la amistad y al amor, frecuentemente en el ambiente de la escuela secundaria.

13 El *shōnen* (muchacho) es el más exitoso género dentro del *manga* y el *anime*, dirigido principalmente a varones de entre 15 y 18 años, con protagonistas masculinos y con grandes dosis de acción y humor en sus historias.





2.1.3. Ghibli vs. Disney

El cine de Miyazaki se ha convertido en un referente distinto al que tradicionalmente ha venido dominando el mundo de la animación, sobre todo en Occidente. Nos referimos, claro está, a la factoría Disney, para la que parece haberse creado expresamente el epíteto de *fábrica de sueños*.

Queremos resaltar el término acuñado por Iliá Ehrenburg, dado que incide, por un lado, en el carácter industrial de la producción filmica –*fábrica*– y, por otro, en la tendencia fantasiosa y escapista de la misma –*sueños*–. La mayoría de las películas de Disney son cuentos de hadas, no sólo en el sentido figurado; también en el sentido más estricto del término. De hecho, muchas de sus historias –*Blancanieves y los siete enanitos, La Cenicienta, La bella durmiente, La Bella y la Bestia...*– son versiones de cuentos tradicionales de la literatura europea recogidos en los escritos de autores como Charles Perrault o los hermanos Grimm, pero purgadas de sus elementos más sórdidos y atroces, dado el público infantil al que van dirigidas.

Por el contrario, el Studio Ghibli –cuyos relatos parten, en su mayoría, de guiones originales– ha apostado desde su creación por una producción de tipo artesanal, que hace prevalecer la calidad sobre la cantidad. En consecuencia, ha dado al mundo de la animación un menor número de films, pero de un acabado artístico mucho mayor, lo cual es debido también a la doble faceta de Hayao Miyazaki como realizador y como animador. No obstante, aun llevando su peculiar impronta, las obras de Miyazaki son generalmente vistas como productos nacidos del fruto de la colaboración entre todos los miembros del Studio –cosa que el propio director ha reconocido en no pocas ocasiones–, lo que pone de manifiesto otro rasgo que lo diferencia de la factoría estadounidense, cuyas películas van asociadas, a pesar de ser trabajos en equipo, a un nombre individual, Walt Disney.

Los filmes de Ghibli, en los que lo épico y lo intimista se mezclan magistralmente, suelen ser relatos iniciáticos de búsqueda y maduración personal caracterizados por un profundo humanismo. En ellos, los personajes han de aprender a aceptar las limitaciones del mundo –incluso de aquél caracterizado por la fantasía más desbordante– y el humilde lugar que están llamados a ocupar en el orden cósmico. De este modo, sus singulares propuestas se convierten en metáforas del paso a la edad adulta, y a diferencia de lo que acontece con las creaciones evasoras de Disney, muestran la vida tal cual es, con toda su belleza y su dolor.





Ello explica que, a partir de 1998, dos años después de firmar un contrato con Tokuma/Ghibli para poder distribuir trabajos de Miyazaki y de otros directores del Studio en Japón y en el resto del mundo –excepto Asia–, Disney, que advirtió pronto que esas historias cargadas de contenido filosófico, esa violencia inusitada empleada a veces y ese diseño de producción más cuidado de lo normal eran aspectos que rompían con sus esquemas, tratase de exhibir y comercializar estos filmes con cortes y/o con cambios en la banda sonora, como ha ocurrido, por ejemplo, con *Nicky, la aprendiz de bruja*, en la que se sustituyeron canciones y diálogos originales por otros nuevos, además de añadirse temas musicales y frases adicionales para *explicar* ciertas imágenes que, en la mente simplista de quienes deben de presuponer que el niño es tonto, éste no habría podido entender.

El contrato firmado con Tokuma/Ghibli establece claramente que Disney no puede cortar ni siquiera un segundo de las películas a distribuir, ni hacer modificación alguna en ellas, ya sea en el guión o en la partitura, lo que no es óbice, sin embargo, para que el gigante americano lo intente y, en ocasiones, como testimonia el caso antes citado, lo consiga, adulterando entonces las obras originales y desvirtuando su intención primera; dificultando así, en definitiva, el acceso a ellas por parte de quienes, cansados ya del modelo hegemónico estadounidense, buscan caminos inexplorados en la extraordinaria producción de cineastas que, como Miyazaki, están –al menos en España– prácticamente aún por descubrir.

2.2. UNA PRIMERA APROXIMACIÓN A *EL VIAJE DE CHIHIRO*

2.2.1. Génesis, producción, recepción e influencia posterior de la película

El viaje de Chihiro es el trabajo que consagró a su autor, Hayao Miyazaki, como lo que en realidad es, un gran director *de cine* –más allá de las fronteras del dibujo animado– y el film que, con su extraordinaria complejidad y revolucionaria factura estética, dio a conocer el enorme potencial crítico y artístico de la animación en todo el mundo. Superando a *La Princesa Mononoke* y a la mismísima *Titanic*, *El viaje de Chihiro* se convirtió en su momento en la película más taquillera de la Historia en el País del Sol Naciente; tras su exhibición en los cines, había recaudado un total de 230 millones de dólares en un tiempo récord. Con treinta premios nacionales e internacionales –entre ellos el prestigioso Oso de Oro





de la Berlinale¹⁴ y el Oscar de Hollywood a la Mejor Película de Animación–, elogiada a partes iguales por el público y la crítica, esta obra sobre lo humano y lo divino, la memoria y el olvido, el paso del tiempo y el poder de la palabra, se inserta perfectamente en la filmografía de su creador, y muestra de manera paradigmática los rasgos estilísticos y temáticos comentados en el apartado 2.1.2.

Tras el agotamiento físico y psíquico que había supuesto *La princesa Mononoke*, Miyazaki pensó en retirarse, y así lo comunicó públicamente. Sin embargo, cuando empezó a imaginar *El viaje de Chihiro* no pudo contenerse, como él mismo reconoce: “Me di cuenta de que había anunciado demasiado pronto mi retirada del cine”¹⁵.

Miyazaki concibió la historia contada desde un punto de vista infantil porque, como él mismo declara, “me vi por casualidad rodeado de niñas de diez años, y decidí hacer una película para ellas. Sin embargo, tenía también, por supuesto, otros incentivos, tales como los beneficios económicos y el acrecentamiento de la fama que me podía reportar la realización de este nuevo film”¹⁶.

Con un presupuesto de 19 millones de dólares –muy por encima de la media en Japón–, la producción de *El viaje de Chihiro* comenzó en febrero de 2000, con Miyazaki jugando simultáneamente los papeles de director, guionista, responsable del *storyboard* y animador/dibujante. El método establecido estaba en consonancia con el habitual *modus operandi* del realizador: con los trabajos ya en marcha, éste todavía no había desarrollado la historia entera, que iba tomando cuerpo conforme se hacía el *storyboard*. Según sus propias palabras, “no soy yo quien hace la película. La película se hace a sí misma y yo no tengo más opción que seguirla”¹⁷.

La fecha del estreno de *El viaje de Chihiro* estaba fijada para julio de 2001. El equipo disponía únicamente de 18 meses para llevar a cabo el proyecto. En enero de ese año sólo la mitad de los planos clave se había realizado, lo que obligó al productor Toshio Suzuki a doblar el número de artistas, contratando los servicios de estudios surcoreanos para poder acabar a tiempo.

14 El hecho de que por primera vez un festival internacional de cine como el de Berlín premiase con el máximo galardón un largometraje de dibujos pone de manifiesto la merecida consideración que la animación parece haber alcanzado finalmente, situándose al mismo nivel que el cine de acción real.

15 http://www.fandecomix.com/index.php?option=com_content&task=view&id=265&Itemid=26

16 Citado en SUZUKI, Toshio (ed.): *虫眼とアニメ眼 養老孟司対談宮崎駿*, 東京. 徳間書店スタジオジブリ事業本部, 2002, pág. 152 (T. del A.).

17 Citado en CAVALLARO, Dani: *Op. Cit.*, pág. 134 (T. del A.).





Miyazaki incorporó en la producción final tanto material como pudo, sin que ello afectase lo más mínimo a la coherencia general del film. El autor declara al respecto:

Un principio que respeto a la hora de dirigir es hacer buen uso de todo lo que mis colaboradores crean. Ni siquiera cuando realizan primeros planos que no acaban de encajar con mis fondos los desaprovecho; intento encontrarles siempre la mejor utilidad¹⁸.

Este comentario, que viene confirmado por la exhibición posterior de todos los dibujos confeccionados para la película, incluso de aquéllos que al final no llegaron a utilizarse, pone de relieve la concepción de la obra como fruto del trabajo en equipo, característica básica del realizador japonés que ya hemos comentado.

El eslogan creado para *El viaje de Chihiro* –“Para las personas que una vez tuvieron diez años y para aquéllas que pronto los tendrán”– dice mucho de la aproximación de su autor al mundo de los niños y al de los adultos entendidos como dos universos distintos, pero, de algún modo, complementarios.

Yo diría que esta película es una historia de aventuras, aun no habiendo duelos armados de por medio ni batallas en las que se haga uso de poderes sobrenaturales. Sin embargo, esta historia no es un enfrentamiento entre el bien y el mal. Es una historia en la que la heroína llega a un lugar donde lo bueno y lo malo conviven juntos, y donde tiene una serie de experiencias vitales. Descubre los valores de la lealtad y la amistad, y también a sobrevivir valiéndose de su astucia. Se ve envuelta en situaciones de diversa índole, sortea las dificultades y regresa finalmente al mundo ordinario. Triunfa, no porque consigue destruir el “mal”, sino porque aprende el arte de la supervivencia. [...]

En una situación como la de Chihiro, la mayoría de gente, presa del pánico, se vendría abajo gritando: ‘¡No puede ser!’, y no lograría sobrevivir. De hecho, Chihiro no es una heroína porque sea hermosa o porque posea una inteligencia fuera de lo común, sino porque es lo bastante fuerte como para plantarle cara a la adversidad y salir airosa. Ésta es la clave de la película, y, por ello, resulta una buena historia para las niñas de diez años¹⁹.

Para el productor del Studio Ghibli, Toshio Suzuki, el increíble éxito de *El viaje de Chihiro* puede atribuirse a varios factores:

Por supuesto, hay que tener en cuenta la popularidad de Miyazaki y de su última película, *La princesa Mononoke*. Pero también *El viaje de Chihiro* es una película de aventuras muy diferente de las demás. Sin recurrir a la violencia, nos tiene en vilo hasta el

18 Citado en *ibid.* (T. del A.).

19 Citado en STUDIO GHIBLI (ed.): *The Art of Miyazaki's Spirited Away*, Tōkyō, Studio Ghibli / Tokuma Shoten, 2001, pág. 15 (T. del A.).





final. La acción y el humor no pesan demasiado, y se controla muy estrictamente el uso de los efectos especiales. La pequeña Chihiro descubre valores como la amistad, la determinación y la disciplina, aunque el objetivo de la película no es didáctico. Intenta dar confianza a los niños a la vez que mostrar la importancia de conseguir una buena reputación, un “buen nombre”. En el cine es raro ver esta mezcla de modernidad, filosofía y fantasía. Gracias al toque mágico de Hayao Miyazaki, creo que el público se enamoró de *El viaje de Chihiro* porque era consciente, desde el principio, de ver un espectáculo único²⁰.

La singularidad del film ha cautivado también a otros tantos autores de cómic y animación, que, consciente o inconscientemente, han buscado inspiración en él. Tal es el caso de *xxxHOLiC: El sueño de una noche de verano* (*Gekijōban xxxHorikku Manatsu no yoru no yume*, Tsutomu Mizushima, 2005), basada en el *manga xxxHOLiC (xxxHorikku)* del cuarteto femenino de historietistas CLAMP, que en Japón viene siendo editado desde 2003; o de los largometrajes *Mi hermosa Mari* (*Mari iyagi*, Seong-kang Lee, 2002) y *Los mundos de Coraline* (*Coraline*, Henry Selick, 2009), demostrando de este modo que la influencia miyazakiana traspasa las fronteras niponas. La huella de *El viaje de Chihiro* puede rastrearse incluso en películas de acción real, como la espléndida *Monshen* (*Monshen*, Sôsuke Yamamoto, 2006), aún inédita en España. El propio Miyazaki ha utilizado muchos de los hallazgos de su obra en producciones posteriores: así, por ejemplo, la complejidad espacio-temporal creada por los universos paralelos real y maravilloso alcanza su clímax en el juego interdimensional de *El castillo ambulante*, y la idea de un mundo cubierto por las aguas –motivo, por otro lado, recurrente en su filmografía– es retomada en *Ponyo en el acantilado* (*Gake no ue no Ponyo*, 2008), su último largometraje hasta la fecha.

2.2.2. La problemática clasificación genérica del film

En su *Introducción a la literatura fantástica*, Todorov propone la siguiente definición del género fantástico:

lo fantástico se basa esencialmente en una vacilación del lector –de un lector que se identifica con el personaje principal– referida a la naturaleza de un acontecimiento extraño. Esta vacilación puede resolverse, ya sea admitiendo que el acontecimiento pertenece a la realidad, ya sea decidiendo que éste es producto de la imaginación o el resultado de una ilusión; en otras palabras, se puede decidir que el acontecimiento es o no es²¹.

20 http://www.fandecomix.com/index.php?option=com_content&task=view&id=265&Itemid=26

21 TODOROV, Tzvetan: *Introducción a la literatura fantástica*, Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1972, pág. 186.





Sin embargo, más que erigirse en un género autónomo, lo fantástico, como señala el propio Todorov, parece situarse en la frontera entre otros dos géneros: lo extraño y lo maravilloso:

lo fantástico no dura más que el tiempo de una vacilación: vacilación común al lector y al personaje, que deben decidir si lo que perciben proviene o no de la “realidad”, tal como existe para la opinión corriente. Al finalizar la historia, el lector, si el personaje no lo ha hecho, toma sin embargo una decisión: opta por una u otra solución, saliendo así de lo fantástico. Si decide que las leyes de la realidad quedan intactas y permiten explicar los fenómenos descritos, decimos que la obra pertenece a otro género: lo extraño. Si, por el contrario, decide que es necesario admitir nuevas leyes de la naturaleza mediante las cuales el fenómeno puede ser explicado, entramos en el género de lo maravilloso. [...] Advirtamos que en cada uno de los casos surge un sub-género transitorio: entre lo fantástico y lo extraño, por una parte, y lo fantástico y lo maravilloso, por otra. Estos sub-géneros comprenden las obras que mantienen largo tiempo la vacilación fantástica, pero acaban finalmente en lo maravilloso o lo extraño²².

De ahí que Todorov hable de lo *fantástico maravilloso* y de lo *fantástico extraño*, en medio de los cuales se situaría lo *fantástico puro*.

Aunque referida a la obra literaria, la definición de Todorov es válida también para el género fantástico en el cine, paradigmas del cual lo constituyen películas como *La mujer pantera* (Jacques Tourneur, 1942), *Yo anduve con un zombi* (Jacques Tourneur, 1943), *Picnic en Hanging Rock* (Peter Weir, 1975) o *El viaje de Chihiro*, sin ir más lejos.

Con el extravío de la protagonista y de sus padres en el bosque y la llegada a lo que parece ser un parque temático abandonado en el que, sin embargo, los restaurantes están abiertos y con la comida a punto, el film de Miyazaki comienza como un relato susceptible de ser clasificado dentro de lo que Todorov llama lo *extraño puro*:

En las obras pertenecientes a ese género, se relatan acontecimientos que pueden explicarse perfectamente por las leyes de la razón, pero que son, de una u otra manera, increíbles, extraordinarios, chocantes, singulares, inquietantes, insólitos y que, por esta razón, provocan en el personaje y el lector una reacción semejante a la que los textos fantásticos nos volvió familiar²³.

En *El viaje de Chihiro*, la sensación de extrañeza percibida en la presentación de la película va ligada, no a acontecimientos materiales que desafían la razón, sino a la descripción de las reac-

22 *Ibid.*, págs. 53 y 56.

23 *Ibid.*, pág. 59.





ciones de la protagonista –en especial, la del miedo–, quien, en su camino al parque temático, no ve más que una siniestra serie de señales disuasorias –los templetes de piedra esparcidos junto a la base del enorme alcanforero, las estatuas bifrontes del bosque, el túnel del edificio rojo en el que se cuele el viento, el inquietante sonido de la torre del reloj, los restaurantes vacíos y con la mesa puesta– a las que sus padres no prestan atención en absoluto. Esa sensación de extrañeza está conectada con la idea de la transgresión, que en el film es de un marcado orden religioso: la violación de un espacio sagrado y la posterior profanación de una ofrenda divina, como veremos en la escena en que los padres de Chihiro devoran la comida reservada a las deidades y a los espíritus.

Sin embargo, Miyazaki pronto deriva la historia a lo *fantástico*: anochece súbitamente, las tiendas y bares se llenan de sombras fantasmagóricas y los padres se ven convertidos en cerdos. Aterrada, Chihiro intenta regresar por donde llegó, pero se da cuenta de que el camino de vuelta está cortado por el agua. La niña duda si su experiencia es real o sólo producto de su imaginación.

Cuando por fin se convence de que no está soñando, lo fantástico se desvanece para dar paso a lo *maravilloso puro*, donde, como señala Todorov,

los elementos sobrenaturales [ya] no provocan ninguna reacción particular ni en los personajes, ni en el lector [espectador] implícito. La característica de lo maravilloso no es una actitud hacia los acontecimientos relatados, [como sí veíamos en el caso de lo extraño,] sino la naturaleza misma de esos acontecimientos²⁴.

Así, Chihiro acepta y llega a interiorizar como algo normal las leyes del mundo al que repentinamente ha ido a parar, un mundo habitado por dioses, hechiceras, dragones voladores, ranas antropomorfas y bolas de hollín vivientes²⁵.

Entramos, de este modo, en el terreno del cuento de hadas.

Se acostumbra a relacionar el género de lo maravilloso con el del cuento de hadas; en realidad, el cuento de hadas no es más que una de las variedades de lo maravilloso, y los acontecimientos

24 *Ibid.*, pág. 68.

25 Hiroshi Aoi señala que la concepción de la historia, basada en dos universos paralelos y claramente diferenciados –el de la cotidianidad mostrada al comienzo y al final del filme y el de la fantasía más desbordante, que constituye el grueso de la obra–, hace de *El viaje de Chihiro* un punto de inflexión en la producción artística de Miyazaki, que hasta este momento había presentado en sus películas una dimensión única, en la que lo ordinario y lo maravilloso confluían y se interpenetraban continuamente, provocándose el milagro con cada irrupción de lo sobrenatural (*vid.* AOL, Hiroshi: 宮崎アニメの暗号, 東京, 新潮社, 2004, págs. 161-162 y 170-172).





sobrenaturales no provocan en él sorpresa alguna [...]. Lo que distingue el cuento de hadas es una cierta escritura, no el estatus de lo sobrenatural²⁶.

A lo “maravilloso ‘excusado’, justificado, imperfecto, se opone lo maravilloso puro, que no se explica de ninguna manera”²⁷. Pero Todorov aún va más allá, al hacerse eco del pensamiento de Pierre Mabilie, quien en *El espejo de lo maravilloso* define con precisión el sentido de lo maravilloso:

Más allá del espasmo, de la curiosidad, de todas las emociones que brindan los relatos, los cuentos y las leyendas, más allá de la necesidad de distraerse, de olvidar, de procurarse sensaciones agradables y aterradoras, la finalidad real del viaje maravilloso es, y ya estamos en condiciones de comprenderlo, la exploración más total de la realidad universal²⁸.

Estas declaraciones están íntimamente relacionadas con la concepción oriental del sueño y de la realidad, cuyos límites son en extremo borrosos, y con la creencia de que el sueño suele ser, con frecuencia, portador del Conocimiento que tanto nos afanamos en hallar durante la vigilia. Será precisamente en el universo sobrenatural de *El viaje de Chihiro*, sustituto y, al mismo tiempo, espejo del mundo que llamamos real, donde la protagonista descubrirá sus habilidades, hasta ese momento escondidas, y donde se encontrará a sí misma. Desde este punto de vista, lo maravilloso no sería, pues, más que una razón superior.

No obstante, la película de Miyazaki nos reserva una sorpresa hacia el final, cuando, tras superar la última prueba, la bruja Yubaba permite a Chihiro regresar con sus padres a su mundo, que es también el nuestro. La niña se reencuentra con ellos y les pregunta si se encuentran bien. La insulsa respuesta que obtiene hace que se plantee si todo lo que ha sucedido hasta ese momento no habrá sido sólo producto de una ensoñación. La duda vuelve a situarnos de lleno en el terreno de lo fantástico.

Miyazaki mantiene la ambigüedad hasta el momento mismo de la conclusión del relato, cuando éste se decanta por lo maravilloso: al salir del túnel, los padres descubren asombrados que el coche, que ha permanecido inmóvil en el mismo sitio donde lo dejaron antes de entrar en el pasadizo, está ahora cubierto de polvo y hojas. La idea de que pueda tratarse de una travesura, como ellos mismos apuntan, no se sostiene ante la visión general del entorno, cubierto por una exuberante

26 TODOROV, Tzvetan: *Op. Cit.*, pág. 68.

27 *Ibid.*, pág. 71.

28 Citado en *ibid.*, pág. 72.





vegetación que indica claramente el paso del tiempo. Cualquier atisbo de duda que podamos aún albergar queda disipado al mostrárenos la imagen de Chihiro luciendo la brillante goma para el pelo que recibió de la hechicera Zeniba en el mundo mágico. Las aventuras de la protagonista, por tanto, han sido reales, pero han tenido lugar en una dimensión paralela a nuestro universo conocido. La película, pues, se encuadra en el campo de lo fantástico maravilloso, dentro del grupo de historias presentadas como fantásticas y que terminan con la aceptación de lo sobrenatural.

Como ejemplo filmico adscrito al género fantástico, *El viaje de Chihiro* comparte varias de las cualidades que, según Todorov, definen el discurso fantástico en la literatura:

El primer rasgo señalado es un determinado empleo del discurso figurado. Lo sobrenatural nace a menudo del hecho de que el sentido figurado es tomado literalmente. En realidad, las figuras retóricas están ligadas a lo fantástico de diversas maneras, y es preciso distinguir esas relaciones²⁹.

Una de ellas consiste en volver efectivo el sentido *propio* de una expresión *figurada*. En la película de Miyazaki, cuando Haku le dice a Chihiro que Yubaba gobierna a los demás robándoles el nombre, debemos tomar sus palabras en sentido estricto, puesto que, como veremos, la bruja arranca literalmente del contrato laboral de la niña los caracteres que componen su nombre.

En otros casos,

la aparición del elemento fantástico está precedida por una serie de comparaciones, de expresiones figuradas o simplemente idiomáticas, muy frecuentes en el lenguaje común, pero que, tomadas literalmente, designan un acontecimiento sobrenatural...³⁰.

Tal es el caso de la conversión de los padres de Chihiro en cerdos. La caricatura que Miyazaki hace del cabeza de familia, que encuentra la comida guiándose por su olfato y cuya tosca apariencia física lo asemeja al animal, nos prepara para la ulterior metamorfosis, que tiene lugar después de que hayamos visto al matrimonio devorar la comida del restaurante *como* auténticos cerdos. En el nivel más abstracto, este tipo de transformaciones implica “que el límite entre lo físico y lo mental, [...] entre la cosa y la palabra, deja de ser cerrado”, y constituye “una trasgresión de la separación entre materia y espíritu, tal como generalmente se la concibe”³¹. Dicho de otro modo, “el paso

29 *Ibid.*, pág. 94.

30 *Ibid.*, pág. 97.

31 *Ibid.*, pág. 136.





del espíritu a la materia se ha vuelto posible³². En *El viaje de Chihiro*, esta idea encuentra también plasmación en la concreción tangible de las distintas divinidades y espíritus de la naturaleza que pueblan el film.

Para Todorov, consecuencia inmediata del posible paso entre materia y espíritu es la multiplicación de la personalidad, tomada en sentido literal:

Todos nos sentimos como varias personas: en este caso, la impresión habrá de encarnarse en el plano de la realidad física. [...] Uno es varias personas mentalmente, y se convierte en varias personas físicamente³³.

Esta concepción entronca directamente con el tema del doble, que en la película está presente en las figuras de Chihiro/Sen y Yubâba/Zenîba.

La segunda característica que define el discurso fantástico estaría referida a la composición o estructura del relato, donde suele percibirse una cierta gradación que apunta al momento culminante, por lo general, al final de la obra. Sin embargo, no todas las historias fantásticas implican semejante progresión. En el caso de *El viaje de Chihiro*, el clímax está prácticamente al principio, y viene precedido de una sucesión de elementos que nos preparan para la aparición de lo sobrenatural: la *torii* o puerta de acceso a los santuarios sintoístas, los templetes esparcidos en torno a la base del alcaforero, las inquietantes estatuas bifrontes del bosque, el oscuro túnel que desemboca en el salón columnario, la vasta pradera salpicada de figuras pétreas y casas semienterradas, el viento que ulula en la torre del reloj, los restaurantes desiertos con la mesa puesta y la chimenea humeante de la casa de baños.

Por otro lado, en la película de Miyazaki encontramos también la temática propia de las narraciones fantásticas, como son la multiplicación de la personalidad, las metamorfosis –la de los padres en cerdos; la de Bô y Yutori en rata y pájaro-mosca, respectivamente; la de Haku en dragón; la del Dios Podrido en Dios del Río; o la del invisible Kaonashi en insaciable monstruo– y la existencia misma de seres sobrenaturales más poderosos que los humanos: las divinidades y las hechiceras.

El pan-determinismo, otro tema recurrente en el relato fantástico, tiene como consecuencia natural lo que Todorov llama la *pan-significación*:

puesto que en todos los niveles existen relaciones entre todos los elementos del mundo, este mundo se vuelve altamente sig-

³² *Ibid.*, pág. 137.

³³ *Ibid.*, págs. 139-140.

