



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

## FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

**EL SIGNO EN MOVIMIENTO EN *EL VIAJE DE CHIHIRO*.**

**ANÁLISIS SEMIÓTICO DE CUATRO PERSONAJES**

**TESIS**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO

**PRESENTA:**

MÓNICA GUADALUPE HERNÁNDEZ MARTÍNEZ

**DIRECTOR DE TESIS:**

MTRO. JUAN ARELLANO ALONSO



Ciudad Nezahualcóyotl, Estado de México, 2018



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	6
<b>CAPÍTULO 1 El cine de animación.....</b>	<b>7</b>
1.1. El origen del cine de animación.....	7
1.1.1. La parte técnica.....	13
1.2. El cine de animación japonés.....	18
1.2.1. Inicios.....	18
1.2.2. Principales creadores.....	20
<b>CAPÍTULO 2 La religión de Japón y el cine de Hayao Miyazaki.....</b>	<b>26</b>
2.1. El país del sol naciente.....	26
2.2. Aspectos importantes del sintoísmo.....	28
2.3. Datos biográficos de Miyazaki.....	32
2.4. Inicios de la creación animada.....	34
2.5. El Studio Ghibli y obra fílmica.....	36
2.5.1 Obra fílmica.....	38
<b>CAPÍTULO 3 La semiótica y Peirce.....</b>	<b>46</b>
3.1. ¿Qué es la semiótica?.....	46
3.2. Principales corrientes.....	48
3.3. La semiótica de Charles Sanders Peirce:.....	50
3.3.1. La relación trídica.....	51
3.3.1.1. La segunda tricotomía del signo.....	59
3.3.1.2. La concepción del arte en la semiótica de Peirce.....	61
<b>CAPÍTULO 4 El signo en movimiento.....</b>	<b>66</b>
4.1. Los primeros signos.....	74
4.2. El <i>kami</i> del río.....	80
4.3. Chihiro.....	84
4.4. Haku.....	87
4.5. Kaonashi.....	94
4.6. Signos constantes en la película.....	108
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>110</b>

FUENTES DE CONSULTA.....112

## DEDICATORIA

Este texto lo dedico a mis papás: Guadalupe Martínez y Jaime Hernández, por su apoyo incondicional, por ser fuente de inspiración, por su espíritu de lucha. Gracias por su cariño y estar siempre conmigo.

## AGRADECIMIENTOS

A mi asesor, el Maestro Juan Arellano Alonso, por creer en mí y guiarme en esta etapa. Por sus enseñanzas, por ser un ejemplo a seguir. Muchas gracias por todo profe.

A los apreciables miembros del jurado: los Licenciados Jesús Soto, Carlos Domínguez, Jaime Alberto Coello, al Maestro Miguel Ángel Quemáin por el tiempo invertido en la lectura del texto. Agradezco sus valiosos y enriquecedores comentarios.

## INTRODUCCIÓN

El siguiente texto tiene la finalidad de presentar la teoría de los signos del estadounidense Charles Sanders Peirce (1839-1914), en específico, la segunda tricotomía del signo. Aplicada a la película animada del autor japonés Hayao Miyazaki (1941). A más de un siglo de la partida de Peirce, su teoría semiótica es relevante.

En el primer capítulo retomé la historia del cine, en especial la animación. Quiénes fueron los precursores, el salto del dibujo en papel a la pantalla grande. Asimismo, un breve panorama de la historia de animación en Japón, el contexto en el cual se originó, las principales características de su técnica. Un breve esbozo de los principales exponentes, quienes cimentaron las bases para la popular industria.

El segundo capítulo se divide en dos partes: primero escribí sobre la mitología y las religiones sobresalientes del país asiático, el sintoísmo y budismo. Una vez expuesto el contexto de Hayao Miyazaki comparto su trayectoria.

El tercer capítulo se enfoca en la historia de la semiótica, las principales corrientes su importancia en los procesos de comunicación. Las diferencias entre semiótica y semiología. Me enfoco en la teoría de Charles Sanders Peirce, la segunda tricotomía del signo, propone las siguientes: ícono, índice y símbolo.

El último capítulo es el análisis donde aplico las categorías de Peirce a cuatro de los personajes: Chihiro, El *kami* del río, Haku y Kaonashi. Con la finalidad de comprobar la versatilidad de los objetos de estudio propuesta por el autor. Mi propuesta es exponer los mensajes de un signo y cómo éstos interactúan para crear mensajes.

## CAPÍTULO 1 EL CINE DE ANIMACIÓN

“La idea no pertenece al alma; es el alma la que pertenece a la idea”

C. S. Peirce

### 1.1. EL ORIGEN DEL CINE DE ANIMACIÓN

El cine es un medio de comunicación lleno de matices, incorpora otras artes. Capaz de reunir, la danza, música, actuación y literatura en más de 60 minutos. Una de sus bellas presentaciones se relaciona con el dibujo, la animación. Gracias a los avances tecnológicos vemos animaciones en todos lados, producidas para diferentes plataformas multimedia: el cine, la televisión e Internet. Presente en *spots* publicitarios, cortometrajes, películas, series, videos interactivos, videojuegos y en aplicaciones para teléfonos inteligentes. Pero no siempre fue así, la animación ha recorrido una larga carrera. Abarca más de un siglo. La finalidad de este capítulo es abordar su relación con el séptimo arte. El diccionario *Vocabularios del cine* proporciona la siguiente definición:

No es un género en sí, es una herramienta para ilustrar todos los géneros. Se define por su técnica. En vez de registrar la imagen *in vivo* (actores, personas, calles, personajes, etc.) procede imagen por imagen: una sucesión de fotografías de dibujos, objetos, cuerpos, proyectados a una velocidad clásica (16 o 24 imágenes por segundo) reconstruye un movimiento que puede simular una película digamos “normal” o ser perfectamente original, el cine de animación consta de dos grandes áreas, el dibujo animado y el volumen animado, entre los dos algunas direcciones concretas. Pantalla de alfileres, cine sin cámara o imagen sobre película, pintura o materiales en bruto animados<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Joël, Magni. Vocabularios del cine. Palabras para leer cine. Palabras para hacer cine. Palabras para amar el cine. Barcelona. Paidós. 2005. p.8.

El cine animado retrata mundos ficticios y reales. Similar a los largometrajes de actores, visto como fenómeno físico es una ilusión creada por la rapidez del movimiento de los fotogramas. La palabra animar tiene un significado más profundo al anterior, remite al alma, a llenar de vida. Otorgan movimiento a objetos o seres inanimados. Algunas inquietudes humanas se ven reflejadas en las películas: como el poder escuchar la voz de un perro y volar por el cielo en una casa llena de globos, como ocurre en la película, *Up, una aventura de altura*.

En la actualidad se pueden apreciar largometrajes animados de gran calidad uno de las más recientes es *Cartas a Van Gogh (Loving Vincent, 2017)* de Dorota Kobiela y Hugh Welchman<sup>2</sup>. Una producción con armonía, vivacidad, cada detalle plasma la técnica del artista Vincent Vang Gogh. Para poder llenar de vida a los personajes; la animación se inspiró en diferentes expresiones artísticas: el dibujo; después se apoyó en la fotografía, la película instantánea. Hasta llegar a un artefacto capaz de proyectar, la linterna mágica<sup>3</sup>: funcionó mediante lentes de aumento y un foco con luz, se iluminaba detrás de un lienzo; en el cual se observó pequeños objetos pintados y al proyectarse se veían en grandes dimensiones. Este fue el primer paso antes de llegar al movimiento.

La primera fotografía tomada en 1826, por Joseph Nicéphore Niepce, tuvo una exposición a la luz de ocho horas. En ella se observó una imagen desde la ventana de su ático<sup>4</sup>. A la fotografía se le considero una nueva técnica de dibujo, la imagen se pudo conservar gracias al uso de químicos. En 1888, el fisiólogo francés Étienne-Jules Marey presentó en la Academia de Ciencias la primera toma de vistas en película. Inventó la película instantánea<sup>5</sup>. La primera secuencia fotográfica donde se capturó el movimiento se debió a una apuesta entre el magnate Leland Stanford

---

<sup>2</sup> Información revisada el 30 de abril de 2018. En la nota "Cartas de Van Gogh", cine y pintura como uno solo. Nov 27 de Carlos Ramírez García <http://cinespacio24.mx/cartas-de-van-gogh-cine-y-pintura-como-uno-solo/>

<sup>3</sup> Alicia, Poloniato. *Cine y comunicación*. México, Trillas, 1980, p. 10.

<sup>4</sup> *El libro guía de la fotografía*. España, Salvat Editores, 1981, p. 30.

<sup>5</sup> Georges, Sadoul. *Historia del cine mundial desde los orígenes*. México, Siglo XXI editores, 2004, p. 462.

y Frederic MacCrellich, en Estados Unidos. Stanford decía: en algún instante al correr el caballo, este podía levantar las cuatro patas del suelo. Standford pidió al fotógrafo Eadweard Muybridge, capturara con su lente al equino durante la carrera, así, en 1887, Muybridge utilizó 12 cámaras con un circuito eléctrico de disparo donde logró fotografiar al animal con sus extremidades en el aire<sup>6</sup>.

La llegada del cine ocasionó un cambio en la manera de percibir el mundo. En 1895, los hermanos franceses August y Louis Lumière patentaron un aparato capaz de obtener y proyectar imágenes crono-fotográficas, el cinematógrafo. Así, la primera función cinematográfica se proyectó en París en marzo del mismo año, con el título *Salida de los obreros de la fábrica Lumière*.

Un aparato precursor al cine de dibujos animados es el *Zoótropo* del inglés, Horner. Pedro Eugenio Delgado describe el invento en la siguiente cita: “un tambor con ranuras que incluía en su interior tiras de dibujos mostrando diferentes momentos de movimiento. Girando el tambor a gran velocidad [...] provoca la sensación de continuidad de movimiento”<sup>7</sup>. Por ejemplo, al dibujar ocho aves en un disco de papel, cada una tendrá una posición diferente, encima de los dibujos se coloca un tambor oscuro con rendijas, al darle vuelta se aprecia al ave volar.

El francés Émile Reynaud pionero de la animación nacido en 1888, creó un artefacto llamado *praxinoscopio*; se dedicó a aplicar en la fotografía un procedimiento ya experimentado con el dibujo: el teatro óptico, cuyo espectáculo ofreció miles de veces en el museo Grevin. El 28 de octubre de 1892, se proyectó la primera función con este aparato. Una de sus animaciones se tituló *Pobre Pierrot*, estas proyecciones tuvieron una duración de diez minutos<sup>8</sup>.

---

<sup>6</sup> Juan, Salvat. El libro guía de la fotografía. Barcelona, Salvat editores, 1980, p. 37.

<sup>7</sup> Pedro Eugenio, Delgado. El cine de animación. Madrid, Editorial JC., 2000, p. 18.

<sup>8</sup> Georges, Sadoul. Historia del cine mundial desde los orígenes hasta nuestros días. México, Siglo XXI editores, 1985.

En *Historia del cine mundial desde los orígenes hasta nuestros días*, el autor recalca un evento importante del cine de animación: ocurrió en Nueva York, Estados Unidos, en 1907, en los talleres de Vitagraph: se trata del movimiento de *vuelta de manivela*. Esta novedosa técnica requería de un aparato con una manija a la cual se le daba vueltas, permitían filmar ocho imágenes por rotación<sup>9</sup>.

El alcance visual del aparato ayudó a la evolución del cine. Por primera vez se logró apreciar en la pantalla objetos en movimiento sin la ayuda de hilos. La primera película en utilizar este procedimiento fue *Hotel Embrujado* de James Stuart Blackton en abril de 1907.



Ilustración 1 Hotel embrujado

El nuevo invento revolucionó la industria del cine animado. En poco tiempo, esta técnica se volvió muy popular; se usó para realizar diversos trucos ópticos. En la opera prima de Blackton se aprecia: la aparición y desaparición de rayos, el movimiento de ramas, la repentina desaparición de las sillas y el cuchillo autónomo: capaz de cortar en rebanadas el pan que se observó en *El Hotel Embrujado*. El éxito de esta técnica le permitió llegar a muchos países. En los cuales se le nombro diferente. Llamado en Europa occidental *trickfilm* (film de trucos) y en Francia *mouvement américain*.

---

<sup>9</sup> Georges, Sadoul. *Historia del cine mundial desde los orígenes hasta nuestros días*. México, Siglo XXI editores, 1985.

Emile Courtet, mejor conocido como Émile Cohl, mezcló en algunas de sus primeras pruebas objetos, marionetas y dibujos coloreados. En su obra titulada *Fantasmagorie*, de 1908, utilizó una película de treinta y seis metros, con dos mil ilustraciones. Duró un minuto cincuenta segundos.

Al apreciar una creación animada sus elementos siempre están en perfecta armonía. Sin importar cuánto se mueva el objeto animado, cada detalle del personaje como: los ojos, las manos, la boca y los pies están sincronizados como si el personaje fuera un pequeño actor. En muchas ocasiones las diferencias en los detalles son imperceptibles sobre todo en obras modernas. Pero, en sus inicios dar movimiento al personaje era un trabajo muy laborioso, se ilustraba de nuevo cada detalle. La solución al problema apareció en 1915, gracias a los *celuloides* “series de hojas transparentes con dibujos que reconstruyen un movimiento”<sup>10</sup>. Para conocer cómo se utilizan los *celuloides*, citaré una definición de Georges Sadoul donde explica esta técnica de animación:

Estos *cells* se colocan [...] sobre una mesa horizontal que domina verticalmente una cámara especial. Sobre esta mesa se fija una primera hoja (opaca) que representa un decorado. A ella se superpone un *cell* en el cual hay dibujado, por ejemplo, un hombre de pie. El conjunto se fotografía a vuelta de manivela. Se levanta el primer *cell*, se le sustituye por un segundo en el que el hombre adelanta ligeramente la pierna. Se fotografía de nuevo. Si se sigue la operación con una docena de *cells*, pongamos por caso, habrá sobre el film de la cámara doce imágenes que descomponen el andar de un hombre [...] Para evitar que el hombre parezca andar sin desplazarse, se hace pasar el decorado detrás de él después de cada toma<sup>11</sup>.

En la ilustración 2 se observa una plataforma donde se acomodan las láminas de *celuloides* llamada *Truca* “mesa de rodaje con dispositivo para fotografiar dibujo a dibujo (fotograma a fotograma) según las indicaciones de la carta de rodaje<sup>12</sup> La carta de rodaje es la hoja-guía. Por medio de un orden alfanumérico

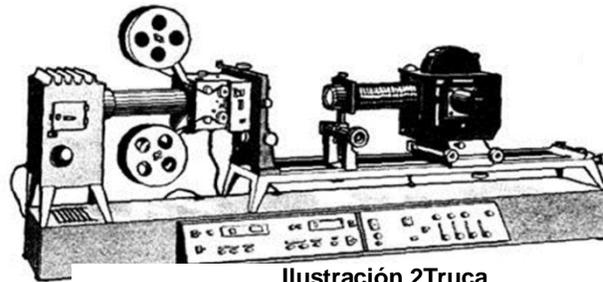
---

<sup>10</sup> Ibídem.

<sup>11</sup> Ibídem.

<sup>12</sup> Pedro Eugenio, Delgado. El cine de animación. Madrid, Ediciones JC., 2000.

ayuda al operador de la cámara a precisar los movimientos y cuánto tiempo se debe exponer cada imagen.



En 1933, los rusos dibujaron pistas. Con ellas permitían crear sonidos, imposibles de obtener con los instrumentos. Los Ivoston (Ivanov, Volnov y Sasnov) usaron esos sonidos en *El prelude de Rachmaninov* (1934). En Checoslovaquia, el pintor Dodal y su esposa crearon un film educativo *Las aventuras de Vsuldibit*. Las producciones en la Unión Soviética se caracterizaron por el uso de muñecos en conjunto con actores, esta técnica se aprecia en la película *Nuevo Gulliver* (1934).

Por su parte, el inglés Len Lye y el canadiense Norman McLaren, utilizaron la banda de la película para dibujar sobre ella, imagen por imagen como en *Cajita de música* (*Music Box*, 1936) de Lye. La forma de escribir del autor canadiense se caracterizó por la empatía “los films de McLaren siempre están llenos de humanidad y generosidad”<sup>13</sup>.

En 1930, el dibujo animado norteamericano se convirtió en una industria por el publicista Walt Disney, quien aprovechó el sonido para su ópera prima *Sinfonías tontas* y el ratón *Mikey*. La banda sonora fue algo distintivo y único en sus creaciones: las canciones son muy pegajosas, fáciles de identificar y aprender. En el caso del ratón *Mikey*, fue la representación de la culminación del «sueño americano». Este personaje conocido en el mundo, ayudó a consolidar la industria estadounidense.

---

<sup>13</sup> Georges, Sadoul. Historia del cine mundial desde los orígenes. México, Siglo XXI editores, 2004, p. 462.

La popularidad de Disney se catapultó en 1934, con *Blancanieves y los siete enanitos*, se considera el primer largometraje animado a color en la historia del cine. Otra peculiaridad en las producciones de Disney es el tipo de personajes, por lo general son animales u objetos inanimados con rostros amigables.

No sólo Europa y América del norte fueron productoras de películas animadas. En 1940, se proyectó el primer largometraje animado chino: *La princesa abanico de hierro* de Wan Lang Ming y Wan Ku-San. La historia está inspirada en un mito de esa nación. En 1953, se estrenó en Brasil *Sinfonía del Amazonas*, de Anelio Latini Filho. Un largometraje donde mostró las riquezas del país: personajes basados en los nativos y fauna de las amazonas. Este proyecto se concretó después de cinco años de trabajo<sup>14</sup>.

La Segunda Guerra Mundial dejó una gran oportunidad para Estados Unidos. Al finalizar, las producciones cinematográficas anglosajonas eran exhibidas por autoridades militares en países como Italia, Alemania y Japón. Este hecho fue de vital importancia para el posicionamiento de Estados Unidos y su influencia en la naciente industria de aquellas naciones<sup>15</sup>.

Disney proporcionó las bases para muchos animadores, sin embargo, destaca una producción distinta “al esquema tradicional”. Tex Avery, la única obra con diferentes esquemas a los propuestos por el monopolio estadounidense. Debido a la negación por lo absurdo en su trama, Avery conservó un estilo personal y tradicional. Hoy en día es identificable por su humor. Tex Avery, influyó en los creadores de *Bugs Bunny*, *Silvester y Kiki*: Robert MacKimson, Freeling y Charles Jones<sup>16</sup>.

### 1.1.1. LA PARTE TÉCNICA

Georges Sadoul, ofrece una clasificación de los géneros de animación, a su criterio se conforma por diez. Esta clasificación se inspira en las diferentes técnicas

---

<sup>14</sup> *Ibidem*.

<sup>15</sup> Georges, Sadoul. *Las Maravillas del cine*. México, Fondo de Cultura Económica, 1981, p. 227.

<sup>16</sup> Georges, Sadoul. *op. cit.* p.462

utilizadas en otros países, algunas remontan a más de un siglo. En los siguientes párrafos se describen estas prácticas artísticas del ingenio humano.

**El dibujo animado:** fotografía sobre una superficie plana de asuntos en movimiento descompuesto, imagen por imagen evolucionan sobre un decorado diferente.

Los **recortes articulados:** funcionó de la siguiente forma, delante de una cámara muñecos articulados de papel, cartón u hojalata, cuyos movimientos son formados imagen por imagen.

Las **sombras chinescas:** son una variante de los cortes, crea personajes en negro y blanco, en decorados grisalla. En oriente Noburo Ofuji, adoptó la técnica verdadera de las obras chinescas, utilizó sombras de materias plásticas coloreadas, alumbradas por transparencia.

La **animación multiplana:** coloca dibujos, recortes, sombras, etc. No sobre un solo plano, sino sobre tres o más placas de vidrio, permitió así tratar los asuntos en profundidad e introducir ciertos juegos de luz.

Los **muñecos animados:** son muñecos articulados, animados uno por uno en decorados de tres dimensiones. También, pueden filmarse por los procedimientos normales de vaina (guiñol), de hilo, de vara (extremo Oriente) o de los *marottes* (muñecos combinados con movimientos de manos enguantadas) pero estos géneros no pertenecen al cine.

Las **esculturas animadas:** producen un movimiento en tres dimensiones por el modelado y la iluminación de las figuras plásticas.

El **dibujo en película:** está grabado o pintado sobre una película, después se utiliza como negativo. A veces se combina con un sonido sintético, pista óptica grabada o dibujada según los mismos procedimientos.

Los **films de objetos:** organizan danzas de volúmenes en movimiento, animados por una música apropiada.

Los **grabados animados de Alexiev:** modulan con ayuda de la luz, una superficie con miles de clavos más o menos hundidos en una superficie plástica (Pantalla de alfileres). Es una técnica inspirada por el simil-grabado.

Los **films de Truaje:** filman asuntos fotografiados pero utilizan, ya en la toma de vistas, ya en la edición, diversos "trucos" -aceleración, lentitud, film al revés, interrupción de la toma de vistas-*stop motion*- Todos estos movimientos pueden combinarse, en fin, en escenas filmadas<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> Georges, Sadoul. Historia del cine mundial desde los orígenes hasta nuestros días. México, Siglo XXI editores, 1985.

El cine de animación se conforma por un gran equipo de profesionales en la materia, similar al cine convencional: el guionista, el director, animador, asistente, decorador y operador. Ellos cubren áreas específicas, aunque son similares al cine histriónico en el caso de guionista y director cubren otras funciones.

El **guionista** de animación tiene una función similar a la de un escritor de toma real, aunque su óptica es por supuesto diferente. Algunos dibujos animados le permiten [...] una fantasía absoluta. El guion [...] supone un conocimiento preciso de los códigos y de los medios del dibujo animado, y requiere habilidades específicas.

El **director** de películas de animación realiza un trabajo tan variado como en el cine convencional. A veces es coordinador o el supervisor de un proyecto, pero también puede ser su autor absoluto, dispone, sobre la materia de la imagen y los rasgos de los personajes y sus movimientos [...]. El director también se ocupa de realizar o de controlar el *story board* que servirá de base para la obra.

El **animador**: es el dibujante encargado de dar movimiento a los personajes. Trabaja en colaboración con los asistentes.

El **asistente**: el dibujante pasa a limpio los bocetos más importantes.

El **decorador**: su trabajo radica en crear el marco en el cual se mueven los personajes. A su vez, tiene la libertad de jugar con la luz y la sombra; con la finalidad de crear una atmósfera.

El **diseñador** es quien determina a partir del *story board* conjuntar los esbozos de la imagen final con los elementos de su construcción como: el encuadre, el tamaño de los personajes y movimientos.

El **operador** Además de dirigir las tareas de fijación fotográfica, también se encarga de los efectos de sucesión visual, antes de vigilar el revelado.

18

En la actualidad gracias a los avances tecnológicos y nuevos inventos como computadoras y programas especializados. Los creativos de animación aplican técnicas sofisticadas para lograr la mejor impresión de sus historias. A continuación, se enlistan algunos de estos novedosos procedimientos.

**Animación de partículas.** Es aquella técnica donde el ordenador anima objetos muy pequeños con partículas de luz.

---

<sup>18</sup> Rosa Ivone, Padilla. El cine de Hayao Miyazaki. Ensayo crítico de su vida y obra. México, UNAM, 2010.

**Mapping:** La computadora integra un objeto tridimensional en un fondo, el cual, crea la ilusión de movimiento de cámara.

**Morphing:** proceso de movimiento por un periodo de tiempo modificado de una imagen ya existente en la computadora.

**Pintura digital:** es el método de aplicar color por medio de la computadora a las imágenes animadas.

**Pixelación:** Es similar Stop motion, nuestros personajes pueden ser figuras o también personas, las cuales son fotografiadas en diferentes posiciones<sup>19</sup>.

El ejemplo más conocido de la aplicación de técnicas digitales en un largometraje es, *Toy Story* (1995) es la primera película animada hecha en su totalidad con la ayuda de la computadora. Fue el primer proyecto destacado de la casa productora Pixar. Recaudó más de 361 millones de dólares en el mundo<sup>20</sup>.

Un recurso importante utilizado en medios visuales como la fotografía el cine o las tiras cómicas, es el **plano**. En la animación, el detalle y la precisión del dibujo ayudarán a transmitir emociones y mantener la atención del espectador. En los siguientes renglones enlistaré los planos más comunes<sup>21</sup>:

**Plano a detalle (Extreme close up):** Es ideal para exponer de cerca un objeto y los ojos. Es común apreciar este plano en escenas dramáticas, para apreciar a detalle la mirada; así el personaje nos sentimientos de tristeza o felicidad.

**Primer plano cercano (Very close up):** Muestra la cara del personaje; su sonrisa, muecas. Sin mostrar el cabello.

Primer plano grande, (Big close up): Se aprecia la cabeza entera.

**Primer plano, (Close up):** Este muestra el rostro del personaje, abarca debajo del hombro.

**Medio cercano, (Medium close up):** Es muy común verlo en la televisión; corta al personaje en la parte inferior del pecho.

**Medio, (Medium Shot):** En este, podemos apreciar al personaje recortado debajo de la cintura.

---

<sup>19</sup> *Ibíd.*

<sup>20</sup> Armando, Fumagalli. *Creatividad y poder, de Hollywood a Pixar*. Madrid, Ediciones Rialp, 2014.

<sup>21</sup> Pedro Eugenio, Delgado. *El cine de animación*. Madrid, Editorial JC., 2000, p. 18.

**De tres cuartos, (Plano americano):** Corta al personaje a la altura de la rodilla.

**Entero, (Long Shot):** En esta imagen, vemos al personaje de cuerpo entero.

**Muy largo, (Extreme long shot)** Nuestro personaje utiliza una pequeña parte de la pantalla.

**Gran plano general, (Wilde angle):** Aquí, el personaje ocupa un espacio muy reducido.

Los dibujos animados como toda expresión artística se presentan para diferentes públicos; por el alto presupuesto estadounidense se exhiben películas animadas dirigidas a niños, permiten la asistencia de familias completas a las salas de cine, con la clasificación A: Apto para todo público. Sin embargo, existen producciones dirigidas a otras audiencias. Expertos de la BBC enlistaron las diez mejores películas de animación dirigidas a un público adulto. De las cuales mencionaré una: *Persépolis* (2007), historia inspirada en la obra gráfica de Margje Satrapi, relata la difícil situación de su país, Irán, durante su infancia, lo cual la llevó a emigrar a Francia<sup>22</sup>.

El cine de animación se compone como rompecabezas: pieza por pieza y sigue en evolución, se enriquece con nuevas tecnologías, por tanto, siempre está vigente. Es todo un arte, cada animador puede plasmar el mundo presente en su imaginación y compartirlo con los demás. No importa la técnica; ya sea a mano o a computadora: el cine animado cuenta con los mismos recursos importantes en toda película; en primer lugar, el guión, presupuesto, director, un equipo profesional para trabajar en las diferentes áreas. Es un trabajo laborioso, donde más de una persona está a cargo de un personaje. Conlleva horas e incluso años de trabajo para ver la obra en la pantalla grande.

---

<sup>22</sup> BBC Publicada el 2 de julio de 2015. Consultada el 2 de septiembre de 2016. [http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/07/150625\\_vert\\_cul\\_mejores\\_peliculas\\_animacion\\_adultos\\_yv](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/07/150625_vert_cul_mejores_peliculas_animacion_adultos_yv)

## 1.2. EL CINE DE ANIMACIÓN JAPONÉS

### 1.2.1 INICIOS

La animación japonesa, referente en el imaginario audiovisual mundial, por la producción de películas, series y videojuegos. Destaca por el manejo de diversos géneros (aventura, cómico, suspenso, gore, romance, drama, thriller). Algunos ejemplos de su éxito de producciones para televisión en diferentes épocas son: *Astro Boy* (1963), *Candi Candi* (1976), *Remi* (1977), *Dragon Ball Z* (1986), *Neon Genesis Evangelion* (1997) y *Ghost in the Shell 2* (2004). Hacer animación en Japón es una tradición y se remonta a más de un siglo.

El cine llegó a Japón en 1896, después de la Segunda Guerra Mundial, las películas japonesas se caracterizaron por los temas donde muestran los ideales a favor de la nación. Algunos cineastas destacados son Akira Kurosawa, Yasujiro Ozu y Kenzo Mizoguchi. Como se mencionó en el capítulo anterior el cine japonés fue censurado por los Estados Unidos, debido a la derrota de Japón la mayoría del material fílmico fue destruido.

Los inicios de los productos animados japoneses datan de principios del siglo XX, con la aparición de *senga eiga* o películas de líneas dibujadas; en 1913 se convertirían en *doga eiga* o películas en movimiento. Después de la posguerra (1945-1952) por la influencia norteamericana, el nuevo término fue la palabra *animeshion*<sup>23</sup> –derivada del inglés *animation*–<sup>24</sup>.

De 1925, datan producciones pioneras del género, algunos autores son: Kichiro Kanal, Noburo Ofuji (1900-1961), Yasuji Murata (1898-1966) y Kenzo Masaoka (1898-1988). Ofuji utilizó la técnica de *chiyogami* -papel coloreado transparente sólo

---

<sup>23</sup> Después de este periodo bélico Japón adoptó muchas palabras extranjeras, la escritura de estas palabras se hace con un ideograma llamado Katakana.

<sup>24</sup> Laura, Montero. *Op. cit.* p. 24.

existente en Japón- en obras chinescas, desarrolladas en muchos planos. Su primer éxito con este recurso fue *La ballena* de 1927<sup>25</sup>.

Es importante mencionar cuál era la situación de Japón a finales de la Segunda Guerra Mundial. El 2 de agosto de 1945, se pidió la rendición total de Japón; Además, la bomba atómica estaba lista para ser lanzada en cualquier momento, el 6 de agosto del mismo año, lanzaron la primera bomba, en Hiroshima. Tres días después la ciudad de Nagasaki quedó destrozada por la explosión del segundo artefacto bélico<sup>26</sup>. Japón se rindió el 10 de agosto, esto ocasionó la salida del emperador de su recinto, como un ciudadano más. Para los japoneses, era imposible conocer el rostro de su emperador, lo veían como a una deidad; fue un gran golpe para la nación.

Los animadores japoneses buscaron compartir sus mitos y tradiciones. La principal inspiración de las creaciones niponas fue el cuento popular asiático: japonés, chino e hindú. En 1956, apareció un departamento exclusivo para la animación, Toei Dōga, dentro de los estudios cinematográficos Toei Company. El objetivo de este nuevo proyecto era producir largometrajes y competir con Disney.

Mientras nacía la industria de la animación, el país del Sol Naciente vivía una difícil situación. Al finalizar la Segunda Guerra Mundial, invadido de productos estadounidenses entre ellos las películas de Hollywood. En contraparte, este periodo en la historia japonesa se caracterizó por la mayor producción de películas inspiradas en la vida de las personas afectadas por la bomba atómica. Incluso en la literatura, el escritor Kenzaburo Oë retrata el malestar social y los estragos del ataque nuclear en obras como *La presa* (1957).

Japón es el país con más películas progresistas en el mundo comunista. Esta visión comunista, es gracias a la Asociación de Escritores Proletarios y la influencia de la escuela soviética. Entre 1950 y 1955, alrededor de cincuenta films independientes

---

<sup>25</sup> Georges, Sadoul. Historia del cine mundial desde los orígenes hasta nuestros días. México, Siglo XXI editores, 1985, p. 469.

<sup>26</sup> Rodríguez Fernández, Iván. El realismo en el anime: una perspectiva occidental a través de sus obras populares. Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2014.

denunciaban los horrores de la bomba atómica y las condiciones de vida de los empleados y campesinos<sup>27</sup>.

### 1.2.2. PRINCIPALES CREADORES

La nueva compañía Toei Dōga, se inspiró en leyendas populares. Los asiáticos trataron de resaltar los valores de su cultura. Así nació el primer largometraje animado a color japonés, titulado *Panda y la serpiente mágica (Hakujaden, 1958)* de Taiji Yabushita, basado en un cuento chino.

Para la realización de *Panda y La serpiente mágica* trabajaron más de 13.000 animadores durante dos años. También, fue la primera animación japonesa exhibida en América, en 1961. Laura Montero da su opinión de la película: “Los ciclos de animación de los personajes eran básicos, se dejaba de un lado la elasticidad y fluidez de movimiento [...]”<sup>28</sup>. Era una industria naciente, tenía muchas cosas por descubrir, había mucho que inventar y reinventar.

Ilustración 3 Cartel de Hakujaden



La compañía Toei Dōga es fundamental en la historia de la animación japonesa, muchas de sus producciones son conocidas en el mundo: *Mazinger Z*, *Astro boy*, *Los caballeros del Zodiaco*, *Los súper campeones* son algunos de sus éxitos. Desde sus inicios, tenían objetivos claros; durante su primera década logró estrenar una película al año, en su mayoría dirigidas por Taiji Yabushita<sup>29</sup>. Sin embargo, las producciones estaban llenas de errores.

---

<sup>27</sup> Georges, Sadoul. *Las Maravillas del cine*. México, Fondo de Cultura Económica, 1981, p. 227.

<sup>28</sup> Laura, Montero Plata. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. España, Dolmen, 2014, p. 24-25.

<sup>29</sup> *Ibidem.*, p. 25.

El autor de *Panda y la serpiente mágica* fue el creativo de la empresa durante diez años. En 1960, apareció un nuevo *mangaka*<sup>30</sup>, Ozamu Tezuka, una de sus primeras aportaciones a Toei Dōga fue, *La leyenda de son Goku* (1952-1959) inspirado en un *manga* de su autoría.

Ozamu Tezuka, conocido como el “Dios del manga” tuvo una larga y exitosa trayectoria con más de quinientos cincuenta títulos de su pluma. Aportó estrategias para adaptar sus historias de *manga* a la pantalla. Una de ellas, *El Koma-manga o cómic-strip*: consiste en una tira cómica conformada por cuatro viñetas, cada tira permite apreciar una secuencia. Estos dibujos permitieron al espectador apreciar una animación dinámica<sup>31</sup>.

Tezuka fue el primer japonés en producir una serie animada para la televisión, trabajó para Fuji TV Network donde creó la serie *Astro Boy*: narra las aventuras un robot con aspecto de niño creado por un científico, es una historia similar a la de *Pinocho* en un mundo futuro con avances tecnológicos. Esta serie constó de 193 capítulos, transmitidos por Fuji TV<sup>32</sup>.

El *mangaka* realizó diferentes animaciones, emitidas un día a la semana. Cabe mencionar, fue una persona inspirada por los productos de Estados Unidos. Los ojos grandes representativos de las animaciones japonesas están inspirados en *Betty Boob* o el cuerpo delgado de *Oliva de Popeye el Marino*, de Max y Dave Fleischer.

El modelo de Disney tenía un error, sus animaciones se veían lentas. Para volver dinámicos los dibujos Tezuka se apoyó en las narraciones y utilizó elementos a diferentes velocidades, por ejemplo: dibujó nubes en distintas posiciones detrás de *Astro Boy* para simular el vuelo.

---

<sup>30</sup> Término que define a la persona que se encarga de dibujar, personajes o escenarios de un *manga* o un anime.

<sup>31</sup> Laura, Montero Plata. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. España, Dolmen, 2014, p. 27.

<sup>32</sup> Iván, Rodríguez Fernández. *El realismo en el anime: una perspectiva occidental a través de sus obras populares*. Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2014.



**Ilustración 4 Ozamu Tezuka**

El público de Toei Dōga eran niños, en sus historias incluían canciones agradables y resaltaba los valores, este estilo fue inspirado en Disney. En 1962, Tezuka decide fundar su propia casa productora, Mushi-Pro. Por esos años Hayao Miyazaki incursionó en Toei Dōga<sup>33</sup>.

Una de las obras importantes en la carrera de Tezuka, fue *Kimba, el león blanco*, la primera publicación del *manga* fue en 1950. Considerada la primera serie japonesa a color, emitida en 1960. Narra la historia de un león cachorro, hijo del rey, quien al ver cómo su tía asesina a su padre, por intrigas de ella se aleja de su familia. La versión del anime a otros idiomas como castellano e inglés, comenzaron en 1984 – aunque en 1993 volvió a doblarse–. Es curiosa la similitud entre *Kimba, el león blanco* y *El rey león* (E.U.A., 1994), esta última película estrenada cinco años después de la muerte de Ozamu Tezuka<sup>34</sup>.

A finales de la década de los sesenta la compañía Mushi-Pro tenía muchos gastos difíciles de solventar, en 1968, cedió los derechos a Fuji Tv. Tezuka se trasladó a Tezuka Productions; empresa dedicada a la creación de *manga*. Ante dicho evento nace una nueva casa productora: Madhouse conformada por Masao Murayama, Osamu Dezaki Yoshiaki y Rintaro, éste último comenzó su carrera en Toei Dōga. Todos ellos fueron parte del equipo de Osamu Tezuka. Por tal razón, Madhouse colaboró en diversos proyectos con Tezuka Productions.

---

<sup>33</sup> Laura, Montero *op. cit.*, p. 28-29.

<sup>34</sup> Fan festival. Consultada el 12 de julio de 2016. <http://www.fanfestival.es/FEN10/es/Tezuka.php>

Las animaciones de Madhouse se distinguen de Toei Dōga por las siguientes características estilísticas: los personajes tienen ojos más pequeños, sus cuerpos son de proporciones similares a la complejión de los humanos. En esta empresa realizan productos para el cine y la televisión<sup>35</sup>. Algunas de sus producciones son *Remi, el niño de nadie* (1977-1978), *Monster* (2004), *Death Note* (2006) y *Kiseijuu-Sei no Kakuritsu* (2014). Dirigidas a un público adulto, donde se mezclan los géneros, ejemplo de ello *Death Note*: un Thriller psicológico y sobrenatural. La historia mantiene la atención del espectador. Su premisa: el mejor detective del mundo busca a *Kira* un asesino de malechores. El poder del “asesino justiciero” lo otorga una libreta, donde se escribe el nombre de la persona a eliminar. Dicho cuaderno tiene tal poder porque es propiedad de un *Shinigami* (Dios de la muerte). Quien se divierte al observar cómo enfrentan la situación los seres humanos.

Rintaro es otro de los animadores destacados en Japón; su verdadero nombre es Shigeyuki Hayashi. Incursionó en el proyecto de *Panda y la serpiente mágica*. También trabajó con Tezuka en diferentes épocas: dirigió un episodio de *Astro Boy*; fue el director de arte de la serie, *Kimba, el león blanco*. Además, fundó Madhouse. Un año después de la muerte de Tezuka, le realizó un homenaje en la serie *Tezuka Osamu Monogatari. Boku wa Son Goku*, dicha serie narra la vida del animador. En 2001, se estrena *Metropolis de Osamu Tezuka*. Por todas sus aportaciones Rintaro es un referente de la animación japonesa<sup>36</sup>.

La década de los ochenta se caracterizó por el interés de las audiencias en ver producciones dedicadas a temas de ciencia-ficción. Por esa razón, apareció un nuevo proyecto en el emporio Toei Dōga: Tatsunoko Production, empresa especializada en series de este género. Mientras el negocio de la animación crecía, Miyazaki trabajaba en proyectos como *Heidi*, o *Marcos de los Apeninos a los Alpes* lo cual le permitió viajar a Suiza y Argentina<sup>37</sup>, este tema se abordará en el siguiente

---

<sup>35</sup> Laura, Montero *op. cit.*, p. 36.

<sup>36</sup> Rodríguez Fernández, Iván. El realismo en el anime: una perspectiva occidental a través de sus obras populares. Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2014.

<sup>37</sup> Laura, Montero *op. cit.*,

capítulo. En 1980, Hayao Miyazaki trabajó en proyectos propios, empezó los dibujos de *Mi vecino Totoro*. También colaboró en la serie de *Sherlock Holmes*, inspirado en el personaje creado por Arthur Conan Doyle.

Studio Ghibli nació en 1985, fundado por Toshio Suzuki, Hayao Miyazaki e Isao Takahata. Algunas de sus obras son: *La Tumba de las Luciérnagas*, *Mi vecino Totoro* y *Recuerdos del ayer* (1991) –esta última dirigida por Takahata– la cual recaudó diecisiete millones de euros. Otra personalidad relevante en la historia de la animación japonesa es el *mangaka* Katsuhiro Otomo, quien empezó su carrera en 1971. Él se dedicó a desarrollar proyectos de ciencia ficción. Algunas de sus obras exitosas son: *Firewall* (1979), *Pesadillas* (1983) y *Akira* (1988), este último una pieza clave en la historia de la animación mundial.

**Ilustración 5 Imagen tomada del manga en japonés <sup>38</sup>**



En 1988, el *manga Akira* se estrenó en la pantalla grande. Reinventó la forma de animar: Todos los diálogos se grabaron antes de hacer los dibujos, por primera vez en la industria los labios de los personajes sincronizaron con las voces de los actores. Se aplicaron trescientos veintisiete colores, distribuidos en cinco fases. Además, fue el primer largometraje animado con una duración de dos horas. El cuidado y los detalles en cada escena ocasionaron el reconocimiento de occidente de las obras japonesas.

---

<sup>38</sup> Akira Club, Katsuhiro Otomo. Norma. Barcelona. 1995.

En los años siguientes surgieron nuevos talentos uno de los más destacados fue Satoshi Kon quien dirigió otra de las grandes obras del cine asiático: *Perfect Blue* (1997) producida por Madhouse, basada en la novela de Yoshizaku Takeuchi. Narra el conflicto psicológico de una joven, en la transición de estrella musical a la actuación. Dicha película, sirvió de inspiración para el film *Black Swan* (2010) de Darren Aronofsky.

Las principales casas productoras cuentan con un sello personal. La más antigua, de la cual han salido muchos talentos es Tōei Doga creadora de series muy exitosas, conocidas en México y otros países como: *Dragon ball Z*, *Los caballeros del zodiaco*, *Los súper campeones*, *Heidi*; sus productos son más comerciales suelen tener éxito, por sus temas. Madhouse se distingue por dirigirse a un público adulto, retomar temas de ciencia ficción, tener personajes más parecidos a la realidad. Ghibli se dirige a un público más amplio, puede aparentar estar dirigido a niños pero los adultos también disfrutan de sus películas al respecto Laura Montero comenta “la clave, al igual que en el cine de Miyazaki, radica en la búsqueda de reconciliación de públicos”<sup>39</sup>.

Es una realidad en Japón la industria de la animación está en aumento, es una fuente de empleo para muchas personas. Donde hay una variedad inmensa de compañías dirigidas a los diferentes públicos. La industria japonesa está en constante movimiento y bien cimentada por todas las décadas de experiencia en su haber. Aún le falta un largo camino por recorrer con nuevos talentos, tecnologías y medios de difusión. Aunque lo distintivo de una serie o película es la originalidad de su historia y su ejecución.

---

<sup>39</sup>Ibídem

## CAPÍTULO II

### LA RELIGIÓN DE JAPÓN Y EL CINE DE HAYAO MIYAZAKI

Los más grandes artistas Miguel Ángel, Rembrad [...] todos, en un cierto momento del brotar de sus genios desecharon el lastre de la exactitud [...] a fin de lograr la fijación de las ideas, la síntesis la escritura pictórica de sus sueños.

Baudelaire

#### 2.1 EL PAÍS DEL SOL NACIENTE

Japón es un archipiélago conformado por 6852 islas, cuenta con un gobierno de monarquía parlamentaria. Las religiones predominantes en el país son el budismo y el sintoísmo: el budismo llega debido a las migraciones de chinos y coreanos en el siglo VI d. C<sup>40</sup>. Esta religión de origen hindú se basa en las enseñanzas de Buda.

El budismo es una religión, pero también una filosofía, basada en las enseñanzas que dejó Siddharta Gautama, conocido como Buda. Nacido entre los años 563 y 483 antes de Cristo, el príncipe Siddharta (También conocido como Shakiamuni) renunció a la vida secular y a su herencia familiar para seguir distintas prácticas religiosas y ascéticas. Tras alcanzar el estado de iluminación, dedicó el resto de su vida a propagar sus enseñanzas en el norte de la India<sup>41</sup>.

El budismo concibe la vida como un tránsito de sufrimiento, el mundo es el lugar donde todos los seres están atrapados. Dicha religión logró propagarse por muchos países asiáticos y en la actualidad se profesa. En otras religiones se cuenta con una escritura sagrada como el Corán o la Biblia y con un solo Dios todo poderoso. El sintoísmo se basa en su mitología narrada en estos libros: el *Kojiki*, del 712 y el *Nihonshoki*, del año 720. Estas obras sugieren a los dioses Izanagi e Izanami como creadores del universo. En los siguientes párrafos se relatará su mito.

---

<sup>40</sup> Giovanni Filoramo, Marcello Massenzio et al. La historia de las religiones. Barcelona, Editorial Crítica, 2000, p. 296.

<sup>41</sup> Carmen, Domínguez. Domo arigato Inspiraciones de Japón. Barcelona, Oceano Ambar, 2007, p. 154.

Al principio todo era caos. Pero en cuanto este se movió y derritió, quedó convertido en una especie de enorme superficie [...] Lo ligero floto hacia arriba para convertirse en el Cielo, y lo que presentaba una consistencia pesada y espesa se asentó hasta conformar el volumen de la tierra. El Cielo y la Tierra a continuación crearon dieciocho deidades sobre un brote de junco que creció entre ellos. Y éste, posteriormente se transformaría en un dios, invitó a las deidades gemelas Izanagi e Izanami que crearan el universo. [...] crearon las estaciones, las ocho islas de Japón, los árboles, los animales y todos los seres vivos. [...] la diosa del Sol cuya extraordinaria belleza les hizo considerarla demasiado buena para permanecer en la tierra y por eso la enviaron al cielo. Su siguiente sucesor fue la luna, enviada al cielo para que se uniera con su hermana. Y su última creación fue el espíritu del fuego que provocó la muerte de Izanami durante el parto. La diosa a partir de ese momento descendió al Yomi, el inframundo.

Izanagi se acercó a la entrada de Yomi para rogar a su conyugue que regresara, pero Izanami le advirtió que no la mirase, ni le dirigiese la palabra hasta que ella hubiera hecho un pacto con los espíritus del mundo de los muertos para poder marcharse. Pero Izanagi estaba impaciente y, con un peine mágico, encendió el inframundo, y vio el cuerpo de Izanami en estado de descomposición. Por haber llevado luz a la oscuridad ella se convirtió por siempre en la diosa de los muertos<sup>42</sup>.

El sintoísmo es una religión politeísta, tiene similitud con otras en cuanto a la mitología de la creación como las culturas egipcia, griega y azteca. Otra deidad importante en el sintoísmo es: el *kami* Hachiman: dios de la guerra, protector de Japón, simboliza la fertilidad y la pesca. En la actualidad los jóvenes varones al cumplir la mayoría de edad, 21 años, visitan uno de los templos en honor a Hachiman, para tener una vida prospera.

Con mezcolanzas de la religión sintoísta, budista e hindú, en Japón se veneran estatuas budistas y templos sintoístas. Después de la Segunda Guerra Mundial comenzó a estudiarse a profundidad el sintoísmo. También llamado shintoismo afirma el Dr. Sokyō Ono, profesor de la Gran Universidad Sintoísta, Kokugakuin Daigaku, donde instruye a investigadores y sacerdotes<sup>43</sup>.

---

<sup>42</sup> Sarah Bartlett. La biblia de la mitología Todo lo que necesitas saber sobre la mitología. Madrid, Gaia ediciones, 2009.

<sup>43</sup> Sokyō, Ono. Sintoísmo La vía de los kami. España, Satori Gijón, 2014, p. 11.

## 2.2. ASPECTOS IMPORTANTES DEL SINTOISMO

El auge de la religión sintoísta fue en la era Meiji (1868-1912) en la cual, después de dos siglos el país abrió sus puertas al comercio mundial. Cuando el gobierno reforzó los lazos con la religión shintoísta: “el gobierno asumió la titularidad de las propiedades de los santuarios [...] y estableció un Departamento de Sintoísmo a imagen del Gabinete de Asuntos Divinos”<sup>44</sup>. En ese periodo, muchas figuras budistas fueron retiradas.

El sintoísmo es la religión más antigua de Japón, presente en la vida de los japoneses. El sintoísmo o shinto, deriva su nombre del chino Shinto, procede de *shen-tao* y significa “vía de los espíritus”. Se encuentra por primera vez en el texto de *Nihongi*, se supone nació en el siglo VI, sin sentido especial, sólo para distinguir la religión nacional, del budismo, procedente de China y Corea. En nipón llamado camino – Michi o “camino de los sublimes”, “vía de los dioses”. La palabra *Kami* sirvió para designar a las divinidades sintoístas, el alma de los emperadores y de los héroes difuntos, pero su significado general, en la lengua japonesa es mucho más amplia<sup>45</sup>.

Los documentos sobre el origen del sintoísmo se inspiran en sus mitos aquí mencionaré los textos más antiguos: El *Kojiki* y el *Engi Shiki* “El *Kojiki* –Crónica de los antiguos hechos de Japón– data del año 712 de la era cristiana [...] el *Engi Shiki* datado en el año 927” el último texto, contiene más detalles de esta religión. Dichos escritos no son considerados escrituras sagradas, el santuario y sus ritos eran el medio por el cual las personas se comunicaban con la deidad. A continuación, se enlistarán algunos aspectos de sus deidades.

- Los japoneses utilizan la palabra *kami* para designar a las deidades de su religión. Es creador o protector de un objeto o fenómeno definido. Algunos son los protectores de los clanes (*uji*) llamados *ujigami*. Los cuales son venerados en los santuarios.

---

<sup>44</sup> Sokyō, Ono. *Sintoísmo La vía de los kami*. España, Satori Gijón, 2014, p.p. 99 y 100.

<sup>45</sup> Carlos Cid y Manuel Riu. *Historia de las religiones*. España. Editorial Ramón Sopeana, 2000, p. 127.45 Carlos Cid y Manuel Riu. *Historia de las religiones*. España. Editorial Ramón Sopeana, 2000, p. 127.

- Pueden proteger y representan los fenómenos atmosféricos, como el viento, el trueno; los elementos de la naturaleza, como los árboles, las rocas o los espíritus ancestrales. Se les denomina con el mismo nombre aquellos que han contribuido a la cultura y bienestar humano. También los espíritus débiles son susceptibles a ser considerados deidades.
- En el sintoísmo no hay un Dios absoluto creador de todas las cosas a diferencia del cristianismo.
- La función creadora del mundo se realiza gracias a la cooperación y creatividad de todos estos seres.
- Los espíritus están presentes en todos los seres por lo cual, el sintoísmo predica: todas las personas deberían ser veneradas como ellos.
- Entre estas deidades tienen relevancia los protectores de los clanes –uji-. A clanes se refiere a un territorio o grupos sociales. Estos, denominados *ujigami* son venerados en los santuarios. Aunque ya no se utiliza este término se puede mencionar a la diosa del Sol, como la más importante de la religión, es venerada en el Gran Santuario de Ise<sup>46</sup>.

Algunos traductores interpretan la palabra *kami* como dios o deidad al referirse a ellos. Otro punto importante en el sintoísmo es el lugar donde se veneran a los dioses. En los santuarios se realizan festivales y ritos a estos dioses, en los siguientes párrafos se enlistan algunas características en dichos recintos.

**Moradas divinas:** Los santuarios proporcionan una morada para uno o más dioses para venerarlos, aunque, su objetivo principal no es difundir la fe ni para enseñar su doctrina.

**Símbolos de la divinidad:** La presencia simbólica se refiere al objeto sagrado del lugar, llamado *shintai* «cuerpo divino» o *mitamashiro* «sustituto del augusto espíritu». Dicho objeto se custodia en la cámara interior llamada *sanctasanctórum* del templo. Cuando el símbolo sagrado está presente, la cámara es inviolable. Si el símbolo del santuario desaparece, el significado religioso desaparece con él.

**Plano del santuario:** La cámara interna siempre tiene un espacio amplio enfrente. Las puertas dan acceso al *sanctasanctórum* permanecen siempre cerradas con llave, con excepción de algunos ritos para proteger al símbolo sagrado. Los santuarios donde veneran a muchos dioses pueden tener tantas cámaras correspondientes al número de deidades. Pero, siempre habrá un *kami* principal.

**Espejos:** El espejo refleja todo tal y como es. Simboliza la mente immaculada del espíritu.

---

<sup>46</sup> Sokyō, Ono. *Sintoísmo. La vía de los kami*. España, Graficas Apel, 2014, pp. 21-26.

**La ofrenda simbólica:** El *gohei*, consiste en una rama con tiras de papel doblado en zigzag insertadas de cada lado y se colocan en una posición central ante las puertas de la cámara interior. También indica la presencia del *kami* en el santuario.

**La vara de la purificación:** en ella penden numerosas tiras largas de papel o lino con ella el sacerdote purifica a un devoto u objeto. Algo similar a cuando el obispo echa agua bendita en las iglesias católicas.

**Estandartes:** Simbolizan la presencia de las deidades y al mismo tiempo son ofrendas. Algunos plasman figuras del sol, la luna, las nubes o animales.

**La espada, la lanza y el escudo:** Sirven para defender a los dioses del mal, y a su vez los representan como protectores de justicia y paz<sup>47</sup>.

El santuario debe cumplir ciertas características, las cuales proporcionan a los viajeros identificar como poco a poco se aproximan a un sitio de fe, característico de la cultura japonesa.



**Ilustración 6 Santuario de Itsukushima**

**Localización:** están en determinados lugares, hay un árbol, bosque, montaña o río. [...] La belleza natural transmite al fiel un ímpetu religioso, lo traslada del mundo terrenal al mundo divino.

**Muro:** un muro o pared rodea a menudo el recinto para protegerlo de posibles profanaciones.

---

<sup>47</sup> *Ibidem.*, p. 39-43.

**Torii:** La entrada de los santuarios Es un arco-puerta, señala el final del mundo terrenal y el inicio del espiritual. En ocasiones aparece al pie de determinados árboles o al costado de un pozo o piedra. En la ilustración 7 se observa el *torii* del santuario de Itsukushima.



Ilustración 7 Mi vecino Totoro

**El camino de entrada:** Es el recorrido del primer *torii* hasta el santuario.

**Guardianes de la puerta:** El recinto está protegido de los malos espíritus. A veces enfrente de cada uno se disponen santuarios miniatura. Si hay una gran puerta se disponen a cada lado de las mismas criaturas feroces de rasgos semihumanos y del tamaño de una persona adulta. Las estatuas de animales también sirven de protección al santuario, por lo regular son el perro o el león. En los santuarios de Inari y Kasuga pueden verse esculturas de zorros y ciervos, considerados los servidores o mensajeros de los *kami*.

**Linternas, tablillas conmemorativas y estatuas:** Las linternas se utilizan para saludar y venerar. Las tablillas conmemorativas son regalos u ofrendas. Las piedras indican el lugar hasta donde el devoto debe desplazarse antes de volver a entrar al santuario u oratorio.

**Pabellón de abluciones:** Es un lugar para purificar al visitante ellos siguen un ritual en el cual: se enjuagan la boca y derraman agua sobre las puntas de los dedos. En la antigüedad la purificación se realizaba en un arroyo o un manantial.

**Lista de colaboradores:** se refiere a unas tablas donde se escriben los nombres de las personas benefactoras en algún proyecto del santuario<sup>48</sup>.

En este contexto cultural se desarrolla la sociedad japonesa con un choque entre la modernidad y sus creencias autóctonas.

---

<sup>48</sup> *Ibidem.*, p.47-55.

### 2.3. DATOS BIOGRÁFICOS DE MIYAZAKI

Algunos detalles de las religiones budista y sintoísta como: estatuas, *torii*, varas de purificación, santuario y guardianes del mismo están presentes en algunas películas de Miyazaki. Las más representativas de esta temática son: *Mi vecino Totoro*, *La princesa Mononoke* y *El viaje de Chihiro*. En la primera historia se observan algunos objetos característicos del sintoísmo como el uso de *torii* de la entrada al santuario o varas de purificación. El segundo filme expone una confrontación entre los dioses y los seres humanos. La última animación se desarrolla en un mundo de deidades.

Hayao Miyazaki, director, guionista y animador japonés. Se le considera uno de los mejores creadores en la industria de la animación contemporánea. Ganador del Oso de Berlín *ex aequo* a la mejor película por *El Viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001). –es la única película animada galardonada con dicho premio– y múltiples reconocimientos alrededor del mundo por sus largometrajes.

Miyazaki nació el 5 de enero de 1941 en Akebono, Tokio. Cinco años después su familia se mudó a la ciudad de Kunuma. Ahí, su tío y su padre se dedicaron al negocio de refacciones para aviones: fundaron *Miyazaki Airplanes*. Lo cual explica su afición por las naves voladoras. Aeroplanos o máquinas en el cielo son símbolos característicos en la cinematografía del autor. Cintas como *El castillo en el cielo*, *Porco Rosso*, *Se levanta el viento*, basan su historia en las alturas con el uso de artefactos voladores.

En 1947, la madre del animador se enfermó de tuberculosis espinal. Durante 9 años estuvo hospitalizada. Autores como Laura Montero Plata y Manuel Robles quienes se dedican a escribir sobre la historia de la animación japonesa en español afirman la importancia de este evento en la vida del autor, expone una situación similar en *Mi Vecino Totoro* (*Tonari no totoro*, 1988)<sup>49</sup> filme donde la madre de las niñas está en el hospital por una enfermedad desconocida.

---

<sup>49</sup> Información citada en <http://generacionhibli.blogspot.mx/2010/02/quien-es-hayao-miyazaki-parte-i.html> el 18 de agosto de 2016.

Desde muy temprana edad el autor disfrutó las lecturas de *manga*<sup>50</sup>, pero cuando por primera vez vio la proyección de *Panda y la serpiente mágica (Hakuja Den, 1958)* algo cambió en el joven. Este hecho despertó una inclinación hacia la animación. Así lo comparte en la siguiente entrevista.

Panda y la serpiente mágica tuvo un poderoso impacto sobre mí, en aquellos tiempos soñaba con convertirme en un artista de manga, y trataba de dibujar con el absurdo estilo popular del momento, pero Panda y la serpiente mágica me hizo darme cuenta de lo estúpido que era. Hizo que me percatara [...], tras una fachada de declaraciones cínicas, en realidad estaba enamorado del puro, del honesto mundo de la película<sup>51</sup>.

Miyazaki estudió Economía Política en la Universidad de Gakushuin. Durante su estancia se unió a un grupo de literatura infantil, siempre disfrutó la lectura de relatos de ciencia ficción o fantasía: sus primeras lecturas remiten a estos escritores: Julio Verne o Robert Luis Stevenson. Gracias a esta experiencia universitaria Hayao Miyazaki conoció las narraciones clásicas para niños y jóvenes, leyó *Pinocho* de Carlo Collodi, *La Sirenita* de Hans Christian Andersen. Tales relatos han servido en diversas ocasiones de inspiración para sus obras cinematográficas. La idea de transformación de humanos a cerdos en la película *El viaje de Chihiro* está inspirada en un fragmento de *Pinocho*, Laura Montero comparte la opinión del cineasta.

Esto se remonta a la época en que la burbuja financiera estalló en Japón. Tuve la impresión de que la gente se transformaba en cerdos. Encuentro muy interesante la transformación de los seres humanos en animales. En *Pinocho*, hay un personaje que se convierte en un asno, pero los niños japoneses no los conocen<sup>52</sup>.

El gusto por la literatura ha sido parte fundamental en la vida del animador japonés. Por esta razón, fue invitado de honor en 2011 durante el festival que se realiza cada año en la Isla de Shikoku en el museo de literatura Kochi Literary Museum. Su participación se tituló “Exhibición de 50 obras manuscritas y elegidas por Hayao Miyazaki”. Donde el autor compartió con el público cincuenta títulos literarios. Las

---

<sup>50</sup> Es el nombre que se le da a las tiras cómicas de origen japonés.

<sup>51</sup> Laura, Montero Plata. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Dolmen, Mayorca, p. 25.

<sup>52</sup> Esta entrevista fue traducida por Laura Montero. P. 83 Retomada de Samuel Blumenfeld. “Mon film est représentatif de ce qui se passe au Japon » *Le Monde*, 10 de abril de 2002 p.p. 35.

recomendaciones fueron dirigidas a jóvenes lectores. El primer puesto lo ocupó el afamado libro *El principito*, de Antoine de Saint-Exupéry. Miyazaki es un gran admirador del escritor y aviador francés, ha leído diferentes obras de su autoría. Estos creadores tienen algo en común, comparten la afición por los aviones<sup>53</sup>.

Entre las lecturas de la lista del museo de Kochi Literary Museum se encuentran escritores de diferentes partes del mundo, algunos ejemplos son: *El mesón con muchos pedidos*, del escritor japonés Kenji Miyazawa; *The borrowers* de Mary Norton y *Viaje al Oeste* del chino Wu Cheng'en. Entre sus influencias literarias también encontramos grandes clásicos griegos: *La Odisea* de Homero y la *Metamorfosis* de Ovidio<sup>54</sup>.

## 2.4. INICIOS DE LA CREACIÓN ANIMADA

Al concluir sus estudios universitarios, en 1963, Miyazaki ingresó como animador en la compañía Toei Dōga, el estudio de animación más antiguo e importante en Japón. En esta casa productora conoció a Isao Takahata y Yatsuo Otsuka con quienes entablaría una relación muy valiosa y enriquecedora.

Isao Takahata, Hayao Miyazaki y Yatsuo Otsuka formaron parte del movimiento sindical, lleno de ideales comunistas. Los jóvenes tenían entusiasmo de estar involucrados en proyectos con temáticas distintas. Así nació la propuesta cinematográfica *Las aventuras de Hols, el príncipe del sol: La princesa encantada*. La historia no coincidía con el estilo de Toei Dōga y sus historias clásicas para niños. A pesar de las dificultades, la película se estrenó en 1968, aunque sólo se exhibió una semana en salas comerciales.

Este episodio en la vida de los jóvenes provocó en 1968, la renuncia de Otsuka a Toei Dōga y su ingreso en la compañía A-Pro, después, Takahata y Miyazaki se unieron con su amigo. Ellos abandonaron la famosa empresa de animación pues

---

<sup>53</sup> *Ibidem*, p. 84.

<sup>54</sup> Laura, Montero *op. cit.* p. 90.

estaban a cargo de producciones menores, no les permitían avanzar en sus carreras.

La película *Las aventuras de Panda y sus amigos* fue uno de los proyectos más destacados de Miyazaki en A-Pro, estrenada en 1972. La sonrisa de Panda sería un referente para uno de los personajes más entrañables, Totoro<sup>55</sup>.

Miyazaki y Takahata, se trasladan a Zuiyo Enterprise – en la actualidad Nippon Animation– ahí trabajaron en proyectos como: *Heidi, (Arupuso no shōyo, 1974)* y *Marco de los Apeninos a los Andes (Haha wo tazunete sanzen ri, 1976)*. Con la finalidad de plasmar realismo en las series, Miyazaki viajó a Suiza, Argentina e Italia.

Miyazaki y Otsuka trabajaron en la primera serie de su país con duración de treinta minutos, *Conan, el niño del futuro* en 1978. Emitida por la cadena pública japonesa NHK. Donde Miyazaki se encargó de la adaptación. Además, en este proyecto mostró sus preferencias al exponer el conflicto del hombre con la naturaleza y poner a los niños como protagonistas<sup>56</sup>.

En 1977, Miyazaki trabajó en la empresa Tokyo Movie Shinsha donde colaboró en el éxito televisivo *Lupin III* junto a su amigo Takahata. Hayao Miyazaki es elegido por esta compañía para dirigir la segunda película del personaje titulada *Lupin III: El castillo de Cagliostro*. Este evento significó su primera oportunidad para dirigir cine, la película se estrenó en 1979.

En 1981, Miyazaki trabajó en la serie de *Sherlock Holmes*, estuvo a cargo del *story board* y la dirección. En diciembre del mismo año se publica una edición especial dedicada al animador en la revista *Animage*. En un apartado de la revista Miyazaki comparte el primer capítulo del *manga: Nausicaä del Valle del Viento (1982-1994)*.

Toshio Suzuki era el redactor en jefe de la revista *Animage*, y realizó un reportaje de *Las aventuras de Hols: La princesa encantada*, así, conoció a Isao Takahata. En

---

<sup>55</sup> *Ibíd*em p. 34.

<sup>56</sup> *Ibíd*em pp. 36 y 37.

el estreno de *El Castillo de Cagliostro* conocería a Miyazaki, con quien entablaría una gran amistad. Suzuki consiguió la inversión en el mundo del cine de Tokuma Shoten –Animage es parte de este grupo empresarial– en la historia de *Nausicaä del Valle del Viento*.

Gracias al apoyo financiero de Tokuma Shoten *Nausicaä del Valle del Viento*, se estrenó en 1984, Miyazaki, Takahata y Suzuki fueron los encargados del proyecto. El largometraje logró una recaudación de 6.712.206 euros. La productora encargada de su producción fue Topcraf.

## **2.5. EL STUDIO GHIBLI Y OBRA FILMICA**

*Nausicaä del Valle del Viento*, fue muy importante en la carrera de los animadores japoneses, obtuvo una gran aceptación del público. Tal fue el éxito, sus ganancias monetarias ayudaron a fundar su propio estudio de animación, Studio Ghibli.

La elección del nombre de la empresa se relaciona con el gusto por la aviación de Miyazaki. Ghibli tiene dos significados: El primero hace alusión al viento cálido del desierto de Sahara; su segundo significado se relaciona con los aviones italianos, los cuales exploraban el desierto africano durante la Segunda Guerra Mundial.

La intención primordial del Studio Ghibli fue producir películas de alta calidad, a las cuales se les dedicara el tiempo necesario. Por esa razón, producen una o dos películas al año el lema de la empresa es calidad por encima de cantidad. Por primera vez, esos jóvenes animadores podían crear y producir a su ritmo las historias producidas por su imaginación.

Los tiempos modernos exigen rapidez y grabaciones instantáneas. La digitalización de historias fantásticas, el avance de la tecnología aplicada a la cinematografía. El Studio Ghibli se caracteriza por los dibujos hechos a mano de cada uno de los personajes, cada escena y cada detalle en sus historias. Para contar las aventuras de un protagonista se requieren cientos de dibujos.

En relación con el tema bélico impreso en las obras de Miyazaki comenta en una entrevista realizada en Japón, durante la promoción de su última película *Se levanta el viento* (2013) Miyazaki afirma lo siguiente:

Japón entró en guerra con arrogancia estúpida, causó problemas en todo el este de Asia, al final trajo la destrucción sobre sí mismo. De la historia de la guerra actualmente sólo podemos concluir que el ejército japonés era incapaz de conseguir su objetivo tanto por sus estrategias como para la batalla de Midway y otras campañas importantes. Pero de toda esa historia humillante, la Zero representa una de las pocas cosas que los japoneses podrían estar orgulloso<sup>57</sup>.

Miyazaki imprime una crítica social en sus películas. En las instalaciones del Studio Ghibli se ubica el museo conformado por los bocetos originales de las producciones. Tiene una cafetería donde personalizan los capuchinos dibujando la imagen de alguno de los personajes de las películas. También hay una sala en la cual se proyectan animaciones inéditas de Hayao Miyazaki. Pese a su retiro, en 2013, continúa en proyectos de corta duración. Dichas obras se proyectan en el Museo Ghibli.



Ilustración 8 Hayao Miyazaki galardonado con el León de oro en el festival de cine de Berlín en 2005.

---

<sup>57</sup> Entrevista realizada en la página Asahi por Hiroyuki Ota, traducida por Onizuka Sensei. <https://es-la.facebook.com/animexposantiago/posts/10151496380697062>.

## 2.5.1. OBRA FILMICA

### ルパン三世 カリオストロの城 / *The Castle of Cagliostro*

(Hayao Miyazaki, 1979)<sup>58</sup>

Ficha técnica

Año: 1979

Duración: 100 min.

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

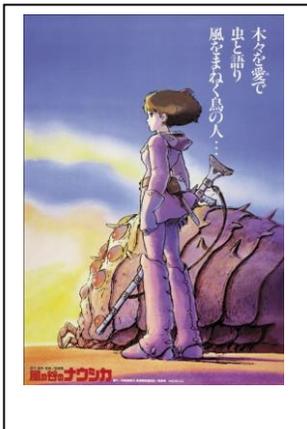
Productor: Tokyo Movie Shinsha

Estreno: 15 de diciembre de 1979

Datos curiosos: El castillo de Cagliostro fue la primera película que dirigió Miyazaki, la cual está basada en un personaje de una serie televisiva.



### Nausicaä del Valle del Viento 風の谷のナウシカ / *Nausicaä of the Valley of the Wind* (Hayao Miyazaki, 1984)



Ficha técnica:

Duración. 116 min.

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

Productor: Isao Takahata

Producida por: Topcraft

Fecha de estreno: 11 de marzo de 1984

Taquilla en Japón: 742 millones de ¥.59

Datos curiosos: Su periodo de producción duro menos de un año del 31 de mayo de 1983 al 6 de marzo de 1984. Obtuvo el premio a mejor película del Fanfestival, el premio del público del Kiema Junpo Awards y el galardón Noburo Ofuji Mainich Film Awards.

<sup>58</sup> Todos los carteles son <http://generacionhibli.blogspot.mx/2015/06/los-carteles-originales-de-las.html>, citados el 2 de agosto de 2016.

<sup>59</sup> Manuel, Robles. *Antología del Studio Ghibli de Nausicaä a Mononoke Volumen 1*. España, Manga Books, 2013, p. 17.

### El castillo en el cielo

#### 天空の城ラピュタ / Castle in the Sky

Tenzo no shiro Laputa-(Hayao Miyazaki, 1986)



Ficha técnica:

Duración: 124 min.

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

Productor: Isao Takahata

Producida por: Studio Ghibli

Productor ejecutivo: Yasuyoshi Tokuma

Recaudó en Japón 588 millones de ¥

Fecha de estreno: 2 de agosto de 1986

Taquilla en Japón: 583 millones de ¥.

Datos curiosos: Ganadora del premio Noburo Ofuji en 1989. Hayao Miyazaki y Tokuma Shoten fueron premiados en el Mainichi Film Awards. El periodo de producción duró un poco más del año: del 15 de junio de 1985 al 23 de julio de 1986<sup>60</sup>.

### Mi vecino Totoro となりのトトロ / My neighbor Totoro(Hayao Miyazaki, 1988)

Ficha técnica:

Duración: 86 min.

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

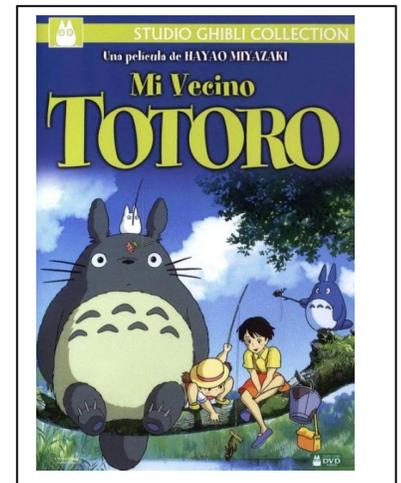
Productor: Toru Hara

Producida por: Studio Ghibli

Productor ejecutivo: Yasuyoshi Tokuma

Fecha de estreno: 16 de abril de 1988

Periodo de producción: de 1987 abril a 1988 del mismo mes.



Datos curiosos: Esta cita obtuvo múltiples premios, en 1989: Premio especial = ΒΙΛ ΚΙΝΩΝ Awards; Por mejor película ganó el Kinema Jumbo Award en el Mainichi Film Concours y el

<sup>60</sup> Ibídem., p. 29.

premio Noburo Ofuji, en el Mainichi Film Award. Nominada en 1995, por mejor lanzamiento en video Safum Awards<sup>61</sup>.

**Nicky, la aprendiz de bruja 魔女の宅急便 / Kiki's Delivery Service (Hayao Miyazaki, 1989)**

Ficha técnica:

Duración: 105 min.

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

Productor: Toru Hara

Producida por: Studio Ghibli

Productores ejecutivos: Yasuyoshi Tokuma, Mikihiro Tsuzuki y  
Morihsa Takagi

Fecha de estreno: 29 de julio de 1989

Periodo de producción: del 1° de abril de 1988 al 17 de julio de 1989

Taquilla en Japón: 800 millones de ¥

Datos curiosos: En 1990, ganó por ser la película más popular el Awards of the Japanese Academy; El premio especial, Awards of the Japanese Academy; Premio de los lectores al mejor director, Kinema Jumbo Awards; Mejor película de animación, Mainichi Film Concours.



**Porco Rosso 紅の豚 Kurenai no Buta – Porco Rosso (Hayao Miyazaki, 1992)**

Ficha técnica:

Duración: 93 min.

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

Productor: Yosuyoshi Tokuma

Producida por: Studio Ghibli

Productor ejecutivo: Toshio Suzuki

Fecha de estreno: 18 de julio de 1992

Periodo de producción: de agosto de 1991 a julio de 1992

Taquilla en Japón: 2,713 millones de ¥



---

<sup>61</sup> Ibídem., p. 39.

Datos curiosos: En 1992 ganó el Premio Ishihara Yujiro, Nikkan Sports Film Awards. Al año siguiente es galardonada por mejor película y mejor banda Sonora en el Mainichi Film Concours<sup>62</sup>.

### La Princesa Mononoke

#### もののけ姫 / Princess Mononoke (Hayao Miyazaki, 1997)<sup>63</sup>

Ficha técnica:

Duración: 133 min.

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

Productor: Toshio Suzuki

Producida por: Studio Ghibli

Productores ejecutivos: Seiichiro Ujiie y Yutaka Narita

Fecha de estreno: 12 de julio de 1997

Periodo de producción: de agosto de 1994 a junio de 1997

Taquilla en Japón: 13,540 millones de¥

Premiaciones, 1997: Premio especial, Hochi Film Awards; Mejor director y premio Ishihara Juhiro, Nikken Soports Film Awards.

Premiaciones, 1998: Mejor película y premio especial, Awards of the Japanese Academy; Por mejor animación, mejor película y premio de los lectores, Mainichi Film Concours; Premio especial, Blue Ribbon Awards.



### El viaje de Chihiro (Hayao Miyazaki, 2001)

#### 千と千尋の神隠し / Spirited Away

Ficha técnica:

Duración: 124 min.

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

Productor: Toshio Suzuki

Producida por: Studio Ghibli

Productor ejecutivo: Yasuyoshi Tokuma

Fecha de estreno: 20 de julio de 2001



<sup>62</sup> Ibídem., p. 77.

<sup>63</sup> Ibídem., p. 111.

Periodo de producción: de diciembre de 1999 a julio de 2001

Taquilla en Japón: 29,9¥

Datos curiosos: Fue la película más vista de 2001 en Japón. Ganadora del premio Bafta en 2004 como la mejor película de habla no inglesa.

### **El castillo ambulante (Hayao Miyazaki, 2004)**

ハウルの動く城 / Howl's Moving Castle

Ficha técnica:

Duración: 119 min.

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

Productor ejecutivo: Toshio Suzuki

Producida por: Studio Ghibli

Fecha de estreno: 20 de noviembre de 2004



Datos curiosos: Esta obra se basó en la novela *Howl's Moving Castle*, de Diana Wynne Jones, editado en España con el título *El Castillo Ambulante*<sup>64</sup>.

Periodo de producción: del febrero de 2003 a julio de 2014.

Taquilla en Japón: 20.938 millones de ¥

### **Ponyo en el acantilado (Hayao Miyazaki, 2008)**

崖の上のポニョ

Ficha técnica:

Duración: 101 min.

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

Productor: Toshio Suzuki

Producida por: Studio Ghibli

Productor ejecutivo: Toshio Suzuki

Fecha de estreno: 16 de julio de 2008

Periodo de producción: de octubre de 2006 a junio de 2008

Taquilla en Japón: 164, 565,997 millones de¥



---

<sup>64</sup> Manuel, Robles. *Antología del Studio Ghibli de los Yamada a Kokuriko Volumen 2*. España, Manga Books, 2013, p p.26 y 63.

Datos curiosos: Presentada en el Festival de Cine de Venecia. Premiada en 2008 por la fundación Mimo Rotella.

Premios 2009: Para Joe Hisaishi, Asian Film Award; Mejor animación y banda sonora, Award of the Japanese Academy; Mejor animación, Ofuji Noburu Award; Mejor película, director, guión original y dirección de arte, Tokyo Anime Awa.

## Se levanta el viento

### 風立ちぬ / The Wind Rises (Hayao Miyazaki, 2013)

Ficha técnica

Duración: 126 min.

Dirección y guión: Hayao Miyazaki

Productor: Toshio Suzuki

Producida por: Studio Ghibli



Datos curiosos: Presentada en el festival de Venecia, Telluride Film Festival y en el Festival Internacional de Toronto, nominada al Oscar por mejor película animada.

En otras ocasiones Miyazaki había anunciado su retiro como director de largometrajes, pero *Se levanta el viento* es la última película del aclamado artista. En 2013 Miyazaki estrenó la película y anunció su retiro del mundo del cine. Este filme narra la vida del ingeniero Jiro Horikoshi quien diseñó el avión Zero, fue muy importante en la Segunda Guerra Mundial, uno de los primeros aeroplanos de calidad en Japón. A pesar de buscar conciliar al hombre con la naturaleza y estar en contra de la guerra Miyazaki no niega el gusto por los aeroplanos.

Soy un manojo de contradicciones. El amor al armamento es a menudo una manifestación de rasgos infantiles en un adulto. Un profesor universitario de las finanzas públicas, una vez dio una conferencia más elocuente de cómo la economía de guerra destruye la economía nacional. Me quedé muy sorprendido por la cantidad de dinero que había perdido en mi colección de libros y modelos de armas, y terminé destrozando a todos. Sin embargo, cuando vi esos libros unos años más tarde, no podía resistir comprarlos de nuevo<sup>65</sup>.

En *El arte cinematográfico*, Andrew Sarris opina sobre las características distintivas del cine de autor “El buen director imprime su propia personalidad en una película [...] La teoría de los autores valora la personalidad de un director debido a las

---

<sup>65</sup> Entrevista revisada el 28 de octubre de 2016 en Facebook en una entrevista realizada Por HIROYUKI OTA /Redactora <https://esla.facebook.com/animexposantiago/posts/10151496380697062>

barreras que se oponen a su expresión”<sup>66</sup>. Así, se observa en la filmografía de Hayao Miyazaki algunos elementos recurrentes, que con el paso de los años ha perfeccionado. En cada película se observan mayores detalles en las animaciones de objetos pequeños. Si se compara *Mi vecino Totoro* (1983) con *La princesa Mononoke* (1997). Se encuentra mayor complejidad en la calidad de animación y en el argumento. El último largometraje de este autor *Se levanta el viento* (2013) es una joya visual, en comparación con los demás trabajos, se observan objetos pequeños en movimiento en pocos segundos. Un ejemplo del detalle y lo sofisticado de los dibujos resalta en la escena del terremoto, donde más de cien personajes se desplazan de un lugar a otro, además el entorno está en movimiento. Enlisto algunos de los elementos característicos de Miyazaki.

- Muchas de sus películas se relacionan con la guerra y máquinas voladoras.
- La mayoría de sus protagonistas son mujeres.
- Expone temas donde el hombre se confronta con la naturaleza. Donde se aprecia la relación entre estos.
- Sus personajes antagónicos tienen una personalidad compleja, no se encasillan en seres llenos de maldad.
- La impresión de la cultura folklore y religión de su país se ve en cada obra.
- Todas las obras están acompañadas por la banda sonora de Joe Hisaishi.
- A lo largo de su trayectoria ha puesto mayor cuidado a los detalles, como se aprecia en las tonalidades de las nubes y en las chispas de fuego. Estas pinceladas dan armonía a la película y un disfrute visual.
- Todos los dibujos son hechos a mano para después pasarlos al formato digital. Cada uno fue supervisado y corregido por Miyazaki.

Es importante mencionar la constancia del Studio Ghibli, el trabajo en equipo, el apoyo de Isao Takahata, Toshio Suzuki y Yasuyoshi Tokuma, más los animadores mencionados en el texto. Las películas del Studio suelen ser disfrutadas por niños,

---

<sup>66</sup> David, Borwell y Kristin, Thompson. *El arte cinematográfico*. España, Paidós Comunicación, 1995, p. 38 a su vez citada en *The American Cinema* (Nueva York, Dutton, 1968), pag. 31).

jóvenes y adultos. En una entrevista realizada en 2009 Miyazaki comenta sobre su capacidad para mirar con ojos vivaces el entorno y poder crear mundos fantásticos del agrado de muchos, y opina lo siguiente.

Cuando yo estaba criando a mis hijos, estaba tan ocupado con mi trabajo, no vi cada detalle de su niñez. Todavía al día de hoy me siento mal por no haber sido un mejor padre. Al menos ahora en Ghibli tenemos una escuela preescolar para los hijos de los empleados. Poder observar a esos niños es una enorme fuente de inspiración para mí<sup>67</sup>.

En mi opinión, en su última historia en el cine existe cierta empatía con el ingeniero Jiro Horikoshi. Se observa el esmero de su trabajo, en el caso del protagonista crear un avión que fue utilizado en la guerra y al final ni uno regresó. Dichos sueños implican sacrificios: en el caso de Miyazaki dejar un legado visual donde a través de técnicas dibujos y años de trabajo muestra la convivencia del hombre con su entorno y las consecuencias positivas y negativas de esta relación.

En la actualidad los estudios Ghibli enfrentan una nueva etapa sin dos de sus prolíficos directores Isao Takahata quien falleció en abril del 2018 y el retiro de Hayao Miyazaki, con ello el fin de una era. Es el turno de los nuevos directores quienes le darán su toque personal a sus trabajos, aunque la difusión de sus películas este acompañada por la frase “de los creadores de *El viaje de Chihiro* o *Se levanta el viento*”, todo un reto para los jóvenes creadores japoneses.

---

<sup>67</sup> Fuente La Vanguardia Publicada el 22-09-14. Revisada el 21-11-2016  
<http://www.todokawaii.com/noticias/entrevista-hayao-miyazaki/#>

## CAPÍTULO III LA SEMIÓTICA Y PEIRCE

“La mente no descansa nunca, está buscando constantemente el orden y la significación, observando el mundo en busca de rupturas del modelo habitual.”

David Bordwell

### 3.1. ¿QUÉ ES LA SEMIÓTICA?

Comunicar es poner en común, el puente por el cual los seres humanos interactúan con los demás, con el paso del tiempo lograron desarrollar formas más complejas para relacionarse así, nació el lenguaje, trabaja en conjunto con el alfabeto y las reglas ortográficas, éstas ayudan a tener los mismos códigos para comunicarse de manera efectiva. Sin importar la raza o cultura en cada lugar del mundo alguien interactúa con otro, están en un proceso de retroalimentación. Una forma de explicar estos procesos de comunicación es la semiótica.

El término semiótica se utilizó en la antigua Grecia, el primer texto donde se escribió la palabra signo fue en un papiro: *Papyrus Herculeanos* en un fragmento titulado *Designis* del filósofo Filodemo<sup>68</sup>. Está ligado con la inferencia: es la acción y efecto de sacar una consecuencia de otra cosa, un resultado. La palabra inferencia se deriva del latín y significa llevar hacia una acción o cualidad<sup>69</sup>. Es un proceso de acción y reacción.

La Real Academia de la Lengua Española define semiótica y semiología como sinónimos es “la teoría que tiene por objeto el estudio de los signos”<sup>70</sup> En cuanto a esta definición, considero, es muy breve, ambas disciplinas empezaron por diferentes corrientes ideológicas, en este texto retomaré aspectos de su historia. El

---

<sup>68</sup> Jesús Octavio, Elizondo. Signo en acción el origen común de la semiótica y el pragmatismo. México, Paidós 2012, pp. 25-26.

<sup>69</sup> Julián Pérez Porto y María Merino. Publicado 2010 actualizado 2014. Disponible: 22 marzo, 2017;<http://definicion.de/inferencia/>

<sup>70</sup> Autores: Julián Pérez Porto y Ana Gardey. Publicado: 2010. Actualizado: 2014. Disponible: 22 de marzo, 2017; [Definicion.de: Definición de semiótica \(http://definicion.de/semiotica/\)](http://definicion.de/definicion-de-semiotica/).

ser humano está rodeado de mensajes diversos ya sean textuales, visuales o fónicos, cada uno tiene un significado diferente.

La *semiótica* y *semiología* han evolucionado desde el siglo XX con diferentes posturas encontramos a la semiótica dividida en tres corrientes. La primera de ellas: la semiología desarrollada en Europa liderada por Ferdinand de Saussure, con un enfoque estructuralista. Inspirada en un modelo lingüístico mediante el cual propuso un sistema cerrado, de elementos y reglas, los cuales proporcionan una producción y comunicación del significado basado en la psicología y sociología, otros estudiosos de esta línea son: Ronald Barthes, Umberto Eco y Jacques Derrida. La postura anglosajona de la semiótica contemporánea se desarrolló en Estados Unidos, basada en la lógica y la filosofía. Se relaciona a la semiótica con los conceptos y sus funciones prácticas liderada por Charles Sanders Peirce, quien se inspiró en John Locke, otros exponentes son: Thomas Sabeok y Charles Morris. Otra importante corriente académica nació en la escuela de Tartu, en Estonia liderada por Yuri M. Lotman, propuso la semiótica de la cultura y cómo se ve afectada la comunicación cuando hay dos lenguas diferentes e implican el choque de culturas<sup>71</sup>. Para fines de esta investigación me enfocaré en la teoría de Charles Sanders Peirce. Pero antes es importante conocer cómo funcionan los signos en los procesos de comunicación.

El investigador y miembro de la Academia Mexicana de la Lengua Mauricio Beuchot comenta sobre el uso del signo “cuando un emisor transmite un signo, desde una fuente, por un medio o canal, con un código susceptible de ruido informático a un receptor”<sup>72</sup>. Estos se utilizan en todo momento, por ejemplo: un joven manda un mensaje en una red social para invitar a sus conocidos a una fiesta, a la cual acuden pocas personas. El signo es la invitación, la fuente es su celular, el canal es el internet, llevará su mensaje. La información puede ser vista por conocidos y aquellos quienes cuenten con el tiempo y entusiasmo acudirán al evento. La

---

<sup>71</sup> Jorge Warley. *Entre semióticas. Bosque de signos, animales simbólicos*. Buenos Aires, Biblos, 2013, p. 67.

<sup>72</sup> Mauricio Beuchot. *La semiótica. Teorías del signo y el lenguaje en la historia*. México, Fondo de Cultura Económica, 2016, p. 7.

comunicación se da cuando la persona recibe los datos e interpreta el mensaje de acuerdo con su contexto, experiencia y percepción al final da una respuesta.

Aquí se presenta el esquema de comunicación propuesto por la teoría de la comunicación del lingüista Roman Jakobson, pertenece al enfoque estructuralista.

Este esquema de comunicación se comprende gracias al uso de signos. A su vez la semiótica se divide en otras ramas con diferente finalidad: la sintaxis, la semántica y pragmática. Mauricio Beuchot comparte las siguientes definiciones.

La semiótica suele dividirse en tres ramas: sintaxis, semántica y pragmática. La sintaxis estudia las relaciones de los signos entre sí; la semántica, las relaciones de éstos y sus significados u objetos; la pragmática, las relaciones de los signos con los usuarios<sup>73</sup>.

La sintaxis es una rama de la gramática (esta pertenece a la semiótica) estudia la composición de las palabras y su orden en la oración. Por ejemplo, en la lengua castellana al finalizar de redactar una oración siempre va un punto. La semántica es el estudio del significado de las palabras y sus posibles combinaciones, considera al significado de la lengua contenido en la forma lingüística, se basa en la estructura. Mientras la pragmática considera que el significado de la lengua está en su contexto y sus funciones.

### **3.2. PRINCIPALES CORRIENTES**

Existen dos impulsores de la semiótica contemporánea, el primero es: Ferdinand de Saussure (1857-1913) padre de la semiología, su propuesta se distingue por un enfoque lingüístico estructuralista. El otro pionero fue el estadounidense Charles Sanders Peirce (1839-1914) quien basó su teoría en la lógica y la filosofía le dio el nombre de semiótica. Por la importancia de estos estudiosos del signo retomaré los puntos más importantes en sus teorías.

Ferdinand de Saussure nació el 26 de noviembre en Ginebra, Suiza. Su gran pasión fue la lingüística, a la cual, dedicó toda su vida. Estudió persa, irlandés antiguo,

---

<sup>73</sup> *Ibidem.*, p. 8.

lituano, siempre mostró interés por las lenguas indoeuropeas. De 1881 a 1890 dio clases de gramática comparada, de griego y latín en la escuela Práctica de Altos estudios en París. También fue profesor de alto alemán, gótico y francés moderno. Sus últimos años de docencia los vivió en Ginebra, ahí, impartió una cátedra de Lingüística<sup>74</sup>.

Saussure fue un lingüista notable en su época y aún más después de su muerte se le considera padre de la semiología y es referente obligatorio en su rama. Su teoría de los signos se basa en la lingüística donde él sostiene lo siguiente:

La lengua es un sistema de signos que expresan ideas, y por tanto comparable a la escritura, al alfabeto de los sordomudos, a los ritos simbólicos [...] es el más importante de esos sistemas. Puede por tanto concebirse una ciencia que estudie la vida de los signos en el seno de la sociedad; formaría una parte de la psicología social y, por consiguiente, de la psicología general; la denominaremos semiología (del griego *semeîon*, 'signo')<sup>75</sup>.

El signo de Saussure está conformado por dos elementos relacionados entre sí: el significante: es la imagen acústica del objeto y el significado: es el concepto de la palabra. La percepción de estos elementos conforma el signo. De acuerdo con *El tratado de semiótica general* de Umberto Eco, Saussure sostuvo "el significado es algo que se refiere a la actividad mental de los individuos dentro de la sociedad"<sup>76</sup>. El signo propuesto por el lingüista es un acto humano donde el significado adquirido afecta o influye en las relaciones con los demás. Propuso un nombre para la disciplina encargada de estudiar la relación de los signos: semiología, la definió, "la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la sociedad"<sup>77</sup>.

Los signos influyen directo en los actos sociales, Saussure vinculó la semiología con la psicología social. Agrego dos términos en su teoría sincrónico y diacrónico. El término sincrónico estudia a una lengua en determinada época sin importar su

---

<sup>74</sup> Victorino, Zecchenco. *Seis semiólogos en busca de un lector*. Argentina, La crujía ediciones, 3ra edición. 2008, pp.15-18.

<sup>75</sup> *Ibidem.*, p. 23.

<sup>76</sup> Umberto Eco. *Tratado de semiótica general*. México, De bolsillo, 2016, p. 32.

<sup>77</sup> Victorino Zecchenco. *Seis semiólogos en busca de un lector*. Argentina, La crujía ediciones. 3ra edición. 2008, p. 35.

evolución social. El análisis diacrónico se basa en estudiar la historia de una lengua y su evolución<sup>78</sup>. Para él, ambos análisis permiten tener un estudio completo de la lengua.

Los textos en la actualidad conocidos de Saussure son gracias al *Curso de lingüística general*, 1916, este escrito es una recopilación de apuntes de sus alumnos. Las valiosas aportaciones del semiólogo suizo han sido el punto de partida para otros autores y sus teorías semióticas, como el francés Roland Barthes quien convierte a la semiología en el estudio del signo en general.

Debido a la importancia de la semiología y una vez expuestos de forma concreta los principales puntos de esta teoría. Me enfocaré a la semiótica, en el siguiente subtema se desarrollará en qué consiste la teoría de Charles S. Peirce quien vio al signo como una unidad conformada por tres elementos: el *representamen*, el *objeto* y el *interpretante*. La cual me parece apropiada para aplicar en el cine de animación, Peirce sugiere: la semiosis es un proceso siempre en movimiento, similar a los fotogramas en las películas, como el esquema de comunicación conformado por un emisor, mensaje y receptor. Para lograr una comunicación efectiva debe haber retroalimentación en este proceso y la unión de los tres crea un proceso de semiosis.

### **3.3. LA SEMIÓTICA DE CHARLES SANDERS PEIRCE**

Charles Sanders Peirce (1839-1914) conocido como uno de los fundadores de la semiótica e impulsor de la pragmática. Nació en Cambridge, Estados Unidos el 10 de septiembre de 1839. Hijo de Benjamin Peirce (1809-1880) un destacado matemático de la época y profesor de la Universidad de Harvard.

Cuando Charles S. Peirce era niño tenía un interés voraz en lecturas un poco avanzadas para personas de su edad. A los 13 años, leyó *Lógica de Whately*, otro

---

<sup>78</sup> Mauricio Beuchot. *La semiótica. Teorías del signo y el lenguaje en la historia*. México, Fondo de Cultura Económica, 2016, p. 160.

escrito relevante en el joven fue la *Crítica de la razón pura* de Immanuel Kant, al cual dedicó dos horas diarias a su lectura durante tres años.

En 1859, se tituló como licenciado en matemáticas en la Universidad de Harvard, años después, obtuvo el grado de maestro en química. En 1871, fundó el “Metaphysical Club” dedicado a compartir lecturas y pláticas filosóficas en Cambridge, ahí, tuvo su primer encuentro con el pragmatismo.

Dio cátedras de lógica en la primera escuela para graduados: John Hopkins University en el periodo de 1879 a 1884. En 1909, un dolor intenso invadió su cuerpo producto del cáncer, vivió con él hasta su muerte, el 19 de abril de 1914<sup>79</sup>.

Los escritos de Charles S. Peirce fueron vendidos por su esposa Juliette a la Universidad de Harvard. Él no escribió un libro donde sentara las bases de la teoría semiótica, sin embargo, sus ideas estaban plasmadas en los textos. Sus obras fueron conocidas quince años después de fallecer, gracias a *Collected Papers*, un texto publicado por la universidad de Harvard donde se recopilan conferencias, artículos y cartas. Gracias a este documento podemos consultar su teoría semiótica.

### 3.3.1. LA RELACIÓN TRIÁDICA

Peirce se dedicó al conocimiento de diferentes disciplinas: matemáticas, química y filosofía. Conocido como padre del pragmatismo y por su teoría de los signos. Desde su publicación hasta la actualidad su obra filosófica ha generado nuevas ideas e inspirado a investigadores para adentrarse al mundo de la semiótica o pragmatismo como: Charles Morris, continuo con la línea propuesta por el lógico estadounidense. Existe *The Charles S. Peirce Society*, sociedad fundada en 1946, donde cada año se reúnen para compartir el legado del autor y premiar un ensayo de nuevos investigadores.

Un aspecto importante en esta teoría semiótica es la relación con el pragmatismo. Jesús Octavio Elizondo comenta, Peirce retoma la palabra pragmática de *Crítica de*

---

<sup>79</sup> V. Zecchenco. *Op. Cit.*, pp. 41-45.

la razón Pura de Kant, él la llamo *pragmaticismo*. Donde “*pragmatisch*” significa “en relación con algún propósito humano definido”<sup>80</sup>. Esta disciplina es el vehículo para un fin: la relación del signo y su interpretante.

Para el filósofo la lógica es sinónimo de semiótica, también afirma “Todo pensamiento es un signo y participa esencialmente de la naturaleza del lenguaje”<sup>81</sup>. En este sentido Peirce y Saussure coinciden en la importancia de estructurar palabras para formar signos. Las percepciones del mundo están basadas en ellos.

La denotación y connotación juegan un papel importante en esta rama. La denotación hace referencia a algo objetivo del objeto. Mientras la connotación se refiere a lo subjetivo. Los signos están en dos niveles: la comprensión y la sensación.

Peirce basó su teoría en conocimientos filosóficos, usó conceptos lógicos para explicar su entorno. Él propuso la existencia de estados mentales de los seres humanos, los dividió en tres: la *primeridad*, la *segundidad* y la *terceridad*. En los siguientes renglones se leerá la definición del autor.

La tricotomía es el arte de hacer divisiones trípartitas. Tal división depende de las concepciones de 1°, 2°, 3°. Primero es el comienzo, aquello que es fresco, original, espontáneo, libre. Segundo es aquello que es determinado, terminado, finalizado, correlativo, objeto, necesitado, reactivo. Tercero es medio, devenir, desarrollo, realización<sup>82</sup>.

Para Peirce, la *primeridad* se basa en un momento sensitivo, no hay una reflexión profunda del hecho. Él lo define, un estado de ensoñación donde el sujeto no razona, sólo se entrega a su estado sensible. Por ejemplo, el momento en donde una persona ve con atención una jarra sin pensar el uso de ésta entra en una especie de estado de trance.

---

<sup>80</sup> Jesús Octavio Elizondo. Signo en acción el origen común de la semiótica y el pragmatismo. México, Paidós, 2012. p. 45.

<sup>81</sup> *Ibidem*.

<sup>82</sup> Charles S. Peirce. Obra filosófica reunida tomo I. México, Fondo de Cultura Económica, 2012, p.323.

La *segundidad* se caracteriza por tener dos elementos, el autor lo define “el modo de ser de aquello que es tal como es, con respecto a una segunda cosa, pero con exclusión de toda tercera cosa”<sup>83</sup>. Un ejemplo de este estado mental es: un sujeto despierta los rayos del sol iluminan su cara, se lleva las manos a los ojos. La persona se resiste a lo molesto de la luz, reacciona a un primer impacto, no es consciente del hecho.

La *terceridad* “es el modo de ser de aquello que es tal como es, al relacionar una segunda y una tercera cosas entre sí”<sup>84</sup>. Es la mediación entre dos experiencias. Retomo el ejemplo de la persona con los ojos tapados porque la luz lo molestó, esta persona se da cuenta de una segunda persona responsable de abrir las cortinas, por ello la luz lo despertó, así, decide cerrar las cortinas. El semiólogo anglosajón dice “hay una tercera cosa, es un medio para un fin”<sup>85</sup> La persona se vuelve consciente del problema y decide actuar para solucionarlo, es pragmático.

La *semiosis* de Saussure se basa en las relaciones diádicas de los signos. Peirce plantea una *semiosis* de tres componentes en palabras del autor “Por *semiosis* entiendo una acción, una influencia que sea, o suponga, una cooperación de *tres* sujetos, como, por ejemplo, un signo, su objeto y su interpretante, influencia tri-relativa, en ningún caso puede acabar en una acción entre parejas”<sup>86</sup>. En la semiosis del autor estadounidense cada una de las partes es importante si faltara alguna la semiosis está incompleta. Ambos autores proponen aspectos de un objeto en los cuales connotan y denotan: su significado y la representación para la persona expuesta a determinado signo. El semiólogo propuso una teoría basada en los tres estados mentales de una persona, el tercer estado es el porqué de los signos.

La semiosis es llamada por el doctor en filosofía Jesús Octavio Elizondo el *signo-acción*, se refiere al proceso donde algo ya sea una idea o cualquier cosa se

---

<sup>83</sup> Charles S. Peirce. Collected Papers.

<sup>84</sup> *Ibíd.*

<sup>85</sup> Charles Sanders Peirce. Obra filosófica reunida tomo II p. 54.

<sup>86</sup> *Ibíd.*

convierte en un signo para alguien. Los acontecimientos posibles pueden ser interpretados con la tricotomía.

En el recopilado de textos de Peirce titulado *La ciencia de la semiótica*, define “semiótica, es decir la doctrina de la naturaleza esencial y las variedades fundamentales de la semiosis posible”<sup>87</sup>. La semiótica se dedica a estudiar todas las posibles interpretaciones derivadas de la relación triádica de un signo, su objeto y su interpretante. En los párrafos siguientes citaré al autor y su definición estos términos.

El representamen: es la representación de algo; o sea, es el signo como elemento inicial de toda semiosis [...] En resumen el representamen es simplemente el signo en sí mismo, tomado formalmente en un proceso concreto de semiosis, pero no debemos considerarlo un objeto, sino una realidad teórica y mental<sup>88</sup>.

El *objeto* es aquello alusivo al representamen y dice Peirce “ Este signo está en lugar de algo. Su objeto”<sup>89</sup>. Se encuentra en un estado de *segundidad* o del segundo correlato, es una existencia real. A su vez, se distinguen dos tipos: el *objeto inmediato* y el *objeto dinámico*.

“El *objeto inmediato*: aquel objeto tal y como es representado por el signo mismo, y cuyo ser es, entonces, dependiente de la representación” esto es el objeto antes de ser interpretado o ser expuesto a una interpretación. Por otra parte está el *objeto dinámico*, “es la realidad que, por algún medio arbitra la forma de determinar el signo de su representación [...] dada la naturaleza de las cosas él no puede expresar, sólo indicar, dejando que el intérprete lo averigüe por la experiencia colateral”<sup>90</sup>. Por ejemplo se encuentran dos hermanos en la playa, uno de ellos se alimenta mientras el otro se mete al agua. Quien come pregunta a su hermano «¿cómo está el agua?» la pregunta es un signo donde el objeto inmediato es la

---

<sup>87</sup> Charles S. Peirce. *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión, p.4.

<sup>88</sup> Victorino Zecchenco. *Seis semiólogos en busca de un lector*. Argentina, La crujía ediciones. 3ra edición, 2008, p. 56.

<sup>89</sup> Charles S. Peirce. *Obra filosófica reunida tomo II*. p. 262.

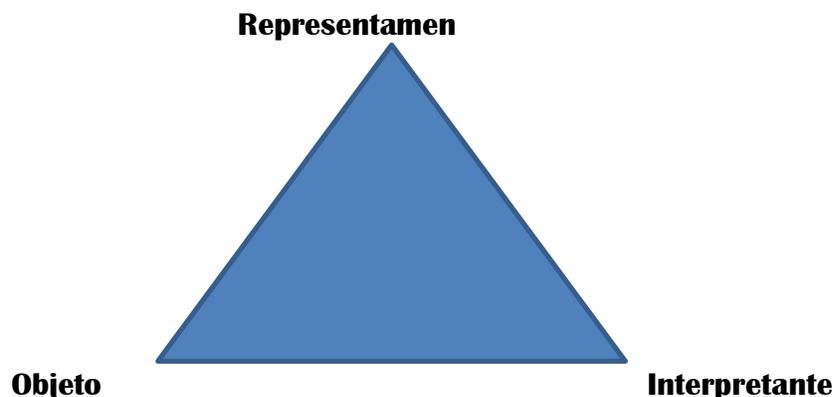
<sup>90</sup> Charles S. Peirce. *Op. Cit.* p. 589.

temperatura real del agua; el *objeto dinámico* es la percepción del hermano en el agua, es su respuesta.

En cuanto al *interpretante* Peirce distingue tres tipos: “El Interpretante Inmediato consiste en la *Cualidad* de la Impresión que un signo es adecuado para producir, no en ninguna reacción real”<sup>91</sup>. Es la primera interpretación de acuerdo a determinada situación. Continuó con el ejemplo de los hermanos, al entrar uno de ellos al agua, su piel se enchina por lo fría que está y provoca su salida inmediata. La acción de salir del agua se considera el efecto, la reacción del hermano por tanto sería el *interpretante dinámico*.

El interpretante dinámico no es la persona que interpreta, es el efecto que provoca de El interpretante inmediato es cualquier Interpretación de cualquier mente hace efectivamente de un signo [...] El Interpretante final no consiste en la manera en que alguna mente actúa, sino en la manera en que toda mente actuaría<sup>92</sup>.

Un ejemplo del *interpretante final* es la reacción natural de una persona cuando maneja un auto y de repente se atraviesa otro ser humano, por ende, el conductor frenaría, la interpretación final sería una reacción de sentido común. En la figura de abajo se muestra el triángulo, representa el signo de Peirce conformado por *representamen*, *objeto* e *interpretante*.



---

<sup>91</sup> Charles S. Peirce. *Obra filosófica reunida tomo II*. p. 590.

<sup>92</sup> *Ibidem.*, p. 590.

A continuación, se aprecia en la tabla 1 las relaciones donde cada tricotomía se divide en tres: la relación del signo consigo mismo; la relación del signo de con su objeto y la relación del signo de acuerdo con su interpretante.

Tabla 1

	Primeridad	Secundidad	Terceridad
Representamen	<b>cualisigno</b>	<b>sinsigno</b>	<b>legisigno</b>
Objeto	<b>ícono</b>	<b>índice</b>	<b>símbolo</b>
Interpretante	<b>rema</b>	<b>dicisigno</b>	<b>argumento</b>

En este cuadro resalto las tres categorías de la primeridad y los elementos de la segunda tricotomía del signo, estos serán los signos a los cuales daré mayor énfasis en este texto. Es importante conocer la definición las tres categorías de la semiosis peirciana. La primera división es: la relación del signo consigo mismo, se divide en tres categorías: *cualisigno*, *sinsigno* y *legisigno*.

Un *cualisigno* “es una cualidad que es un signo. No puede actuar como signo hasta que se encarna”<sup>93</sup>. Esto quiere decir, no puede ser un signo hasta ser parte de la relación triádica. Como su nombre lo sugiere, este remite a una cualidad, como el color de un auto, puede ser azul.

Un *sinsigno* “una cosa o acontecimiento real, se constituye en signo. Consta de *cualisignos*, es signo bajo las condiciones de estos”<sup>94</sup>. Este signo está conformado por cualidades, retomo el ejemplo del auto, tiene: llantas, espejos retrovisores, medallón, faros de determinada forma y el modelo, una serie de características son propias del *sinsigno*.

<sup>93</sup> Charles S. Peirce. *Obra Filosófica tomo II*, p. 366.

<sup>94</sup> Charles S. Peirce. *Op. Cit.* p. 366.

Un *legisigno* “es una ley que es un signo [...] esta ley es establecida por los hombres. Todo signo es convencional”<sup>95</sup>. Estas leyes son comprendidas en cualquier parte del mundo, establecidas por los seres humanos, pondré como ejemplo una frase de Pierce “La palabra o el signo que el hombre usa es el hombre mismo”. Quizás cambie la forma de pronunciarse y escribirse, depende del idioma, pero, cuando se encuentran con un objeto es denominado por convención humana, por ejemplo, la palabra hombre en español o la palabra *L’homme* en francés sabremos: es referente al humano de sexo masculino.

La tercera tricotomía es la relación del signo con su *interpretante* y se divide en: *rema*, *dicisigno* y *argumento*. “Un *rema* es un signo, representa para su *interpretante* una clase de objetos posibles. En cuanto alude a la mera posibilidad, puede implicar información, aunque no se interprete como proporcionando tal información”<sup>96</sup>. Un *rema* se caracteriza por no negar ni afirmar nada, sólo sugiere, se abre a la posibilidad. Es pensar en un concepto o una palabra, ésta se relaciona con su objeto, produce en el escucha una reacción. Por ejemplo, supongamos un carrito de helados transita por la calle al escuchar su música y a esos sonidos, el oyente atribuirle los sabores y lo refrescante de ellos.

Un *dicisigno* o proposición “es un signo que representa para su *interpretante* un hecho con existencia real. Implica un *rema* como parte de él, para describir el hecho que se interpreta que indica”<sup>97</sup> De acuerdo con Sandro Cohen en términos gramaticales entiéndase como proposición al enunciado conformado por una o más oraciones. Dichas oraciones nos expresan una idea. Vuelvo al ejemplo de las nieves para describir un *dicisigno*: al imaginar una persona en un día muy caluroso y se encuentra ante un carrito de nieves, el vendedor es amable, estas nieves tienen fruta en su interior, al probar un bocado se derrite y desborda el sabor en su paladar.

---

<sup>95</sup> *Ibidem.*, p.366.

<sup>96</sup> *Ibidem.*, p. 366.

<sup>97</sup> *Ibidem.*, p. 366.

Toda esta descripción está llena de remas. Para alguien alérgico a la fresa le puede producir malestar el conocer los sabores de la nieve.

Un *argumento* es un signo, representa para su *interpretante* una ley general. Pero, no necesita referir algo real. Para Peirce la argumentación expresa un razonamiento, puede ser mental o expreso. Las creencias parten de dicho argumento las denomina premisas y la creencia a la cual conducen la denomina conclusión. Por creencia el autor entiende lo siguiente “Una creencia es un estado mental que tiene la naturaleza de un hábito, del que la persona es consciente”<sup>98</sup>; por ejemplo, cuando una persona tiene la creencia: fumar le causará daño, dicha persona no fumará porque esa consciencia del daño a futuro creará un hábito para evitar enfermarse. O por el contrario un fumador quien disfruta del sabor del cigarrillo a pesar de saber de los efectos dañinos, él basa su creencia en la experiencia placentera y su hábito será fumar a pesar de las consecuencias. A su vez, los argumentos se clasifican: *abducción*, *inducción* y *deducción*.

La *abducción* se define, “Una *Abducción* es un método para formar una predicción general sin ninguna seguridad positiva que tendrá éxito” Estas predicciones buscan influir en las futuras acciones: sean pensadas, racionales. La *abducción* es similar a una hipótesis, busca contestar a interrogantes para después ser confirmadas o descartadas. Las *Inducciones* buscan verificar una predicción es el proceso para llegar a la verificación de las premisas o una aproximación a la verdad.

Una *Deducción* es un argumento cuyo Interpretante representa que pertenece a una clase general de argumentos posibles, análogos, a lo largo de la experiencia, la mayor parte de aquellos cuyas premisas son verdaderas tendrán conclusiones verdaderas”<sup>99</sup>.

---

<sup>98</sup> Charles S. Peirce. Obra filosófica Tomo I. Traducción Nathan Houser y Christian Kloeser, México, Fondo de cultura económica, p. 62.

<sup>99</sup> Charles S. Peirce. *Op, cit.* p. 373.

### 3.3.1.1. LA SEGUNDA TRICOTOMÍA DEL SIGNO

La concepción de los signos de Peirce siempre está ligada por tres estados mentales del individuo. Para él la constitución del mundo son signos y depende de la relación de estos con una de las partes. En el caso de la segunda tricotomía, en ella se aprecia la relación con su objeto. Está conformada por: *ícono*, *índice* y *símbolo*.

El primer signo de esta relación triádica es el ícono en palabras de Peirce “Llamo ícono a un signo, está en lugar de algo tan solo porque se asemeja a ello. Los íconos están sustituidos tan completamente por sus objetos, por su parecido es difícil distinguirlos de ellos”<sup>100</sup>. Los *íconos* pueden ser fotografías, imágenes o esculturas.

Peirce llama *ícono* o semejanza, este se parece a algo a representar, la fotografía de un perro es *ícono* porque alude al animal, similar en proporción color y tamaño, una representación a escala del cuadrúpedo. Otro ejemplo de semejanza se aprecia en algunos idiomas, como el japonés donde utilizan *Kanjis* – ideograma representativo de algo – esta escritura se basa en dibujos, con el paso del tiempo se llegó a una sofisticada escritura: el ideograma de árbol moku, similar a un árbol. Los *kanjis* son un tipo de íconos.

Un signo puede ser ícono, es decir, puede representar a su objeto predominante por su similaridad, con prescindencia de su modo de ser. Si fuera necesario designarlo como un sustantivo, un representamen icónico podría llamarse hipoícono. Cualquier imagen material, tal como el cuadro de un pintor, es ampliamente convencional en su modo de representación; pero considerada en sí misma, sin necesidad de etiqueta o designación alguna, podría ser denominada un hipoícono [...] Aquellos que comparten cualidades simples o primeras cualidades son *imágenes...* y aquellos que comparten relaciones diádicas son diagramas. Aquellos que representan el carácter representativo de un representamen representando un paralelismo en alguna otra cosa, son *metáforas*<sup>101</sup>.

En la cita anterior encontramos una nueva subdivisión del *ícono* denominada *hipoícono*, se divide en: *imágenes*, *diagramas* y *metáforas*. Las imágenes son los

---

<sup>100</sup> Charles S., Peirce. *Obra filosófica reunida tomo I*. México, Fondo de Cultura Económica, 2012, p. 272.

<sup>101</sup> *Ibíd.*

signos, representan algún objeto de la realidad o ficticio<sup>102</sup>. Para hablar de cine el *hipoícono* necesario es la imagen, se conforman por cientos de fotogramas los cuales, en secuencia cuentan una historia. Los diagramas también representan similitud, adecuados para explicar relaciones semánticas utilizadas en las fórmulas matemáticas como conceptos e interacción entre números e ideas.

El segundo signo es el *índice* el cual proporciona información de la existencia de otro “Un índice está en representación de su objeto en virtud de una conexión real con él, o porque obliga a la mente a atender a ese objeto”<sup>103</sup>. Como su nombre lo sugiere *indica* el existir de algo previo. Este signo se ve en muchos objetos: una brújula siempre señalará hacia el norte, podemos ubicar los demás puntos cardinales; las flechas en la carretera ayudan a seguir el camino correcto; el vapor de una olla en la estufa señala la temperatura del líquido. En cuestiones de un personaje cinematográfico los *índices* están esparcidos en diferentes secuencias.

Peirce define al último elemento de la segunda tricotomía: “Un símbolo es un signo naturalmente apto para afirmar el conjunto de objetos, denotado por cualquier conjunto de índices, pueden estar ligados a él”<sup>104</sup>. Un *símbolo* es la última parte de la semiosis, une al *ícono* y al *índice*. Peirce no busca verdades absolutas sino interpretaciones posibles por eso se habla de una semiosis infinita, al terminar la primera semiosis da pauta a una nueva. Un *símbolo* también representa algo universal. Con el cual se pueden analizar aspectos representativos de una cultura o ideología como la religión.

Hay tres clases de signos. Primero hay semejanzas, o íconos, sirven para transmitir ideas de las cosas, representan simplemente imitándolas. Segundo, hay indicaciones, o índices, muestran algo sobre las cosas, debido a que están físicamente conectados con ellas [...] Tercero hay

---

<sup>102</sup> Lucia Santaella. deSignis 4 ICONISMO EL SENTIDO DE LAS IMÁGENES. Icono y cognición: el ícono puro, los íconos perceptivos y los hipoíconos. Buenos Aires, Editorial Gedisha, 2003. p. 39.

<sup>103</sup> Charles S. Peirce. Obra filosófica reunida tomo II (1893-1913). Ed. Nathan Houser y Christian Kloeser Trad. Darin McNabb. México, Fondo de Cultura Económica, 2012 p. 63.

<sup>104</sup> C.S. Peirce *op. cit.*, p. 66.

símbolos o signos generales, a través del uso han sido asociados con sus significados<sup>105</sup>.

El *ícono*, *índice* y *símbolo* fueron los signos más trabajados por Peirce en su carrera filosófica. Debido a la versatilidad y apertura a las posibles interpretaciones en la actualidad la segunda tricotomía es aplicada en diferentes áreas de estudio. Tal es el caso del diseño gráfico, el Maestro Carlos Alberto Cortés en 2005, *La tipología como vehículo semiótico*<sup>106</sup>. La teoría de Peirce se basó en la relación de los signos, verlos como un conjunto triadico. Con el cual, podemos explicar la forma de percibir y pensar como dice Bordwell “La mente no descansa nunca, busca el orden y la significación del mundo, las rupturas del modelo habitual”<sup>107</sup>.

### 3.3.1.2. LA CONCEPCIÓN DEL ARTE EN LA SEMIÓTICA DE PEIRCE

En cuanto al tema del arte y estética en la teoría de Peirce hay pocos textos, porque fue un hombre de ciencias exactas enfocó la mayor parte de su vida a la lógica. Peirce era experto en esa rama y durante los primeros años de investigación descartó dos ciencias: la ética y estética. En sus últimos escritos de 1895 a 1913, retomó la concepción estética. A continuación, se proporciona una aproximación a esta palabra del diccionario, de acuerdo a uno de Estética.

*estética* (gr. Aisthetike episteme, 'ciencia del conocimiento sensible, del sentimiento'). La e. fue fundada por Baumgarten como disciplina filosófica destinada al estudio de la lógica de los distintos tipos de conocimiento sensible, a las posibilidades del perfeccionamiento de éste y al conocimiento de lo bello y lo sensible<sup>108</sup>.

En esta definición la estética se relaciona con la lógica, por lo tanto, con Peirce. En un escrito de 1895 donde Peirce dice “La lógica es el arte de razonar [...] El *razonamiento* es el proceso mediante el cual alcanzamos una creencia como

---

<sup>105</sup> C. S., Peirce *op. cit.*, p. 54.

<sup>106</sup> Carlos Alberto, Cortés Martínez. “*La tipografía como vehículo semiótico*” *diseño de la tipografía con base en un trazo manual, la semiótica de Peirce y su segunda tricotomía del signo*. México, D.F., UNAM, 2005.

<sup>107</sup> David, Bordwell. *El arte cinematográfico*. España, Paidós, 1995, p. 41.

<sup>108</sup> Heckman y Latter Editores. *Diccionario de Estética. Crítica filosófica*. Barcelona, Grijalbo Mondatori, 1998.

resultado del conocimiento previo” dichas creencias se basan en las experiencias de las personas.

En el texto *Charles S. Peirce. Creatividad y significación. Hacia una estética pragmatista* de Jaime Nubiola y Sara Barrera, se basa en cartas escritas por él, comparte su percepción del arte “aquello que es admirable sin ninguna razón de serlo más allá de su propio carácter inherente”<sup>109</sup>. Es un acto sensible, para el autor la sensibilidad remite a la *primeridad* donde la persona se encuentra en el disfrute de una sensación sin remitir a una causa, sólo ese momento de ensoñación. Aunque en este texto no aporta una definición amplia de su concepto de estética.

En una conferencia relacionada con el pragmatismo expuesto en Harvard en 1903, Peirce mencionó las tres ciencias normativas. Explicó la importancia de estas en el entorno y en su pensamiento, donde una vez más aplicó su tricotomía. La ciencia normativa, cuyo propósito es estudiar la relación de las cosas y su finalidad, se subdivide en *estética*, corresponde a la categoría *primeridad*, y relaciona la sensibilidad con la belleza; *ética*, pertenece al tipo *segundidad*, y relaciona la conducta con el bien; y *lógica*, concierne a la clase de *terceridad*, y relaciona el pensamiento con la verdad. De estas tres, dice, es la estética “el corazón, el alma y el espíritu de las ciencias normativas”<sup>110</sup>.

En el escrito *La máxima del pragmatismo* el filósofo comenta: hay dos disciplinas relacionadas, definen los pensamientos y las acciones: lógica y ética “la *lógica* o la doctrina de lo que deberíamos pensar, tiene que ver con una aplicación de [...] lo que deliberadamente deberíamos hacer, que es la *Ética*”<sup>111</sup>. Se percató de la importancia de la ciencia inspirada en cómo sentimos, donde se retoman las sensaciones humanas y redacta sobre la relación de las tres ciencias normativas: lógica, ética y estética.

---

<sup>109</sup> Sara Barrera y Jaime Nubiola. Charles S. Peirce: creatividad y significación. Hacia una estética pragmatista. P.109.

<sup>110</sup> Ibidem

<sup>111</sup> C. S., Peirce *op. cit.*, p. 203.

Denomino a esta investigación *Estética*, porque se dice: las ciencias normativas son la lógica, la ética y la estética, siendo las tres doctrinas que distinguen lo bueno de lo malo, la *Lógica* con respecto a las representaciones de verdad, la *Ética* con respecto a los esfuerzos de voluntad, y la *Estética* con respecto a los objetos considerados simplemente en su presentación<sup>112</sup>.

Define la *Estética* como la más importante de las ciencias normativas “Es la ciencia normativa básica sobre la cual, como un fundamento, tiene que erigirse la doctrina de la ética, a su vez será coronada por la doctrina de la lógica”<sup>113</sup>. Aunque Peirce se enfocó al estudio de la lógica en el texto de las ciencias normativas destacó la importancia de la estética, en la cual se apoyan las otras.

Al respecto Sara Barrera argumenta lo siguiente “El arte permite esa peculiar conjunción, ese equilibrio entre lo concreto y lo trascendente, entre lo racional y lo sensible [...] es precisamente la belleza”<sup>114</sup> En este punto coincido con el equilibrio en la percepción estética del autor, sería muy difícil desligarlo del lado racional, él ha mencionado a la semiótica como sinónimo de lógica.

Peirce alude la importancia estética a la primeridad, la sensibilidad pura, basada en esta constante, se puede proponer una tricotomía estética inspirada en sus tricotomías: la relación del signo consigo; en relación con su objeto y su interpretante. Sara Barrera lo llama: *cualisigno icónico remático*. A su vez, coincide con la primera de las diez clases de signos derivados en sus tricotomías en un texto publicado por Peirce en 1903, afirmó:

Un Cualisigno es cualquier cualidad en la medida en que es un signo. Dado que una cualidad es lo que es positivamente en sí misma, una cualidad sólo puede denotar a un Objeto en virtud de algún ingrediente o similitud común, por lo que un Cualisigno es necesariamente un Ícono [...] una cualidad es una mera posibilidad lógica, sólo puede interpretarse como un signo de esencia, esto es, como una Rema<sup>115</sup>.

---

<sup>112</sup> *Ibidem*.

<sup>113</sup> *Ibidem.*, p. 204.

<sup>114</sup> Sara, Barrera. La belleza en Charles Sanders Peirce una aproximación a sus alcances estéticos. México, 2015, p.237.

<sup>115</sup> Sara, Barrera Op. cit. P. 369.

Coincido con ella al retomar las primeras categorías de cada relación triádica para hablar de la concepción estética del autor. Es una categoría basada en las sensaciones. De acuerdo con las funciones comunicativas propuestas por Roman Jakobson: La función poética o estética es: “el mensaje reviste una función estética cuando se estructura de una manera ambigua [...] un mensaje totalmente ambiguo resulta informativo”<sup>116</sup>, esta manera ambigua dice Umberto Eco permite al mensaje atraer la atención del receptor y a la vez, se descubran nuevas direcciones y detalles en dicho mensaje. Esta información permite buscar muchas explicaciones posibles y en este sentido el señalamiento de Eco coincide con la postura de Peirce de las ilimitadas interpretaciones.

Debido a los cientos de signos de sus películas y por la finalidad de responder a la hipótesis del texto decidí analizar la interpretación de la protagonista y su relación con tres personajes, los cuales son muy importantes durante la historia. Éstos tienen una relación estrecha con el sintoísmo. Por esa razón el análisis semiótico del siguiente capítulo se relaciona con los preceptos religiosos y mitológicos de la cultura japonesa (capítulo anterior) a la vez, desencadenaran otras interpretaciones.

Retomaré la propuesta del psicólogo suizo Carl Jung (1875-1961) quien hizo importantes aportaciones en cuanto a su interpretación del mito: “era una expresión de un inconsciente universal y colectivo [...] este fondo común de inconsciente estaba compuesto por arquetipos, como el héroe, el embaucador, el tonto y la sabia”<sup>117</sup>. Estos elementos se pueden utilizar en los argumentos de un guion ya sea televisivo o cinematográfico. En el libro *Psicología y simbólica del arquetipo* Jung afirma lo siguiente:

Una imagen debe considerarse entonces arquetípica siempre que pueda verificarse su existencia en idéntica forma y con idéntico significado en los documentos en la historia de la humanidad. En este caso hay que

---

<sup>116</sup> Umberto, Eco. *La estructura ausente*. México, De bolsillo, 2011, p. 138.

<sup>117</sup> Sarah, Bartlett. *La biblia de la mitología Todo lo que necesitas saber sobre la mitología*. Madrid, Gaia ediciones, 2009, p. 39.

distinguir dos extremos: la imagen está ligada a la tradición claramente, es decir conscientemente, y 2. Es, sin duda alguna autóctona<sup>118</sup>.

En cuanto a los signos religiosos Peirce los llamaría símbolos por ser producto de las convenciones humanas. Los arquetipos de Jung son el resultado de las explicaciones de las sociedades para explicar el mundo. Otros elementos a retomar en el siguiente capítulo son la segunda tricotomía del signo más la tricotomía estética propuesta por Sara Barrera y sustentada por la teoría del signo de Peirce.

---

<sup>118</sup> Carl Gustav, Jung. Psicología y simbólica del arquetipo. Barcelona, Paidós, 2011 p. 14.

## CAPÍTULO IV EL SIGNO EN MOVIMIENTO

El cine es el único arte capaz de expresar adecuadamente la experiencia de la técnica y sus efectos sobre la percepción

Walter Benjamin

En el capítulo anterior se abordó la importancia de los signos para comunicar, en el caso de las obras cinematográficas, la semiótica ayuda a descifrar los mensajes visuales. Otro aspecto importante para analizar es el contexto donde se desarrollan las obras fílmicas de Miyazaki, a cada personaje seleccionado se le aplicará la segunda tricotomía propuesta por Charles Sanders Peirce. Él dijo, es imposible pensar sin signos por lo cual, es imposible comunicar sin signos.

La obra cinematográfica de Miyazaki es muy prolífica y variada para fines de este texto me enfoque en una película, a mi parecer, la más representativa de la religión japonesa, también el animador considera a la obra muy apegada a la historia de su imaginación. Y, a la vez, está llenas de detalles, propone una mirada muy particular de la relación entre el hombre y su entorno, muy característica de la cultura japonesa. Aprecio en la teoría de Peirce la apertura al diálogo en sus palabras.

...la experiencia de un hombre no es nada si se mantiene solo. Si ve lo que otros no pueden ver, lo llamamos alucinación. No es mi experiencia, sino nuestra experiencia sobre lo que se ha de pensar, y este nosotros tiene posibilidades infinitas<sup>119</sup>.

En tiempos de globalización donde hay rupturas también puede haber espacios para compartir. Quizás se pregunten ¿por qué analizar una película japonesa con la teoría de un estadounidense?, tanto Peirce como Miyazaki comparten la creencia en las posibilidades: uno propone mundos fantásticos e infinitos y el otro propone un método donde todas las posibilidades son aceptadas. Las ciencias de la comunicación se derivan de las ciencias sociales como: la sociología, psicología,

---

<sup>119</sup> Charles Sanders Peirce. El signo Acción el origen común entre la semiótica y el pragmatismo. México, Paidós, 2012.

antropología, lingüística, semiótica entre otras ramas. Esta ciencia social se abre al diálogo y expone diferentes posturas.

Peirce murió en 1914, bajo condiciones muy precarias, el cine apareció en 1895 y muy pocas personas tenían acceso a este invento. En el capítulo anterior se habla de su teoría de los signos, donde hay una representación de un objeto por medio de una imagen a lo que también es conocido como **hipoícono**. En estos términos un largometraje tiene cientos de imágenes, se conforma de **íconos**. Por tal razón se acordó tomar algunos personajes destacados de esta animación. Las imágenes representativas o **íconos** de la modernidad, muestran un nuevo panorama de posibilidades de interpretación. Mismos conceptos se representan en la película.

Ha llegado el día en el cual las películas responden a una nueva y urgente necesidad de estímulos. En una película, la percepción fragmentada, se afirma como un principio formal. Lo que determina el ritmo de la producción [...] Gracias a la representación cinematográfica el hombre moderno integra la técnica en la propia vida cotidiana y en su mundo habitual en vez de reconocerla como un producto desconocido e inalcanzable<sup>120</sup>.

El cine es una forma artística, se pueden representar historias contemporáneas y antiguas. En algunas se observa la confrontación de dos épocas, ligadas por un personaje. El cine de animación de Miyazaki se aprecia una delgada línea entre el mundo actual y el mundo sintoísta como reflejo de su cultura. En la cual los seres humanos conviven con los *kami*, en dicha religión un mortal puede ser uno de ellos, por ejemplo, se consideraba al emperador una deidad.

El sintoísmo reconoce la importancia del mundo material [...] no se juzga el deseo material como un sentimiento necesariamente malo [...] el sintoísmo estima que tal deseo constituye el desarrollo natural de una vida de veneración a los kami [...] siempre y cuando el anhelo de los bienes contribuya al bienestar público<sup>121</sup>.

---

<sup>120</sup> Mario, Pezzella. *Estética del cine*. Madrid, Machado libros, 2004, p. 18.

<sup>121</sup> Sokyō Ono. *Sintoísmo La vía de los Kami*. España. Satori. 2014.

A diferencia de la religión católica donde se paga: el diezmo, limosnas, servicios o ritos de “purificación” (bautizo, comunión, quince años). Donde darle importancia al mundo material siempre es cuestionado.

A través de la historia han existido mitos y leyendas en todas las culturas para explicar su entorno. A pesar de las diferencias ideológicas, culturales y lingüísticas ellas comparten algunas características en cuanto a las deidades creadoras del universo y los seres vivos. Estas explicaciones son propias de la humanidad Carl Jung lo llama inconsciente colectivo.

Lo inconsciente colectivo es una parte de la psique que se distingue de un inconsciente personal por vía negativa, ya que no debe su existencia a la experiencia personal [...] los contenidos de lo inconsciente colectivo nunca estuvieron en la consciencia y por eso nunca fueron adquiridos por el individuo sino que existen debido a la herencia [...] El concepto de *arquetipo* que es un correlato indispensable de la idea de inconsciente colectivo, indica que en la psique existen determinadas formas que están presentes siempre y en todo lugar<sup>122</sup>.

## **EL VIAJE DE CHIHIRO (2001),**

**Título original** 千と千尋の神隠し / **Sen to Chihiro no Kamikakushi**<sup>123</sup>

### **Ficha artística**

Chihiro Ogino- Sen: Rumi Hiragi

Haku: Miyu Irino

Yubāba/ Zaniba: Mari Natsuki

Kamaji: Bunta Sugawara

Lin: Yuumi Tamai

Bō: Ryuunosuke Kamiki

Kaonashi: Akio Nakamura

Kami del río

Koba Hayashi

---

<sup>122</sup> Carl G. Jung. *Obra completa volumen 9/1*. Madrid, Editorial Trotta, 2002, p. 41.

<sup>123</sup> Consultar la ficha técnica en el capítulo 2.

Padre de Chihiro Akio Ogino: Takashi Naito (veáse ficha técnica en el capítulo anterior)

Madre de Chihiro Yukio Ogino: Yasuko Sawaguchi <sup>124</sup>

## **Sinopsis**

La película narra la aventura de una niña de 10 años, Chihiro quien con sus padres Yukio–mamá– y Akio –papá– se mudan de casa, en el camino antes de llegar a su nuevo hogar el padre de la protagonista se desvía de su ruta. La familia detiene su auto frente a un edificio y explora su interior al salir encuentra un sitio sin personas, pero, con muchos locales con comida en los cuales los padres de la niña empiezan a comer sin cesar. Chihiro se siente incómoda en ese lugar y les pide dejar de alimentarse y regresa, pero la ignoran. Antes del anochecer la niña se encuentra con un joven llamado Haku, quien le pide regresar a su hogar, los humanos no deben estar ahí, porque es un baño para el reposo de los *Kami*. Pero, es demasiado tarde debido a la falta de respeto de los señores Ogino, quienes por comer los alimentos de las deidades se transformaron en cerdos. Ahora Chihiro deberá trabajar en ese extraño lugar con la finalidad de rescatar a sus padres y regresarlos a la normalidad. Entre las condiciones para permanecer allí será renunciara su nombre, todos la llamaran Sen<sup>125</sup>.

---

<sup>124</sup> Raul, Fortes Guerrero. *Guía para ver y analizar el viaje de Chihiro*. España, Ediciones Octaedro, 2011, p. 8.

<sup>125</sup> Es importante destacar el nuevo nombre proporcionado a Chihiro, Sen, a la vez, Sen es un fragmento de los *kanjis* que conforman la palabra Chihiro, en párrafos posteriores se explicará el significado del nombre. En momentos del texto cuando cite el diálogo de algún personaje que la llame Sen cambiaré la palabra de Chihiro por su nuevo nombre.

## Personajes principales

En las siguientes tablas se enlistan algunas características de los personajes propuesta por Rib Davis<sup>126</sup>.

		<b>CHIHURO</b>
GÉNERO	Femenino	
ANTECEDENTES FAMILIARES	Es hija única, tiene una relación distante con sus padres.	
FORMACIÓN	Estudiante del nivel primaria.	
APTITUDES	Persistente	
EDAD	10 años	
OCUPACIÓN	Estudiante	
APARIENCIA	Es una niña pequeña y delgada que viste con ropa cómoda: short y playera.	
AMIGOS Y ENEMIGOS	AMIGOS: Haku, Kaonashi, Kamaji, Lin, Bō y Zeniba. ENEMIGOS: Yubaba	

		<b>HAKU</b>
GÉNERO	Masculino	
FORMACIÓN	Hechicero, aprendiz de Yubaba	
APTITUDES	Es un Dios con el poder de transformarse en Dragon, vuela y es el protector de Chihiro.	
OCUPACIÓN	Aprendiz de hechicero	
APARIENCIA	Es un joven de cabello oscuro, ojos verdes, que viste de color blanco. Al	

<sup>126</sup> Rib, Davis. Escribir guiones: desarrollo de personajes. Paidós, España, 2001.

	transformarse es un dragón de color blanco con verde.
AMIGOS Y ENEMIGOS	AMIGOS: Chihiro ENEMIGOS: Zeniba

	
<b>YUBABA</b>	
GÉNERO	Femenino
APTITUDES	Es una hechicera que se transforma en ave. Tiene el poder de robar el nombre de los empleados mediante un contrato.
APARIENCIA	Una mujer con ojos, nariz, sonrisa y cara prominentes. Con el cabello blanco, llena de arrugas, fumadora, con mucha energía.
AMIGOS Y ENEMIGOS	No tiene como tal amigos, sólo empleados ENEMIGOS: Zeniba

	
<b>ZENIBA</b>	
GÉNERO	Femenino
APTITUDES	Es una hechicera poderosa que puede convertir a otros personajes.
OCUPACIÓN	Hechicera y costurera
APARIENCIA	Una mujer con ojos, nariz, sonrisa y cara prominentes. Con el cabello blanco, llena de arrugas, fumadora, con mucha energía.
AMIGOS Y ENEMIGOS	

	AMIGOS: Kaonashi y Chihiro ENEMIGOS: Yubaba
--	--

		
<b>KAMAJI</b>		
GÉNERO	Masculino	
APTITUDES	Tiene multiples brazos que le permiten hacer muchas cosas a la vez.	
APARIENCIA	Es un personaje con muchos brazos. Siempre vestido de color negro, similar a una araña. Usa lentes oscuros.	
AMIGOS Y ENEMIGOS	AMIGOS: Chihiro, Lin y Haku ENEMIGOS: No tiene	

		
<b>LIN</b>		
GÉNERO	Femenino	
APTITUDES	Es una empleada eficiente, quien le enseña a Chihiro la forma adecuada de comportarse y como debe trabajar.	
APARIENCIA	Es una mujer joven con rostro de humana con cabellos largo. De apariencia firme y gentil.	
AMIGOS Y ENEMIGOS	AMIGOS: Kaonashi y Chihiro ENEMIGOS: Yubaba	

 <p>KAONASHI</p>	
GÉNERO	Masculino
APTITUDES	Es bueno ayudando a tejer,
OCUPACIÓN	Ninguna
APARIENCIA	Es un ser de cuerpo oscuro que porta una máscara de color blanco y una enorme boca a la mitad de su cuerpo.
AMIGOS Y ENEMIGOS	AMIGOS: Chihiro, Lin y Haku ENEMIGOS: No tiene

 <p>BŌ</p>	
GÉNERO	Masculino
APTITUDES	Es un bebé manipulador.
APARIENCIA	Es un bebé gigante y pelon. Viste de color rojo y pañal blanco. También Zeniba lo transforma en una rata gorda de color claro.
AMIGOS Y ENEMIGOS	AMIGOS: Chihiro. ENEMIGOS: Zeniba.

 <p>EL DIOS DEL RÍO</p>	
GENERO	Masculino
APTITUDES	Es una poderosa deidad.
OCUPACIÓN	Proteger al río y la vida.
APARIENCIA	Es una especie de dragón de agua, similar a una cascada. Con una máscara de anciano.
AMIGOS Y ENEMIGOS	AMIGOS: Chihiro ENEMIGOS: Quienes contaminan el río.

 <p><b>SEÑORA YUKIO Y SEÑOR AKIO OGINO</b></p>	
GÉNERO	Femenino y masculino
APARIENCIA	Son dos adultos, la madre es delgada pero no tiene una complexión atlética y el padre es un poco robusto.
AMIGOS Y ENEMIGOS	AMIGOS: Chihiro ENEMIGOS: Yubaba

### Personajes seleccionados:

- Chihiro y su relación con el entorno.
- El *kami* del río.
- Haku.
- Kaonashi/Sin cara.

En este capítulo se aplicará un análisis semiótico desde la perspectiva de Chihiro, el personaje principal. Y cómo esta niña se relaciona con los tres personajes elegidos por su representación simbólica de la cultura y religión japonesa que Miyazaki muestra en esta película.

#### 4.1. LOS PRIMEROS SIGNOS

Al inicio de la película la familia va en auto rumbo a su nuevo hogar, pero a la pequeña Chihiro le desagrada dejar a sus amigos y empezar una nueva vida. Su padre toma un camino diferente para llegar a su nueva casa. Ellos se detienen ante un árbol donde hay pequeñas casas a sus pies y un *torii*.

TIEMPO	FOTOGRAMA	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN EN RELACIÓN CON EL SINTOÍSMO
1'48''		<p>La familia se encuentra enfrente de un gran árbol.</p>	<p>Un índice de la existencia del santuario es un árbol gigante. Que dirige a los personajes a un lugar alejado de la ciudad moderna.</p>
1'52''		<p>En este fotograma aparece un <i>Torii</i> símbolo de un santuario. Es una especie de marco de madera, se encuentra enfrente de un enorme árbol. La familia decide estacionar su auto a un costado de él.</p>	<p>El <i>torii</i> simboliza la entrada del santuario. La línea entre el mundo de los <i>kami</i> y el de los humanos.</p>
2'24''		<p>En este fotograma la atención se centra en unas pequeñas casas alrededor del árbol. Se aprecian 17 construcciones color gris con un pequeño espacio, puestas en diferentes posiciones.</p>	<p>El número de pequeñas construcciones representan la cantidad de deidades del lugar sagrado. También simbolizan su protección.</p>
2'50''		<p>Otro elemento en esta secuencia son unas figuras de piedra: muestran dos rostros sonrientes. Estas imágenes están cubiertas de musgo.</p>	<p>Estas son guardianes del santuario. Como las mini construcciones. Sirven de resguardo para los <i>kami</i>.</p>
5'40''		<p>La familia atraviesa un edificio lleno de arcos, habitaciones muy amplias y pequeñas ventanas. El interior tiene una sutil iluminación. El lugar es tranquilo.</p>	<p>Estas grandes habitaciones sirven para indicar la cantidad de dioses venerados, es otro de los filtros de protección.</p>
10'		<p>Mientras los padres de Chihiro comen sin detenerse. La niña explora el lugar y se dirige a un edificio de color rojo, se coloca en el punto más alto del lugar.</p>	<p>Después de pasar por diversas protecciones. Se observa el santuario. Estos suelen estar en una montaña o lugar con un gran árbol.</p>

Se observa este conjunto de elementos, denominados **índices**; Chihiro define los pequeños santuarios como «pequeñas casas» es su **interpretación dinámica** del objeto. La madre de Chihiro tiene otra interpretación, ella le dice: «son lugares sagrados, la gente les reza», aquí, esta es la interpretación dinámica de la Sra. Ogino. A la vez sugiere, da **índices** del conocimiento de dichos objetos, son representación de una religión que se caracteriza por hábitos e interpretaciones constantes, Peirce llamaría un **interpretante final** y dice “su *interpretante* es la *Significación* del concepto”<sup>127</sup>. Sin embargo, las actitudes de Chihiro indican que la familia no profesa devoción por el *sintoísmo* por ello, la niña desconoce y le sorprende todo.

El **objeto inmediato** son las pequeñas casas y las figurillas, **el objeto dinámico** es la reacción de Chihiro con respecto a ellas, dicha reacción: es de sorpresa e incluso miedo a lo desconocido. Al salir del edificio, pareciera, la familia recorrió un portal, en el fotograma no se aprecia la ciudad detrás del edificio, tampoco se distingue el lugar de su procedencia. Miyazaki juega con el tiempo y espacio. Estos son **índices** de un nuevo acontecer en la historia de los personajes

En el diálogo del minuto 2’32” entre Chihiro y su padre, las respuestas del Sr. Ogino denotan lo importante del dinero para él. Citaré algunos fragmentos del diálogo familiar, empezaré por la escena donde la familia se desvía de camino y Chihiro le pregunta a su papá.

2’32’ Chihiro– Papá ¿estamos perdidos?

2’33” Papá/Akio Ogino–Tranquila tenemos un buen auto–

3’37’ Papá/Akio Ogino –Debe ser sólo un anuncio, este edificio es bastante nuevo–

6’10” Chihiro– ¿Qué hacen ahí esas casas? –

6’12” Papá/Akio Ogino –Lo sabía seguramente es una feria abandonada, sabes construyeron muchos parques de diversiones a principios de los

---

<sup>127</sup> Charles S. Peirce. *Op. cit.* p. 589.

noventa, pero todos quebraron a causa de la crisis económica. Este debe ser uno de ellos.

6'59" Papá/Akio Ogino—Hey aquí deben estar construyendo un río. A qué crees que huele, no sé qué es, pero huele delicioso—

7'02" Mamá/Yuukio Ogino—Sí, tienes razón—

7'03" Papá/Akio Ogino— Con algo de suerte tal vez estén atendiendo— (La música de fondo cambia denotando peligro.)

En este diálogo los papás ignoran a la niña, el padre se comporta como un sabueso y se deja llevar por su olfato hasta encontrar los locales repletos de comida en los cuales se sientan a pesar de la ausencia de vendedores, ellos empiezan a comer y el padre argumenta

8'17" Papá/Akio Ogino— Pueden atendernos hay alguien aquí—

8'33" Mamá/Yuukio Ogino— Chihiro acercate se ve delicioso—

8'40" Papá/Akio Ogino — ¡Hay alguien! —

8'44" Mamá/Yuukio Ogino—No te preocupes amor pagaremos cuando alguien regrese—

8'45" Papá/Akio Ogino— Tienes razón, todo esto tiene muy buen aspecto—

8'46" Mamá/Yuukio Ogino— Me pregunto qué es esto— (mientras prueba un pollo o ave rostizada) ¡oh! está delicioso Chihiro Pruébalo—

8'54" Chihiro— No quiero, mejor vámonos se van a enfadar con nosotros—

9' Papá/Akio Ogino — No hay problema tu padre está aquí, tengo tarjetas de crédito y efectivo— (mientras se sirve una charola como si de un bufete se tratará).

Los padres de la niña dan mucha importancia al dinero frases como “buen carro” refiriéndose al *Audi*, su efectivo y tarjetas son **índices** de la solvencia económica de la familia y, al mostrar aspectos conocidos a nivel mundial, también son **legisignos**, como Peirce menciona, son leyes universales y, a la vez, **símbolos** de una sociedad capitalista.

En la actitud de los señores Ogino se observa un **interpretante inmediato** en el comer, aunque ignoren el origen de los alimentos no se cuestionan el por qué la comida está servida o quién la sirvió. Ellos quieren todo de inmediato sin pensar. Se mantienen en el estado mental de **primeridad**, reaccionan por impulso sin

razonar las cosas. Chihiro se encuentra en estado de **segundidad** se cuestiona ¿dónde están las personas? Ella insiste a sus padres regresar, algo no está bien. Peirce define la **segundidad** como la forma de ser de algo tal cual es con relación a una segunda cosa, pero sin relacionarse con una tercera, así reacciona Chihiro ante esta situación.

En esos breves segundos se plantea la interrogante ¿en dónde están? Cuando Chihiro se encuentra con Haku y ve el error de sus padres. Ellos se convirtieron en cerdos por probar la comida de los *kami*. La reacción inmediata de la protagonista es de angustia, reacciona con miedo de estar en un lugar desconocido y desea que sólo se trate de un sueño. A la vez, está en el estado de **primeridad**, no reacciona, se deja llevar por sus emociones.

Chihiro debe trabajar para permanecer en ese mágico mundo y salvar a su familia. En la historia se ve la transición a la madurez el fotograma de la casa de baños es similar a un santuario del *kami* Hachiman. El cual es visitado a diario por jóvenes sintoístas para realizar sus celebraciones o rituales hacia la edad adulta.

A diferencia de la religión católica, en el sintoísmo las personas pueden convertirse en *kamis*, durante el *matsuri* (festivales donde honran a sus *kamis*). Las sacerdotisas y los bailes son la representación del *kami* del santuario. Aquí, la similitud del santuario sintoísta con el fotograma del largometraje de Miyazaki en el siguiente cuadro:

Santuario de Hachiman <sup>128</sup>	Fotograma de los Baños de <i>El viaje de Chihiro</i>
	

La escena donde la familia recorre el túnel del edificio está acompañada de una melodía, **índice** del mundo fantástico. Al salir del túnel caminan al costado del arroyo, este signo es **índice** y **símbolo**, de acuerdo al sintoísmo este líquido representa el pabellón de las abluciones, donde las personas deben derramar gotas de agua para dejar las malas energías antes de llegar al santuario.

Cuando el padre de Chihiro empieza a buscar la comida la banda sonora de suspenso indica el peligro y se vuelve más intensa conforme ellos empiezan a ingerir alimentos. El tren es **índice** de la transformación de los padres: antes de convertirse en cerdos, la niña observa uno debajo del puente después de ver el tren aparece Haku y segundos después los señores Ogino son puercos.

Se observa como **símbolo** la transformación de humanos en cerdos, el cambio de música, la falta de personas, el hecho de entrar a un lugar prohibido; todos son **índices** de romper las reglas y llevan a los personajes al peligro. El transformarse en estos animales es consecuencia de sus actos. El cerdo es **ícono** de un animal de engorda, destinado a ser comido por otros. En la literatura y muchas partes del mundo se relaciona con la codicia y el poder, como se muestra en la novela *Rebelión en la granja*, por su alimentación desmedida son **hipoíconos metáfora** de gobernadores ambiciosos. En la película representan el castigo por ser irrespetuosos, además los personajes, no tienen límites ni al comer, ni al dar tanta

---

<sup>128</sup> Sarah, Bartlett. La biblia de la mitología Todo lo que necesitas saber sobre la mitología. Madrid, Gaia ediciones, 2009, p. 39.

importancia al dinero y la posición económica, están destinados a ser comida de otros.

TIEMPO	FOTOGRAMA	DIÁLOGO	DESCRIPCIÓN
48'10''		Haku –Ni siquiera recuerdan que han sido humanos. –  Chihiro– Mamá, papá les prometo que los salvaré, no engorden demasiado o se los comerán–	Chihiro obtiene trabajo con Yubaba y Haku la lleva al lugar donde están sus padres. Mientras Chihiro los ve convertidos en cerdos, llora y les promete salvarlos.

La banda sonora es **índice** de peligro y aventura, un elemento que dramatiza las escenas, la musicalización estuvo a cargo del japonés Joe Hisaishi.

#### 4.2. EL KAMI DEL RÍO

El **índice** de su llegada es la tormenta en la oscuridad. En una noche tan tempestuosa llega una deidad llena de lodo, a pesar de la intensidad de la lluvia, esta no logra remover la suciedad. Estas señales sugieren a un ser diferente a los otros clientes del baño. Otro **índice** de su llegada es la actitud de Yubaba, quien percibe el mal olor del invitado, lo llama un *kami* apestoso, decide bajar para ahuyentarlo. En las primeras escenas ella estaba en su oficina, pide a sus empleados se deshagan de él lo más rápido posible.

Los **cualesignos** del personaje son: el lodo, su rostro desencajado, el mal olor, y su aspecto desagradable. Los trabajadores del baño (*yuuya*) interpretan a este personaje como un Dios apestoso, lo rechazan, tratan de hacerlo regresar, incluso Yubaba no desea su entrada. Pero al final él logra entrar y atenderlo es el primer trabajo de la pequeña Chihiro.

La **interpretante dinámico** de Chihiro es verlo como cliente, a pesar del mal olor, lo trata con gentileza. Le proporciona agua y jabones perfumados, se esfuerza por limpiarlo no logra liberarlo de la suciedad. Al final él pide ayuda de la niña, ella

observa un artefacto cilíndrico estancado en el cuerpo del huésped. Yubaba solicita ayuda de todos para desenterrar el artefacto clavado en el pecho del visitante. Aquí, en el **interpretante final**, se descubre la verdadera identidad del personaje: El *kami* del río, quien obsequia un pan de hierbas a Chihiro y a la gerente le paga con muchas pepitas de oro.

El **interpretante final** de los empleados es ver al cliente como un ser proveedor de ganancias, “una buena propina”, pues, el *kami* paga con pepitas de oro y todos se arrojan a recogerlas. Yubaba pide a los empleados, regresen las ganancias. La primera impresión de los empleados, es una actitud de desprecio, nadie quería atender a este personaje; al visto como **objeto inmediato** es rechazado por su apariencia; sin embargo, al final todos quieren su dinero. Miyazaki muestra con estos signos **índices** de codicia donde los personajes “adultos” se avientan a recoger el oro. El **interpretante final** de Yubaba felicita a Chihiro por las gratificantes ganancias, les dice a los demás «aprendan de Sen», de acuerdo a la clasificación de Peirce el **interpretante final** alude a una actitud que en términos generales toda mente tendría: si tu trabajo produce ganancias eres un ejemplo para los demás, así, Yubaba congratula el buen servicio de la niña. Es un mundo donde lo más importante es el dinero. Los argumentos denotan una sociedad contemporánea.

TIEMPO	FOTOGRAMA	DESCRIPCIÓN
58'31''		<p>En una noche muy lluviosa un personaje pestilente se aproxima al baño de los <i>kami</i>.</p>
60'38''		<p>El personaje se muestra desconcertado no se puede deshacer de la suciedad. A pesar de los litros de agua sobre su cuerpo. Chihiro envía los mejores jabones perfumados.</p>
62'43''		<p>El <i>kami</i> sujeta a Chihiro y le muestra un objeto que tiene clavado en el cuerpo.</p>
63'48''		<p>Al escuchar a Chihiro Yubaba se da cuenta de que el invitado no es un <i>kami</i> apestoso Yubaba ordena que amarren una cuerda al objeto y pide la colaboración de todos para tirar de la cuerda.</p>
64'33''		<p>Salen disparados muchos objetos del cuerpo del <i>kami</i>.</p>
65'8''		<p>Se revela la identidad del visitante. Se trata del <i>kami</i> del río. Le entrega un obsequio a la niña.</p>

El **interpretante dinámico** se relaciona con el valor simbólico de un *kami* del agua, se transforma en dragón. Esta criatura mitológica también tiene características similares a una serpiente es **ícono** de una deidad protectora, augura cosas positivas como el dragón de la suerte en la novela de Michael Ende, *La historia sin fin* o el dios Quetzalcóatl. El origen de la palabra dragón viene del latín *draco*, *draconis*: dragón, reptil, también representa guardián o vigilante. A su vez deriva del griego *δρακων* (serpiente o dragón) esta última remite a la mirada fija o penetrante<sup>129</sup>. Los personajes Haku y El *kami* del río destacan por el color blanco alusivo a la pureza; por las acciones de cuidado y protección, todos estos **cualisignos** encajan en la categoría de **símbolo**.

La única solución para liberar el exceso de mugre fue la cooperación de todos los trabajadores, esta escena es **hipoícono metáfora** del trabajo en equipo, **símbolo** de solidaridad. Miyazaki da un mensaje donde recalca la importancia del cuidado al medio ambiente.

El **interpretante inmediato** del *kami* del río fue valorar el esfuerzo de Chihiro quien desde el principio hizo todo lo posible para liberarlo del lodo. Él premia estas acciones con un pan de hierbas que tiene un valor mayor a las pepitas de oro con las cuales pagó servicio a Yubaba<sup>130</sup>. El regalo es **hipoícono metáfora** por su propiedad de purificación, es importante durante la película, se usó para ayudar a los amigos de la protagonista.

El *kami* del río, al representar una deidad del sintoísmo es **símbolo** de una cultura milenaria, símbolo del aprecio al *kami* generoso, está en relación con su entorno. Este *kami* busca la protección del río, llega al baño repleto de contaminación. En el minuto 63, donde todos trabajan para liberarlo de la suciedad Miyazaki da un mensaje claro. A partir de una deidad, muestra el trabajo en equipo ayuda a mejorar el entorno, el mundo de los *kami* y el de los humanos, conviven cara a cara.

---

<sup>129</sup> <http://etimologías.dechile.net>. Consultada en diciembre de 2017.

<sup>130</sup> Rosa Ivonne, Padilla. *Op. cit.* p. 85.

### 4.3. CHIHIRO

La historia se desarrolla en tres etapas donde la protagonista se enfrenta a un mundo mágico del cual debe salir. Desde la niña berrinchuda hasta la niña valiente capaz de enfrentar cualquier reto. La línea conductora del filme es el nombre, la identidad. Miyazaki se basa en características culturales para exponer de forma magistral una crítica a la modernidad.

La palabra nombre de deriva del latín *nomen* se utiliza para identificar a un ser animado o inanimado con el propósito de individualizarlo o reconocerlo frente a otros<sup>131</sup>. El nombre es un **hipoícono metáfora** durante toda la película representa la libertad o ausencia de esta. Lo único capaz de liberar a los personajes del mundo de Yubaba es recordar su nombre. A continuación, enlisto algunas escenas donde está presente este **hipoícono**.

- La tarjeta de la niña en el segundo 15, “Buena suerte Chihiro nos volveremos a ver”.
- El momento en que Haku y Chihiro se ven por segunda ocasión y la protege de los demás, él pronuncia su nombre. En el minuto 18.
- En el minuto 40’22”, donde Yubaba le arrebató el nombre a Chihiro lo cambia por Sen.
- Cuando Haku le regresa su ropa y la tarjeta de despedida donde está nombre de Chihiro.
- En la escena donde Chihiro se despide de Zeniba revelando su verdadero nombre y Zeniba responde -Chihiro, ¡qué nombre tan bonito! cuídalo es tuyo -.

El agua es el signo recurrente en toda la película. La palabra Chihiro significa «mil brazadas de agua». El significado del nombre es **índice** de la relación de la

---

<sup>131</sup> Julián Pérez Porto y María Merino. Definición de nombre. 2012. <https://definición.de/nombre/>

protagonista con Haku y el *kami* del río. Por la estrecha relación de los actantes cito la opinión de Carl Jung sobre el tema:

El agua es el símbolo más frecuente de lo inconsciente [...] el agua significa psicológicamente «espíritu que se ha vuelto inconsciente» [...] Quien mira en el espejo del agua, es evidente que ve primero su propia imagen. Quien va a uno mismo, corre el riesgo de encontrarse consigo mismo.<sup>132</sup>

De acuerdo con Jung, Chihiro realiza un viaje a lo profundo de su psique. Cuando la familia cruza el arroyo hay muy poca agua en éste, pero cuando Chihiro trata de regresar al túnel. Ella se encuentra ante un lago, en el cual hay una embarcación de *kamis*, en esta escena se percata de su soledad y sólo desea que sea un sueño, pero empieza a desaparecer por miedo a enfrentarse a un mundo sin sus padres.

El agua funciona como un **hipoícono** de las emociones de la niña después de llorar por ver a sus padres transformados en cerdos se presenta la gran tormenta, encontramos una **metáfora**. Después el agua forma un océano el cual Chihiro observa y detrás de éste, están sus padres por quienes se esforzará en salvar. Ve a Haku perseguido por muñecos de papel y lo ayuda a escapar de ellos. El océano representa la madurez de Chihiro su actitud valiente.

En la escena donde Chihiro se dirige a la casa de Zeniba, el agua es cristalina, sólo recubre las vías del tren, aquí funciona como **índice**, sugiere un cambio positivo, habrá un próximo retorno a casa, muestra a una niña muy diferente a la del comienzo de la película, Chihiro no tiene miedo, está tranquila como el agua. En el siguiente fotograma se observa el reflejo del cielo en el agua, se funden las dos imágenes, no se puede diferenciar donde termina el cielo y empieza el agua.

---

<sup>132</sup> Carl Jung. Obra. Pp. 18 y 20.

TIEMPO	FOTOGRAMA	INTERPRETACIÓN
97'34''		<p>Aquí, hay un equilibrio, la imagen denota un lugar tranquilo. Chihiro se vuelve una niña segura de sí.</p> <p>Representa el encuentro consigo, la evolución del personaje, se observa tranquila y sin temor para rescatar a Haku.</p>

Mario Pezella distingue dos tipos de cine: el cine crítico-expresivo y el cine-espectáculo “el cine –espectáculo perfecciona sobre todo el encanto de la representación, el cine crítico-expresivo intenta «elaborar las imágenes del sueño»” con la palabra sueño se refiere a las alteraciones en el inconsciente del espectador producidas por las películas<sup>133</sup>.

La película de Miyazaki es claro ejemplo del cine crítico-expresivo, un interpretante dinámico: evoca al sueño y un viaje al interior de Chihiro. El agua es **índice** de la ausencia de los padres: antes de la llegada de la familia a los locales de comida, ellos se encuentran con un arroyo, en ese momento el Sr. Ogino empieza a comportarse como sabueso. En los últimos minutos de la película cuando el problema está resuelto: Chihiro salva a sus padres y se dirige con ellos hacia el edificio rojo, el arroyo se esfumó, esta ausencia representa el regreso a su mundo y la desaparición del lugar mágico.

El agua es **índice** de las diferentes situaciones enfrentadas por Chihiro. Antes de la llegada del *kami* del río cae una tormenta, dicho evento indica la situación difícil a enfrentar con el huésped.

Es **índice** de los futuros desastres ocasionados por Sin Cara. A su vez, la tormenta es un tipo de **hipócono**, se convierte en **metáfora** referente a la situación del

<sup>133</sup> Mario Pezella. Estética del cine. Léxico de estética. Madrid, 2004, p.20.

desastre. El agua es **índice** del mundo mágico donde se relajan los *kami*. Representa su presencia tanto dentro como fuera de los baños.

El agua cumple con la segunda tricotomía del signo propuesta por Peirce. Funciona como **índice** de las situaciones: en los momentos difíciles, se ve turbia, de un color oscuro en forma de tormenta; se observa cristalina, tranquila, sin turbulencias en tonalidades claras del color azul, cuando las dificultades están por resolverse.

A su vez, en diferentes momentos el signo agua se convierte en **ícono** de las emociones, de nuevo se aprecia el **hipoícono metáfora**. El agua es el **símbolo** de pureza, de temas relacionados con la religión y la fe, tanto en la religión judío-cristiana y en este caso el sintoísmo. La maleabilidad del elemento vital ayuda a representar lo cambiante de las situaciones.

#### **4.4. HAKU**

El **interpretante inmediato** de Haku como un joven aprendiz de hechicería, un súbdito de Yubaba. La primera escena donde se conocen Chihiro y Haku, ella se sorprende por su actitud, sin conocerla le ordena regresar a su mundo.

Conforme avanza la película se observan diferentes interpretaciones con respecto a Haku. Chihiro lo ve como un amigo, alguien en quien confiar ya que la orienta y apoya para que pueda permanecer en ese lugar y poder rescatar a sus padres. El **interpretante inmediato** de los personajes con respecto a este joven, es la mano derecha de Yubaba a quien le temen. A pesar de ello con Chihiro siempre fue gentil, Haku es un amigo en el mundo desconocido quien la orienta para rescatar a sus padres.

TIEMPO	FOTOGRAMA	DIÁLOGO	ANÁLISIS
48'35''		Haku– Ten esconde esto– Chihiro –pensé que los había perdido– Haku –Los necesitarás para volver–	El nombre es un símbolo de identidad.  Al estar escrito en una tarjeta también es un ícono que representa al propietario de la tarjeta.
48'52''		Chihiro– Está es una tarjeta de despedida. Chihiro, Chihiro eh. Ese es mi nombre– Haku– La bruja Yubaba te controla quitándote tu nombre. Aquí te llamas Sen pero conserva tu verdadero nombre como si fuera un secreto– Chihiro– Casi lo olvido y me convierto en Sen para siempre. Haku– Si lo llegas a olvidar nunca podrás regresar a tu casa. Yo ya no puedo recordar cómo es mi nombre. Chihiro – ¿Tu verdadero nombre? – Haku –Pero lo más extraño es que sí recuerdo el tuyo.	Aquí se observa que existe algo que une a ambos personajes.  El olvidar “el nombre” es una metáfora de no olvidar la razón por la cual Chihiro se encuentra en ese mundo y así poder salvar y regresar con sus padres.

Haku y el *kami* del río son muy similares ya que ambos se convierten en dragones o serpientes como en las mitologías antiguas. Como Quetzalcóatl la serpiente emplumada, en los tres casos son deidades bondadosas arquetipos representados en culturas diferentes, simbolizan lo mismo. Haku y el *Kami* del río ayudan a Chihiro a regresar a su hogar. Este signo es un **legisigno** y **símbolo**.

El **interpretante dinámico** de Lin difiere con el de Chihiro. Ella lo ve como la mano derecha de Yubaba y aconseja a Chihiro se cuide de él. Haku cambia su comportamiento cuando está dentro de la casa de baños, es distante. Los trabajadores lo llaman “Maestro Haku”.

El cariño y apoyo de Haku hacia Chihiro se percibe desde su primer encuentro. Conforme avanza la película se aprecian **índices**, sugieren las razones del afecto y empatía de los personajes, enlisto los siguientes.

- La tarjeta de la protagonista en el segundo 15, con el mensaje “Buena suerte Chihiro nos volveremos a ver”.

- En el minuto 18'46", cuando Haku protege a la niña de los demás personajes, él pronuncia su nombre, aunque ella nunca se lo dijo.
- En la cuarta escena donde interactúan, el minuto 48, ellos visitan a los padres de Chihiro en el chiquero. Haku le entrega la tarjeta con buenos deseos de los amigos de la pequeña y le pide no olvide su nombre; es la única forma de regresar a casa y comparte su situación; él ha olvidado su nombre, pero, por alguna razón recuerda el de ella.
- En el minuto 85, mientras caen hacia el sótano la niña toca los cuernos del dragón y tiene un recuerdo de estar en el agua con Haku.
- Otro índice antes de conocer la verdad, destaca en la escena donde Haku despierta en las calderas de Kamaji. Le platica del profundo sueño en el cual escuchó a Chihiro gritar su nombre, eso lo hizo despertar.

En la película se habla del amor entre Chihiro y Haku pero no un amor romántico sino un sentimiento de protección y gratitud entre un *kami* y una niña. El amar a otro ser y procurar su bien estar. Prueba de ello se aprecia en la siguiente escena.

Chihiro visita a Zeniba (aunque el tren no retorna) y Kamaji le advierte sobre Zeniba, quien es una bruja terrible. La sensación de la protagonista por la conexión con Haku –Nada de lo que sucede se olvida, aunque tú no puedas recordarlo– esto remite al inconsciente de la pequeña, a la experiencia previa con Haku. También Zeniba le obsequia un amuleto con el cual se puede recoger el cabello. El cual fue tejido por el bebé y Sin cara. Este obsequio ayuda a Chihiro a recordar el nombre de Haku. Además, la niña le dice a Zeniba su verdadero nombre y Zeniba responde –Chihiro, ¡qué nombre tan bonito! cuídalo es tuyo –.

Las anteriores conversaciones con Zeniba son muy importantes en la historia. El primer diálogo es el último **índice**, afirma la relación previa entre Chihiro y Haku. El amuleto es un signo del cariño de Bo y Sin cara por la protagonista, este objeto le sirve de apoyo para rescatar a sus padres. En el segundo diálogo deja un mensaje emotivo, de nuevo aparece el signo del nombre. Cuidar tu nombre es un **hipoícono metáfora** representa no olvidar tu origen y las razones por las cuales haces las cosas. El nombre no tiene precio si lo relacionamos con la modernidad se puede

interpretar de forma dinámica. La lengua universal es el inglés nunca olvides tu cultura, idioma y raíces. El nombre ayuda a distinguir a las personas a verlas como seres únicos.

El **interpretante final** se encuentra la explicación en los cambios de comportamiento del personaje.

En un momento, Chihiro recuerda el nombre de Haku, Nihayami Kohaku Nushi, significa Espíritu de río Kohaku de armónicas y rápidas agua<sup>134</sup>. A su vez, la palabra Haku significa serpiente, en algunas culturas como las prehispánicas y culturas orientales la serpiente también es comparada con los dragones, símbolo de suerte y sabiduría. Donde se descubre la verdadera identidad del personaje un *kami*. Al estar relacionado con el agua la cual, simboliza pureza, vida y serenidad. Este líquido también tiene características de cambio es una sustancia conformada por dos elementos de la tabla periódica (hidrógeno y oxígeno) capaz de pasar por los tres estados de la materia: sólido, líquido y gas; semeja la versatilidad del comportamiento del personaje. Quien es sumiso y obediente con Yubaba; con los trabajadores es una autoridad a la cual todos respetan y acatan sus órdenes; la relación con la protagonista implica protección y amistad. Estos elementos son **índices** de la relación con el agua y su facilidad de adaptación.

El viento es otro signo presente en el nombre del *kami*. En el minuto 16'20" ayuda a Chihiro a levantarse, argumenta –en el nombre del viento y del agua libérenla – El viento es libre de ir a donde desee, cambia de dirección, similar a la actitud del personaje. Lin comenta a Sen de las desapariciones del joven, otro **índice** del elemento aire. Haku llega con Yubaba por razones ajenas a él, la gente desecó el río al cual protegía. Un **índice** del destierro lo proporciona Kamaji en el siguiente diálogo.

Kamaji– Haku apareció un día aquí igual que tú, recuerdo que me dijo que deseaba aprender magia yo no estaba de acuerdo. Quería ser aprendiz de una hechicera, le advertí que sería peligroso, pero no quiso

---

<sup>134</sup> Rosa Ivone, Padilla. El cine de Hayao Miyazaki. Ensayo crítico de su vida y obra. México, UNAM, 2010, p.87.

escucharme, dijo que no tenía a donde ir y se convirtió en el aprendiz de Yubaba—.

La cuestión en el diálogo es por qué un dragón, un *kami* no tiene a dónde ir. En el Japón antiguo había muchos santuarios en lugares con bosques inmensos, debido al crecimiento de la población provoca la construcción de nuevos edificios que modificaron el entorno: talar bosques o desecar ríos. Estos cambios en los espacios repercuten en las costumbres, Haku era un *kami* sin santuario, además desecaron el río al cual protegía. Miyazaki muestra su preocupación por la pérdida de las tradiciones, el perder santuarios y zonas naturales por la expansión del hombre. La sangre representa la fragilidad de los seres, Haku está a punto de morir desangrado por el Hechizo del sello de Zeniba el problema es, un *kami* puede morir. Los problemas antes dichos:

- La pérdida de santuarios, la reducción de áreas verdes, desecar ríos y lagos.
- El desconocimiento de los niños de la religión sintoísta.
- La valoración del dinero por encima del respeto hacia los demás.

Son **índices**, pueden ocasionar la muerte del *kami*, como **hipoícono metáfora** si las nuevas generaciones crecen sin conocer las tradiciones de la nación y sus orígenes. Vuelvo a citar el diálogo de Kamaji donde se aprecian otros signos como **índices** del problema de identidad.

Kamaji— Con el paso del tiempo se volvió más pálido y sus ojos empezaron a tener un brillo muy especial—.

Al firmar el contrato con Yubaba y por ende olvidar su nombre, perdió la belleza propia de una deidad, olvido que era un *kami*. Al conocer a Chihiro, un ser humano le hizo recordar su nombre y el propósito del *kami*, de proteger a las personas. En la película se habla del amor entre Chihiro y su *kami protector*. El siguiente diálogo es en la escena donde Chihiro rescata a Haku recordándole su nombre-

FOTOGRAMA	DIÁLOGO
	<p>Chihiro – Escucha Haku, la verdad yo no me acuerdo, pero mi mamá me contó que cuando era pequeña me caí en un río. Y después de unos años lo vaciaron y construyen edificios allí, pero acabo de acordarme de cómo se llamaba el río. Su nombre era río Kohaku tu verdadero nombre es Kohaku –</p>

La circunstancia que obliga a Haku a salir del río fue el crecimiento de la ciudad por lo cual, desecan el río. Otro **interpretante dinámico** se desprende de los recursos expuestos es la siguiente: Al recordar y reconocer al *kami* quien la salvó de morir ahogada. Esto permite a la heroína llegar al estado de **terceridad** donde actúa después de pasar por los dos estados mentales propuestos por Peirce la **primeridad** donde sentía una fuerte conexión con Haku sin alguna explicación, después, pasó por la **segundidad** debido al apoyo del *kami* fortalece los lazos de amistad. Y en al **terceridad**, gracias a las nuevas experiencias y el contacto físico recuerda el verdadero nombre de su amigo Kohaku, quien siempre cuida de ella, ya sea en el pasado, presente y hay una rema al final de la película donde sugiere que Haku también será su guardián en el futuro.

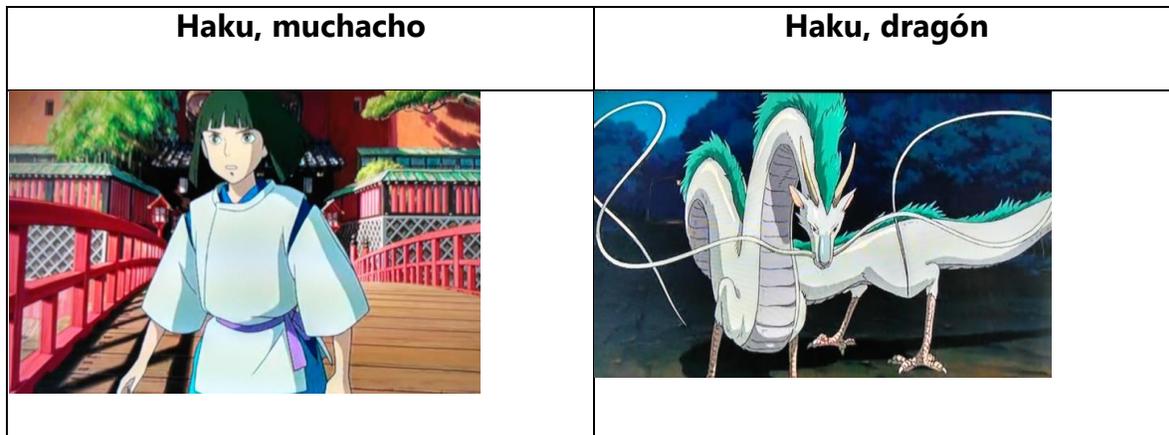
En las escenas previas al desenlace, Haku busca a Zeniba en la estación llamada *El fondo del Pantano*, dicho nombre visto como **hipoícono metáfora** simboliza el fondo de sus recuerdos. El nombre de la estación *Fondo del pantano* funciona como **ícono** del viaje al fondo de sus recuerdos, el poder evocar un recuerdo que marco la relación entre los protagonistas. Este signo también se convierte en **índice**, representa su último viaje antes de regresar a casa.

Zeniba da algunas pistas o **índices** a Chihiro para recordar su conexión con Haku. En el momento donde Chihiro vuela encima de Haku, puede recordar el nombre completo de su amigo. Esta memoria se activa cuando Haku se transforma en dragón, un *kami*, su forma original.

La imagen real de Haku cambia: dentro de los baños tiene forma de joven. Con este aspecto, él es un tipo de **hipoíconos: imagen y metáfora**, el primero representa a

un joven entusiasta, energético y líder. Como dragón es impulsivo y audaz estos **cualisignos** remiten a un ser joven, un poco inmaduro por sus actos arrebatados.

El color característico del personaje es el blanco, una vez más se aprecian los arquetipos y el símbolo del dragón (como se mencionó al principio de este capítulo). Un ser que protege y a la vez siempre esta alerta, observa con atención su entorno.



Al liberar a Haku, ambos vuelan con Yubaba. En la despedida de Chihiro y Haku la escena deja un **rema** sugiere un futuro encuentro entre los personajes. Se observa en el último diálogo entre ellos:

108'11" Haku—Ahora regresa por donde viniste y no voltees hacia atrás—

108'16" Chihiro— ¿y tú?, ¿qué pasará contigo?

108'19" – Hablaré con Yubaba y dejaré de ser su aprediz, ahora que he recuperado mi nombre estoy bien. Yo también regresaré a mi mundo. –

108'27" Chihiro—Nos volveremos a ver—

108'28" Haku— Sí, seguro—

108'29" Chihiro— ¿Lo prometes? –

108'31" Haku— Ahora vete, no mires hacia atrás—

El siguiente fragmento de la frase con la cual comienza la película “Buena suerte Chihiro, *nos volveremos a ver*”. Desde el primer segundo estaba el **índice** del encuentro entre la protagonista y su protector, quien en el pasado salvo su vida. Ahora la niña le recuerda su nombre y con ello su libertad.

El **ícono** es un signo fundamental en la historia de la humanidad, es un recurso con el cual se pueden conocer otras culturas. Una forma de obtener más devotos para una religión es por medio de imágenes religiosas o esculturas que representan al ser divino. En el caso de la religión católica estos seres divinos son representados como mártires o puestos en un altar, comparto la opinión Mauricio Beuchot sobre el tema:

El ícono era más que una mera imagen, era una presencia. Tenía un poder de representación que era de presentación. Ya desde el Génesis, el hombre es hecho a imagen y semejanza de Dios [...] el humano era el ícono de Dios porque Cristo había sido hombre a imagen del Padre<sup>135</sup>.

A diferencia del catolicismo en el sintoísmo sólo los sacerdotes pueden ver la imagen del *kami*. Mientras los demás lo adoran sin mirarlo, Miyazaki rompe con esta tradición y crea personajes de índole religioso capaces de interactuar con un ser humano, ellos son muy diferentes a Chihiro. Por ello confunde a Kaonashi con un cliente. Los *kami* no son a imagen y semejanza del hombre, tienen características de otros seres. Tanto El *kami* del río y Haku son el **íconos** y **símbolos** de las deidades japonesas, representan una cultura milenaria.

Al hablar de un *kami* (o deidad) denota un ser supremo aceptado en todas las culturas. Todos poseen un carácter de culto, venerados espacios sagrados, como iglesias, en el caso del catolicismo, y santuarios en el caso del sintoísmo. Por ello, Haku y el *kami* del río son **símbolos** que cumplen con la tricotomía de Peirce. En cuanto a sus funciones signicas Miyazaki utiliza estos **símbolos** referentes al agua para transmitir un mensaje del cuidado del medio ambiente.

#### 4.5. KAONASHI

EL *Kami* errante, en la historia de la mitología y religión se habla del origen de la humanidad gracias a la ayuda de Dioses o deidades responsables de la creación de todo, como el caso de Izanami e Izanagui (véase capítulo 2) Zeus, Adán y Eva o

---

<sup>135</sup> Mauricio Beuchot. "Reflexiones sobre la iconicidad y un realismo icónico", Revista filosófica universidad iberoamericana, julio-diciembre. 2015 p. 50.

los expulsados al inframundo como Lucifer. De acuerdo con la historia de la humanidad jamás existió un Dios errante. Aquí observamos la gran joya de Miyazaki, vemos un signo en contra de las leyes y todo lo antes establecido. No es un *kami* bondadoso de las tinieblas. Es único, en él se encuentran muchos **cualisignos**, nadie lo alaba ni lo desprecia, es ignorado, no tiene cara, no tiene voz (pero sí una máscara típica del folklore japonés). Este conjunto de **cualisignos** lo convierten en un **sinsigno** como dice Peirce “donde la sílaba *sin* se toma como ocurriendo una sola vez [...] es una cosa o acontecimiento real que es un signo”<sup>136</sup>. En cuanto al adjetivo errante, remite a lo fallido, lo oculto. Incluso el nombre, Sin cara, le niega tener un rostro, aquí coinciden Peirce y Saussure en relación con el significado del nombre.

Este conjunto de elementos, a simple vista, describen un personaje rechazado. El **interpretante dinámico** de los trabajadores y clientes del mundo donde se desarrolla la historia es un ser invisible. Sin embargo, **el interpretante dinámico** de Chihiro difiere de los otros personajes. El primer encuentro de la heroína con él se da en el minuto 17’54”, cruza el puente hacia los baños junto a Haku, Kaonashi y ella cruzan miradas por un instante. En ese momento él deja de ser invisible, el al ver a Kaonashi es algo real para la protagonista del cual desconoce su origen, lo ubica en la categoría de **segundidad**.

La segunda ocasión donde coinciden es la escena donde Chihiro se reúne con Haku para visitar a sus padres convertidos en cerdos. La primera sensación de la niña es asombro y un poco de miedo. Al pasar junto a él no lo voltea a ver pero, inclina la cabeza en forma de saludo<sup>137</sup>. Se aprecia un personaje solitario con una túnica negra, lo más distintivo del personaje es la máscara, ésta simula un rostro inexpresivo, pero en este fotograma se percibe una mueca de melancolía.

---

<sup>136</sup> Charles S., Peirce. op. cit.p. 366.

<sup>137</sup> En Japón se acostumbra saludar respetuosamente con una inclinación, mientras mayor sea el respeto la inclinación también lo será. El respeto depende de la edad o cargo de las personas.

La interrogante, ¿qué hay detrás de la máscara? Al conocer el nombre, se deduce un personaje carente de rostro. Durante el largometraje Yubaba lo llama Kaonashi (Sin Cara) y todos lo nombran así, pero, en ningún momento cuando tuvo voz le preguntaron cuál era su verdadero nombre. La primera vez que Zeniba conversa con él, le dice – ¿Eres un sin cara verdad? – de cierta forma se dirigen a él despectivamente un *Sin cara* y sugiere por inferencia la existencia de más como él, uno de tantos. Es curioso el personaje no existe ni en el sintoísmo ni en la mitología, no comparte características con los *kami*.

Este personaje aparece acompañado con una rúbrica, a mi parecer es mística. Peirce dice: los **íconos** representan algo real o imaginario, los fotogramas son reales por tanto Kaonashi existe, no es intangible, lo podemos ver. Al contemplar el fotograma del minuto 17'53", la primera aparición de Kaonashi podemos observarlo como Peirce contemplaba el mundo, una pintura o un dibujo. Es un cuerpo oscuro, se vuelve traslúcido en la parte inferior del cuerpo con una máscara inexpresiva. Se ubica en medio del puente de los *kami*. El puente indica el camino por el cual los *kami* llegan a los baños, también representa un espacio sagrado, ahí, se percibe el aroma de seres diferentes a los *kami*. Cuando Chihiro pasó por el puente y respiró todos supieron de su existencia, una humana entre ellos. El puente es el límite, espacio antes de cruzar para llegar a los baños. Éste indica los dos primeros encuentros entre Chihiro y Kaonashi.

Kaonashi es un observador, se encuentra entre lo terrenal y los *kami*, tiene el poder de volverse visible e invisible. De multiplicar y devorar las cosas a su alrededor. Es un mediador de dos mundos.



A pesar de la falta de expresión en la máscara, cuando la protagonista lo ve bajo la lluvia y deja la puerta abierta, se aprecia una mueca de alegría en su rostro. Kaonashi es ignorado, pero él escucha y ve su entorno. Un **cualisigno**, es atento a los hechos en su entorno, ve a Chihiro y ella también lo nota. El gesto de amabilidad de la niña al dejarlo entrar ocasiona gratitud en Kaonashi quien le otorga un jabón a Chihiro para realizar su trabajo. Este ser da en abundancia a otros, por eso lleva muchos jabones a la niña, pero ella los rechaza pues no necesita más.

El momento de partida del *Kami* del río y la entrada de Kaonashi, ve la reacción de los trabajadores con respecto a las pepitas de oro. Es un gran observador, busca ser visto. Tiene la cualidad de reproducir pepitas de oro, por la codicia de la rana, quien regresa a la tina grande para obtener un trozo del valioso metal. Sin cara le ofrece un puñado de oro; devora al reptil, adquiere características, esto le permite hablar. En esta sociedad “moderna” se vive en las redes sociales, en ocasiones se ignora a las personas con quienes se convive, algo similar ocurre con Kaonashi. Muchos se toman fotografías para ser del agrado de otros o para ser venerados y alagados por sus “amigos” de *instagram*, *Facebook* o *WhatsApp*. En muchas ocasiones los contactos son personas a quienes han visto sólo una vez, pocas veces conviven o no conocen. Pero buscan el reconocimiento de los demás y si una foto o comentar y alagar a otros en sus respectivas redes les hará tener mayor popularidad, ellos comentarán con palabras favorables. Kaonashi es una representación de la sociedad moderna, él se traga a la rana y así obtiene una voz

con la cual llama la atención de todos. Es un **hipoícono metáfora** representa el poder por el dinero y los excesos para obtener atención. Aquí un diálogo.

69'18" Sin cara– Eh señor tengo hambre, me muero de hambre–

69'21" Empleado – ¿Pero esa voz? –

69'33" Sin cara – Te pagaré ahora, ¡soy un cliente quiero un baño despierta a todos! – (mientras avienta pepitas de oro al rostro del empleado).

El **interpretante dinámico** de los trabajadores es: el cliente rico, con mucho dinero al cual le darán lo mejor de su trabajo incluso si están en horas de descanso deben despertar. Enloquecen, preparan comida y la llevan al baño, están emocionados y llevados por su ambición, en el estado de **primeridad**. Sobre el signo del dinero recurrente en toda la película Benjamin opina lo siguiente:

La radio y el cine no sólo transforman la función del intérprete profesional, sino igualmente la función de aquel que, como lo hace el hombre político, más allá la diferencia de sus tareas especiales: percibe la exhibición de determinados desempeños que ahora son comprobables y asumibles.

Así como el trabajo de todos en el baño, ellos desempeñan una labor toda la noche, a pesar de ser un lugar hermoso nunca recorren la ciudad. En la película sólo aparecen en sus áreas de trabajo. Chihiro llega a este mundo para mostrar su condición de vida. Se encuentra con un lugar de esclavitud, Incluso Kamaji se presenta como “el esclavo de los baños”. Aquí se aprecian los **hipoíconos metáfora** de la explotación laboral, tiene un ritmo de vida muy apresurado.

Kaonashi se convierte en un glotón, podría acabar con toda la comida del lugar y jamás sentir saciedad. Esta escena se relaciona con el mundo actual y puede ser interpretado por los signos de ambición. Donde el **hipoícono metáfora** “Tendrás hambre de más” querrás más dinero, como algunos empresarios con millones de pesos invertidos en casas de préstamo para obtener más dinero y quitarle todo a las demás personas. Comenta Sokyō Ono:

[...] siempre y cuando el anhelo de bienes materiales esté en relación con los *kami* y contribuya al bienestar público, es algo intrínsecamente bueno y tiene la bendición de los *kami*. Pero perseguir la riqueza y emplearla

para fines egoístas o de manera que perjudique a los demás se aparta totalmente de la vía de los *kami*<sup>138</sup>.

Kaonashi es un personaje muy alejado de la vía de los *kami* al ser un reflejo de la sociedad, se comporta como los trabajadores quienes sólo pensaban en el interés propio, por tanto, los trabajadores se encuentran en un estado de **primeridad**, se entregan a sus impulsos sin razonar. Kaonashi, con voz, aparece para desestabilizar el orden del lugar. Aunque no es un villano, sólo es el reflejo de otros, actúa de acuerdo a cómo los demás lo tratan. Los empleados son signos de la ambición en especial el capataz quien con Chihiro mostró una actitud egoísta al negarle un jabón de hierbas.

Miyazaki muestra preocupación por el choque cultural entre las tradiciones japonesas y la globalización, las personas tienden a dar mayor valor al dinero. En las siguientes líneas, redacté un fragmento del diálogo del minuto x Kaonashi esta obeso por lo ingerido.

74'35"Empleado –Él es el hombre más rico de todo el ancho mundo y este hombre se está acercando ahora. Véanlo–

74'43"Empelados – ¡Bienvenido! –

74'45"Empleado– Es hora de pedir propina ¡vamos supliquen, supliquen, supliquen–

74'46"Empleados– ¡Aquí, denos oro! –



---

<sup>138</sup> Sokyō, Ono. Sintoísmo La vía de los kami. España, Satori. Gijón, 2014, p. 113.

Los **cualisignos** destacados en este fotograma son repulsivos: tiene una figura mórbida, las cuatro patas de rana. El cambio de complexión funciona como **índice** de los siguientes sucesos, se devora todo. Kaonashi es similar a los padres de Chihiro quienes comen sin mesura. Además, la mueca en la máscara no sonríe a diferencia del momento del encuentro con la protagonista, no le hace feliz ver a todos arrodillados. Los empleados pasan al estado de **segundidad**, adulan más por más riqueza.

En esta escena observamos a Kaonashi lleno de la codicia de los demás incluso tiene cabello, similar a un ser humano. Ellos no se dirigen a él como si fuera un *Kami*. La canción dice “el hombre más rico de todo el ancho mundo”. Es una contradicción, en los baños de Yubaba los hombres no tienen cabida, incluso los padres de Chihiro fueron castigados por consumir alimentos del lugar. Miyazaki expone la doble moral de los empleados, al principio mostraron desagrado por los hombres y ahora se humillan y arrodillan con tal de tener oro. Sobre el origen del personaje Miyazaki comenta lo siguiente:

Me gustaba la idea de un Dios errante que no tiene cara. No figura en el folklore japonés. De hecho Sin cara representa al Japón contemporáneo porque mucha gente cree que el dinero le hará feliz<sup>139</sup>.

En lugar de verse felices se ven codiciosos con “alegría” de querer muchas pepitas de oro, mucho dinero. Es **hipoícono metáfora** de la sociedad moderna, del capitalismo, de una sociedad japonesa se aleja poco a poco de las primeras tradiciones donde hay un fuerte choque entre la globalización y los *kami*. El emisor busca engrandecer sus tradiciones sin negar la situación del país absorbido por la modernidad.

La Real Academia de la Lengua Española define la palabra errante como “que anda de una parte a otra sin tener asiento”<sup>140</sup> del latín *errantis*: no da con el blanco o anda

---

<sup>139</sup> Padilla *op. cit.* p. 88.

<sup>140</sup> <http://del.rae.es>

de un lugar a otro. Kaonashi anda por todas partes perdido, esta palabra es adecuada para el personaje, quien ronda por diversos espacios.

Es **ícono** por sus características vistas en el diálogo y la actitud del personaje representa algo que al autor le importa exponer en esta película: la pérdida de identidad. Es un personaje diferente a los personajes anteriores. Con respecto a lo representación en el cine Walter Benjamin opina lo siguiente:

El intérprete de cine no actúa ante un público sino ante un sistema de aparatos. [...] Son las mismas masas que, en la noche, llenan las salas de cine para tener la vivencia de cómo el intérprete de cine toma venganza por ellos no sólo al afirma su humanidad (o lo que se presenta así) ante el sistema de aparatos sino al poner está humanidad al servicio de su propio triunfo<sup>141</sup>.

En el caso de la animación dicho intérprete será el personaje, representa el mensaje del autor en este caso Miyazaki que es el director y guionista de la cinta. Kaonashi representa una constante en la sociedad. En principio se trata de ignorar. La **primeridad** de Peirce Kaonashi aparece en el minuto 74'45" citada en la página anterior más que el triunfo de la sociedad vemos el fracaso de esta, una actitud denigrante de los personajes ante el dinero, Miyazaki ridiculiza a estos personajes, sólo piensan en dos cosas trabajar y tener dinero. Los empleados del baño olvidaron lo demás, se desconoce si tienen familia, o realicen otras cosas. Ellos están esclavizados en su trabajo sólo duermen en el día para poder brindar un servicio en la noche como si fueran máquinas. Quieren mucho dinero, el cual no compartirán con otros. Ellos han olvidado su nombre y por eso han perdido su identidad, en este sentido Kaonashi encaja en el concepto de *la sombra* propuesto por Carl Jung.

La sombra es un problema moral que supone un reto para el conjunto de la personalidad del yo, puesto que nadie puede percatarse de su existencia sin un considerable ejercicio de decisión moral. Esta toma de conciencia implica reconocer los aspectos oscuros de la sociedad como realmente existentes, acto que es la base inevitable de toda clase de

---

<sup>141</sup> Walter, Benjamin. La obra de arte en la época de su reproductividad técnica. México, Editorial Itálica, 2003, p. 40 y 41.

autoconocimiento y que suele encontrar por tanto una considerable resistencia<sup>142</sup>.

Cuando Chihiro aparece en busca de Yubaba, pasa entre las suplicas de los empleados por propina. Pero no le toma importancia, desea encontrar a Haku. Un trabajador la desvía de su camino y ella termina en el pasillo donde esta Kaonashi, citaré el diálogo.

75'16"Empleado– ¿Qué haces aquí? ¡Apártate deja pasar a nuestro invitado!

75'20"Chihiro dirigiéndose a Sin cara le dice –gracias por haberme ayudado–

75'23"Empleado – No te quedes ahí parada porque no... (En ese momento Kaonashi avienta al empleado)

El *Kami* errante regaló cientos de pepitas de oro y nunca recibió una palabra de gratitud de los empleados. Chihiro es el único personaje que agradece su apoyo por darle muchos jabones. En esta escena Kaonashi cambia de actitud y avienta al personaje lambiscón para ofrecer con una mueca de alegría y muchas pepitas de oro a la niña. La actitud de la protagonista es un **hipoícono metáfora**, ella da prioridad al bienestar de su amigo. Las riquezas monetarias no son de su interés, no para salvar la vida de un ser querido. Dicha premisa se aplica a la vida cotidiana donde el dinero no puede sustituir la salud o presencia de una persona.

Para sorpresa de todos Chihiro le dice –No quiero nada, no lo necesito– Kaonashi muestra un rostro triste. No comprende la negativa de la niña. Este evento provoca el descontrol de Sin cara, empieza a tragar todo a su alrededor incluso a los empleados. Como afirma Benjamin: “El cine sirve para ejercitar aquellas percepciones y reacciones que están condicionadas por el trato con un sistema de aparatos cuya importancia en su vida crece día a día”<sup>143</sup>. El deseo por el dinero es una reacción del Japón contemporáneo. Miyazaki muestra una lucha entre las

---

<sup>142</sup> Carl G., Jung. Aion Contribuciones al simbolismo del sí-mismo. Editorial Trotta. Madrid. 2011. p. 13.

<sup>143</sup>Walter, Benjamin. La obra de arte en la época de su reproductividad técnica. México, Editorial Itálica, 2003, p. 56.

tradiciones y la modernidad. La actitud de los empleados hacia Chihiro produce en el personaje una reacción violenta. Aquí se observa al personaje en un estado de **seguridad** donde Kaonashi ya no quiere ser adulado por quienes están interesados en su dinero, sólo desea convivir con quien lo trato bien sin esperar nada a cambio.

En ese momento el **interpretante dinámico** de los empleados vuelve a cambiar ahora ven a Kaonashi es como un monstruo, temen por sus vidas y despiertan a Yubaba. Quien les dice –Menudo invitado ha traído tu codicia– por devorar a algunos empleados. Él se convierte en reflejo e **hipoícono metáfora** de las acciones ambiciosas de los personajes quienes no podían detener su deseo por tener más. Cuando Chihiro se presenta con Yubaba y Kaonashi escuchamos el siguiente diálogo.

Kaonashi– ¿Dónde está Sen? ¿Qué venga Sen? –

Yubaba– A llegado Sen estimado cliente ahora se la envió. ¿Por qué has tardado tanto? Esto es un verdadero desastre, has lo necesario para sacarle todo su oro. –

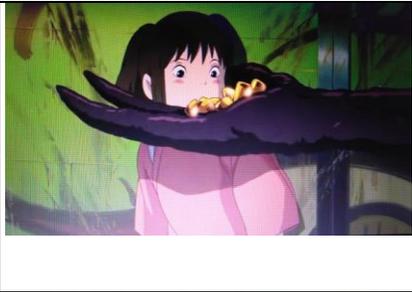
Yubaba es **ícono** de poder, en relación con el mundo actual, la interpreto como un **símbolo** y a su vez **hipoícono metáfora** de las medianas y grandes empresas dedicadas al “servicio” quienes buscan sacar todo el dinero posible. A Yubaba no los sentimientos de Kaonashi, desea ganar más dinero. Cuando Chihiro acude a la habitación donde está Sin cara. Allí, se observan **índices** del estado de ánimo del personaje: los rostros plasmados en las puertas y paredes expresiones de angustia y desesperación, acompañadas de la destrucción en la habitación. Dichas imágenes funcionan como **hipoícono metáfora** de la condición interna del personaje. De nuevo se observa la presencia del agua, ahora diseñada en una pintura del mar con oleaje turbio, estos fotogramas están acompañados de una rúbrica de peligro. Sugieren la actitud futura de Kaonashi.

TIEMPO	FOTOGRAMA	DESCRIPCIÓN
92'		A diferencia de los demás espacios de los baños cuando Chihiro se encuentra con Kaonashi las flores y los árboles desaparecen. <b>Indicando</b> el estado de ánimo de Kaonashi

En esta escena se observa la madurez de Chihiro quien se mantiene serena ante la actitud de Kaonashi, una actitud muy diferente a los primeros minutos de la película. La palabra Sen en japonés alude a una persona madura, con más experiencia en la vida. Un ejemplo es la palabra *Senpai*<sup>144</sup> la palabra Sen en Japón significa madurez.

TIEMPO	FOTOGRAMA	DIÁLOGO
93'		
93'		<p>Kaonashi –Prueba esto, está delicioso. ¿Quieres oro? No se lo daré a nadie más que a ti. Ven aquí Sen ¿qué es lo que deseas? ¡Dímelo, dímelo Sen! Puedes decírmelo –</p> <p>Chihiro– ¿y tú de dónde vienes? Lo siento, pero debo ir a un lugar ahora mismo. Deberías regresar del lugar donde viniste. Además, tú no podrás ayudarme con lo que yo deseo. Dime dónde está tu hogar ¿dónde están tu padre y tu madre?</p>

<sup>144</sup> Palabra que utilizan los japoneses para dirigirse a una persona, unos años mayor o dos años escolares más avanzado.

93'36''		<p>Kaonashi –No quiero, no quiero estoy sólo, sólo. –</p> <p>Chihiro– No puedes volver a tu casa–</p> <p>Kaonashi – ¡Quiero a Sen, quiero a Sen! Toma el oro–</p> <p>Chihiro – ¿Vas a devorarme?</p>
94'5''		<p>Chihiro– Si vas a devorarme come esto antes, lo guardaba para mis padres, pero, puedes comerlo. Te lo doy</p>
94'29''		<p>Kaonashi– Sen, niña ¿qué me has dado?</p>
94'40''		<p>(Kaonashi corre detrás de Chihiro)</p>

Se observa a Kaonashi deseoso de afecto. El deseo de la protagonista es regresar a la normalidad a sus padres. Lo más importante para un niño es tener la protección y el cuidado de sus papás. Por ello le pregunta a Sin cara ¿dónde están sus padres? Chihiro en estado de **seguridad** quiere conocer su origen. Al enfrentarse a su realidad Kaonashi no puede controlar sus emociones y se vuelve más inestable. Miyazaki comenta sobre la importancia de las raíces, de la identidad cultural.

Cada país posee una tradición que es necesario transmitir y preservar. Las fronteras se están aboliendo. Paradójicamente, los hombres que no

tienen un lugar de pertenencia son despreciados. Un lugar es un pasado, es una historia. Pienso que los pueblos que hayan olvidado su herencia van a desaparecer<sup>145</sup>.

Miyazaki retrata la cultura japonesa por medio de sus películas y así deja un legado para futuras generaciones. Comparte el mundo sintoísta el cual los japoneses no deben olvidar e inmortaliza sus tradiciones y costumbres en la película, lo comparte con el mundo. En cuanto a la actitud inestable del personaje también es representación de la sombra.

Las características oscuras o inferioridades que constituyen la sombra da como resultado que éstas poseen una naturaleza emocional [...] los afectos se producen en los menores puntos de adaptación, y revelan al mismo tiempo la razón de la adaptación reducida, a saber: una cierta inferioridad y la existencia de un nivel inferior de personalidad. [...] con sus emociones apenas controladas o no controladas en absoluto, se comporta uno más o menos como un primitivo, que no sólo es víctima de sus afectos carente de voluntad propia, muestra una notable incapacidad de juicio moral<sup>146</sup>.

La incapacidad de juicio moral provoca en el personaje devorar todo a su alcance, se mantiene en el estado mental de **primeridad**, se deja llevar por sus impulsos sin razonar sus actos. Los empleados han olvidado su origen y sólo viven para servir a los *kamis*. Kaonashi se comporta como un cliente caprichoso resalta el comportamiento de los empleados. Su actitud es de un niño berrinchudo, sin embargo, los trabajadores se dejan llevar por él. En ambos casos los personajes están en un estado de **primeridad**. Las características propuestas por Jung resaltan en Kaonashi. Este personaje visto como el objeto de estudio se convierte en un **símbolo** de las cosas desagradables de la sociedad.

Cuando Chihiro interroga a Kaonashi sobre su origen, él trata de esconder su rostro (el lugar donde está la máscara). Responde con un hilo de voz que está sólo y no tiene donde regresar, no pertenece a ningún lugar. El **interpretante dinámico** de Chihiro en relación con Kaonashi es de un ser desprotegido, es la única quien

---

<sup>145</sup> Hayao Miyazaki

<sup>146</sup> Carl G., Jung. Aion Contribuciones al simbolismo del sí-mismo. Madrid, Editorial Trotta, 2011, p.14.

cuestiona si tiene familia y al descubrir su soledad, la niña le ofrece su amistad y le obsequia la mitad del pan de hierbas del *kami* del río.

Después de ese acto generoso, se observa, como **índice**, el agua cristalina conducir a Chihiro a la estación de tren. El azul del cielo se refleja en el agua, indica la solución de los conflictos. Incluso es **índice** de la purificación de Sin cara, el signo se transforma de nuevo en **hipoícono metáfora**. Esto permite a la niña y Sin cara una reconciliación, emprenden un viaje a la estación *Fondo del pantano* donde vive Zeniba.

Si bien Kaonashi representa algunos aspectos de la modernidad él se reivindica en su última aparición. Se queda en casa de Zeniba, ahí, aprende a tejer y es tratado con estima. La hechicera vive en una casa llena de sakura ((flores de cerezo), distintivas de Japón, estas flores son un **símbolo** nacional. Dichas flores sólo emergen dos semanas durante la primavera a esta temporada los japoneses denominan *ohanami* o festival de las flores<sup>147</sup>. Estas flores se encuentran durante toda la película, **índices** de la época del año en la cual se desarrolla la historia, la primavera. También son **índices** de una mejor vida para Kaonashi quien se porta gentil con Zeniba. Al final el “*kami* errante” es valorado y tiene un hogar al cual pertenecer, como un **símbolo** de las raíces, debe prevalecer. Las flores son **hipoíconos metáfora**, remiten a la transformación de la vida de los personajes, traen cambios positivos.

Chihiro se caracteriza por darle valor a las personas o deidades, a sus amigos por encima del dinero. Miyazaki presenta una protagonista llena de valores y muestra la pureza de los niños. Ellos no buscan tener oro sólo desean estar con sus padres, rodeados de amigos.

---

<sup>147</sup> Esra Krabbe. “Sakuara ohanami 2016” Wonderland Japan WAttention, abr/May/Jun 2016, p. 6.

## 4.6. SIGNOS CONSTANTES EN LA PELÍCULA

### Las Flores

- Las flores: Las paredes de los baños tienen muchas de diversos colores: azules, rosas, violetas.
- Están presentes en las paredes que conducen a la oficina de Yubaba, en cada detalle: tapetes, jarrones, en los adornos de metal de la chimenea. Durante toda la película son **índices** de la aparición de Zeniba y Yubaba.
- Las flores están presentes en las pláticas entre Haku y Chihiro son **índices** de la afectuosa relación de los personajes. Aparecen la primera vez que Haku le ofrece ayuda y reitera su amistad. También aparecen cuando Chihiro ve a sus padres en el Chiquero. Ambas escenas están acompañadas de alimentos del mundo mágico. Estos actos resaltan las cualidades protectoras del *kami*.
- Son **índices** de la cercanía a la oficina de Yubaba, también se encuentran flores de cerezo en el marco de la puerta de Zeniba y en el interior de su casa; **índices** positivos: Chihiro regresará con sus padres. Las flores representan un momento de alivio para la protagonista. También aluden a su juventud, en la cultura japonesa los estampados de los *kimonos* representan la edad de quienes los porta. Las mujeres jóvenes utilizan estos trajes llenos de colores y flores, una mujer madura opta por colores oscuros y el menor número de estampados.

### Los árboles

- Cuando empieza la película y la familia decide desviar su ruta aparece un árbol gigante. De acuerdo con el sintoísmo estos anuncian la cercanía del santuario.
- Los árboles sagrados también denominados *sakaki* se encuentran en el interior de los baños de los *kami*. En representación del recinto sagrado. Funcionan como **índices** de la presencia de los *kamis*.

## La sangre

- Bo, el hijo de Yubaba siempre está en su cuarto escondido con muchos juguetes, cuando Chihiro se esconde en su habitación él trata de obligarla a quedarse a jugar con él. Pero, él se aleja porque Chihiro le muestra su mano llena de sangre de Haku. La sangre es **hipoícono metáfora** de las enfermedades para Bo algo peligroso.
- Al igual que Bo, uno de los empleados avienta a Chihiro porque ve su mano con sangre.

## El tiempo

- Se observan dos relojes cuando la familia sale del edificio rojo para llegar al mundo de Yubaba. En ambas el tiempo está congelado.
- En el minuto 40'27" en el momento cuando Yubaba le asigna el nombre de Sen a Chihiro se observa un reloj marcando las 2:00 am.
- En la escena donde llegan Chihiro y Kaonashi a casa de Zeniba, se observa un reloj sin manecillas. Se desconoce cuánto tiempo estuvo la familia Ogino en el lugar mágico. Cuando retornan el coche está un poco sucio, pudo ser días e incluso semanas, por la cantidad de flores se deduce el periodo del viaje, fue durante la primavera.

## Los alimentos y la transformación

- Cuando los padres de la niña se guían por el aroma de la comida y empiezan a ingerir sin control, provoca su transformación, es el inicio de los problemas.
- A diferencia de sus padres cuando Chihiro consume alimentos otorgados por Haku, éstos provocan bienestar para la pequeña. El primer alimento evita su desaparición, un segundo alimento le permite desahogarse y llorar. Incluso el pan de Hierbas del *kami* del río ayuda a purificar a Haku y Kaonashi.

## CONCLUSIONES

El séptimo arte es un medio de comunicación, requiere de cuidados y detalles a diferencia de los dispositivos móviles. En el cine se debe tener una preparación y constancia en los detalles. La animación se caracteriza por la precisión de cada dibujo. El uso de los diferentes planos y técnicas transmitirán mensajes.

La teoría semiótica de Charles Sanders Peirce es una propuesta para analizar largometrajes. Su teoría del signo plantea hipoíconos: imágenes metáforas y diagramas. Suplen objetos de la realidad. Una película es la representación de la vida, una idea del director o artista. Esta proyección impacta y repercute en el espectador por medio de las clasificaciones que Peirce propuso se puede llegar a un diálogo gracias a la experiencia sensible.

En un Japón occidentalizado Miyazaki propone regresar a su origen, donde su protagonista es una niña quien se encuentra con sus tradiciones y costumbres. En este encuentro logra tener la fortaleza y madurez para enfrentarse al mundo.

Por medio de la teoría de los signos de Charles S. Peirce se puede indagar en los mensajes que se aprecian en una película. La representación de las deidades japonesas se representa su relación con el mundo actual. Miyazaki tiene la cualidad de confrontar el misticismo de su cultura y hacer un mundo mágico que se confronte con una familia moderna japonesa.

*Ícono índice y símbolo* están presentes en el mundo actual donde se da mayor peso a la imagen. En una película esta tricotomía es muy útil para describir a los personajes. Con pocos objetos se puede desencadenar una serie de interpretaciones, para Peirce son válidas.

Las películas comunican la teoría de Peirce está vigente en el mundo de la representación de la cultura y de las ideologías. Todo se interpreta y reinterpreta. Los signos visuales aparecen en grandes cantidades. Esto implica una gran responsabilidad para los comunicólogos: los mensajes y los signos deben ser pensados antes de ser transmitidos. Por ellos es importante estar informado y

conocer las teorías, a pesar de tener muchas décadas la muerte de Peirce, su legado está vigente. Podemos apreciar hipoíconos en un día cotidiano, están al alcance de la mano.

Miyazaki piensa y reinterpreta su realidad, así como las pinturas rupestres dejaron legado de cómo eran las primeras civilizaciones. El cine Miyazaki deja un legado en este siglo. Hace una interpretación de su entorno con el apoyo de signos religiosos. Muestra su preocupación por la pérdida de las raíces, resalta ritos, lugares sagrados y *kamis*, los cuales despiertan el interés en diferentes públicos.

Peirce propuso categorías para explicar el mundo desde tres categorías: la *primeridad*, la *segundidad* y la *terceridad*. Los tres estados mentales para explicar el mundo, propone un vínculo de comunicación. Los íconos son desde una pintura de Caravaggio hasta una *selfie*, incluso una fotografía. Su teoría se puede aplicar tanto en el pasado como en el presente. Los índices son esos detalles que proporcionan una posibilidad. Los símbolos reconocidos en cualquier parte del mundo, una imagen presente en la mente.

A pesar de pertenecer a diferentes épocas considero a la teoría de Peirce adecuada para la obra de Miyazaki. La cultura japonesa está llena de signos, incluso en su escritura. Peirce es adecuado para conversar con otras culturas, con otras formas de expresión. Se apreció en los signos la capacidad de cambio, en momentos eran *índices*, después se transformaron en *hipoíconos*, Con la capacidad de transmitir diferentes mensajes o enfatizar la postura del autor. La segunda tricotomía del signo se puede aplicar a una obra cinematográfica.

## FUENTES DE CONSULTA

### BIBLIOGRÁFICAS

- Barrera, Sara. La belleza en Charles Sanders Peirce una aproximación a sus alcances estéticos. México, 2015, p.237.
- Bartlett, Sarah. La biblia de la mitología Todo lo que necesitas saber sobre la mitología. Madrid, Gaia ediciones, 2009, p. 39.
- Benjamin, Walter. La obra de arte en la época de su reproductividad técnica. México, Editorial Itálica, 2003.
- Beuchot, Mauricio. La semiótica. Teorías del signo y el lenguaje en la historia. México, Fondo de Cultura Económica, 2016. p. 7
- Beuchot, Mauricio La semiótica. Teorías del signo y el lenguaje en la historia. México, Fondo de Cultura Económica, 2016, p. 160.
- Borwell, David y Thompson Kristin. El arte cinematográfico. España. Paidós Comunicación. 1995.
- Calafell, Verónica, Jesús Espí y Marc Bernabé. Rumbo a Japón. España, Editorial Laertes, 2004, p. 89.
- Delgado, Pedro Eugenio. El cine de animación. Madrid, Editorial JC. 2000, p.18.
- Domínguez Carmen. Domo arigato Inspiraciones de Japón. Barcelona, Oceano Ambar, 2007, p.154.
- Eco, Umberto. Tratado de semiótica general. México, De bolsillo, 2016, p. 32.
- Eco, Umberto. La estructura ausente. México, De bolsillo, 2011, p. 138.
- Elizondo, Jesús Octavio. Signo en acción el origen común de la semiótica y el pragmatismo. México, Paidós, 2012. p.p. 25-26.
- Filoramo, Giovanni, Massenzio Marcello et al. La historia de las religiones. Editorial Crítica. Barcelona. 2000. p. 296.
- Fortes Guerrero, Raul. Guía para ver y analizar el viaje de Chihiro. Ediciones Octaedro. España. 2011. p. 8.

- Fumasgalli, Armando. Creatividad y poder, de Hollywood a Pixar. Madrid, Ediciones Rialp, 2014.
- Heckman y Latter Editores. Diccionario de Estética. Crítica filosófica. Barcelona, Grijalbo Mondatori, 1998.
  
- Jung, Gustav. Aion Contribuciones al Simbolismo del sí-mismo. Madrid, Editorial Trotta, 2011.
- Jung, Carl Gustav. Psicología y simbólica del arquetipo. Barcelona, Paidós, 2011 p. 143.
  
- Magni, Joël. Vocabularios del cine. Palabras para leer cine. Palabras para hacer cine. Palabras para amar el cine. Barcelona, Paidós, 2005, p. 8.
- Montero Plata, Laura. El mundo invisible de Hayao Miyazaki. España, Dolmen, 2014.
- Padilla, Rosa Ivone. El cine de Hayao Miyazaki. Ensayo crítico de su vida y obra. UNAM, México, 2010.
- Ono, Sokyō. Sintoísmo La vía de los kami. España, Satori Gijón, 2014.
- Peirce, Charles S. Obra filosófica reunida tomo I. México, Fondo de Cultura Económica, 2012, p.323
- Peirce, Charles S. Collected Papers
- Peirce, Charles Sanders. Obra filosófica reunida tomo II. México, Fondo de Cultura Económica, p. 54
- Peirce, Charles S. La ciencia de la semiótica. Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión.
- Poloniato, Alicia. Cine y comunicación. Trillas. México. 1980. P.10
- Robles, Manuel. Antología del Studio Ghibli de Nausicaä a Mononoke Volumen 1. España, Manga Books, 2013, p. 29.
- Robles, Manuel. Antología del Studio Ghibli de los Yamada a Kokuriko Volumen 2. España, Manga Books, 2013.

- Rodríguez Fernández, Iván. El realismo en el anime: una perspectiva occidental a través de sus obras populares. Universidad Complutense de Madrid. Madrid. 2014.
- Sadoul, Georges. Historia del cine mundial desde los orígenes. México, Siglo XXI editores, 2004, p. 462.
- Sadoul, Georges. Historia del cine mundial desde los orígenes hasta nuestros días. Siglo XXI editores. México. 1985.
- Sadoul, Georges. Las Maravillas del cine. Fondo de Cultura Económica. México. 1981.p. 227.
- Warley, Jorge. Entre semióticas. Bosque de signos, animales simbólicos. Buenos Aires, Biblos, 2013, p. 67.
- Zecchenco, Victorino. Seis semiólogos en busca de un lector. Argentina, La crujía ediciones, 3ra edición. 2008. p.p.15-18.

## INTERNET

- BBC Publicada el 2 de julio de 2015. Consultada el 2 de septiembre de 2016.  
[http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/07/150625\\_vert\\_cul\\_mejor\\_es\\_peliculas\\_animacion\\_adultos\\_yv](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/07/150625_vert_cul_mejor_es_peliculas_animacion_adultos_yv)
- Fan festival. Consultada el 12 de julio de 2016.  
<http://www.fanfestival.es/FEN10/es/Tezuka.php>
- Generacion Ghibli. Información citada en <http://generacionghibli.blogspot.mx/2010/02/quien-es-hayao-miyazaki-parte-i.html> el 18 de agosto de 2016.
- Julián Pérez Porto y María Merino. Publicado 2010 actualizado 2014. Disponible: 22 marzo, 2017;<http://definicion.de/inferencia/>Autores: Julián Pérez Porto y Ana Gardey. Publicado: 2010. Actualizado: 2014. Disponible: 22 de marzo, 2017Definicion.de: Definición de semiótica (<http://definicion.de/semiota/>)

- Entrevista realizada en la página Asahi por Hiroyuki Ota, traducida por Onizuka Sensei. <https://es-la.facebook.com/animexposantiago/posts/10151496380697062>
- Fuente La Vanguardia <http://www.todokawaii.com/noticias/entrevista-hayao-miyazaki/#> publicada el 22/09/14
- Entrevista revisada el 28 de octubre de 2016 en Facebook en una entrevista realizada Por HIROYUKI OTA  
/Redactora<https://esla.facebook.com/animexposantiago/posts/10151496380697062>

## FILMOGRÁFICAS

- 1979 El Castillo de Caligrosto (Rupan Sensei, Kariosutoro no shiro)
- 1984 Nausicaä del Valle del Vient  
(Kaze no tani no Naushika)
- 1986 El castillo en el cielo (Tenkú no shiro Rapyuta)
- 1988 Mi vecino Totoro (Tonari no Totoro)
- 1989 Niky, la aprendiz de bruja (Majo no takkyubin)
- 1992 Porco Rosso (Kurenai ni buta)
- 1997 La princesa mononoke (Mononoke no hime)
- 2001 El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi)
- 2004 El castillo ambulante (Haru no ugoku shiro)
- 2008 Ponyo en el acantilado (Gake no une no Ponyo)
- 2013 Se levanta el viento.