



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Artes

El uso de la lengua cinematográfica en los films
La princesa Mononoke (1997) y El viaje de Chihiro (2001)
de Hayao Miyazaki

Autora
Natacha Cristina Palmero Silva

Caracas, Febrero de 2009



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Artes

El uso de la lengua cinematográfica en los films
La princesa Mononoke (1997) y El viaje de Chihiro (2001)
de Hayao Miyazaki

Autora

Natacha Cristina Palmero Silva

Tutora

María Gabriela Colmenares

TRABAJO DE GRADO

Presentado para optar al Título de Licenciada en Artes Mención Cine

Caracas, Febrero de 2009

DEDICATORIA

A mis abuelos Pepe y Aba, a mi amigo Felipe Amilibia y a mi querida Daniella Malavé, quienes desde el cielo me impulsaron a seguir luchando.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por permitirme alcanzar esta meta.

A toda mi familia por apoyarme incondicionalmente.

A mi madre por su orientación en los momentos en que perdí el rumbo.

A mi padre que con sus consejos y sermones me inspiraron a seguir luchando.

A mi esposo Ariel que con enorme paciencia colaboró de todas la maneras posibles.

A mis profesores del Departamento de Cine que siempre aclararon mis dudas y transmitieron los conocimientos necesarios para finalizar este trabajo.

A mi tutora María Gabriela Colmenares que amablemente me guió, sacando tiempo de donde no había.

Indiscutiblemente debo agradecer a Google, que sin ningún tipo de egoísmo me suministró la información que necesité.

A las personas que con su ayuda hicieron posible la elaboración de este trabajo de grado.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
MARCO TEÓRICO	6
EL ANÁLISIS ESTRUCTURAL	7
EL CAMINO DEL HÉROE	20
CAPÍTULO 1	
Un breve paseo por la tierra del Shishigami, un análisis de “La princesa Mononoke”	24
LOS PERSONAJES	25
EL CAMINO DEL HÉROE	32
ANÁLISIS NARRATOLÓGICO	37
USO DE LA LENGUA CINEMATOGRÁFICA (ESCENA 4)	39
USO DE LA LENGUA CINEMATOGRÁFICA (ESCENA 40)	51
CAPÍTULO 2	
El mundo a través de del puente, un análisis de “El viaje de Chihiro”	62
LOS PERSONAJES	63
EL CAMINO DEL HÉROE	67
ANÁLISIS NARRATOLÓGICO	73
USO DE LA LENGUA CINEMATOGRÁFICA (ESCENA 31)	76
USO DE LA LENGUA CINEMATOGRÁFICA (SECUENCIA 10)	86
CAPÍTULO 3 LA HUELLA DE HAYAO MIYAZAKI	99
FUENTES	107
BIBLIOGRAFÍA	108
PÁGINAS WEB	109
PUBLICACIONES PERIÓDICAS	109
FILMOGRAFÍA	110
ANEXOS	111
SEGMENTACIONES	112

INTRODUCCIÓN

Al construir un film, el realizador utiliza una serie de criterios para determinar de qué manera va a plasmar en la pantalla lo que quiere decir al espectador. Dentro de una obra, elementos como la puesta en escena, el registro de la imagen, registro de sonido y el montaje de la misma, van a ser determinados por esos criterios que posea el autor. Todos estos criterios o, como Alfredo Roffé¹ denomina, principios compositivos “están constituidos básicamente por el conjunto de proposiciones que el realizador quiere formular” y los mismos son susceptibles a ser analizados y, así mismo, es posible identificar y definir qué dijo el autor, cómo lo dijo y por qué.

En el caso de los dibujos animados se enriquece el estudio de estos principios compositivos ya que el campo de decisión es mucho mayor pues todo un universo nos llega completamente de la mano del director, lo que le brinda innumerables posibilidades expresivas.

Ahora, ¿de qué manera es posible esclarecer estos criterios o principios compositivos de un filme? ¿Es posible establecer cómo el realizador utiliza estos mecanismos para, a través de la producción de significado, transmitir la experiencia y las proposiciones narrativas, ideológicas y estéticas que antes mencionamos? ¿Es posible desentrañar todo el universo de imágenes que ofrecen los dibujos animados?

A lo largo de esta investigación se pretende responder a todas estas preguntas a través de la aplicación del análisis filmico de dos obras del reconocido realizador japonés Hayao Miyazaki: “La princesa Mononoke” (1997) y “El viaje de Chihiro” (2001).

En los trabajos de investigación del área de análisis se ha logrado profundizar en el estudio de los principios compositivos, aún así, hasta el momento en los trabajos de investigación de la escuela de Artes no se ha aplicado este análisis al campo de los dibujos animados que, como ya se dijo antes, comprende un nuevo horizonte a nivel de expresión ya que todo lo que se proyecta en pantalla está determinado por el autor.

En la actualidad existen diversos trabajos de investigación sobre dibujos animados, en su totalidad dedicados al estudio de las técnicas o al estudio netamente histórico. Hasta el momento, en la Escuela de Artes de la Facultad de Humanidades y Educación de la

¹ ROFFÉ, Alfredo. “Una aproximación al análisis filmico” en *Pensar en cine*. 1990

Universidad Central de Venezuela no existen investigaciones dedicadas al análisis, y mucho menos al estudio de los principios compositivos de los dibujos animados.

¿Por qué animación japonesa y por qué Miyazaki?

La animación japonesa a lo largo de los años ha llegado a convertirse en todo un fenómeno a nivel comercial, cultural y social. Actualmente, innumerables series y películas de animación japonesa gozan de gran popularidad a nivel mundial.

Un largo camino ha recorrido lo que hoy en día llamamos animé desde que la primera animación japonesa “Imokawa Mukuzo, Genkanban no maki” (Mukuzo Imokawa y el guardián de la entrada) de Oten Shimokawa fuera estrenado en Japón en 1916.² Sin embargo, el verdadero inicio del animé como hoy es conocido, se dio en 1947 con Tezuka Osamu cuando realiza el manga (palabra con la que los japoneses de hoy dicen "comic") *Shintakarashima* "La nueva isla del tesoro", cuyas características gráficas y narrativas sentaron las bases de lo que hoy conocemos como manga y animé³.

En la actualidad en Japón se producen entre 50 y 60 nuevas películas de animación semanalmente y un gran número de ellas son exportadas.⁴ “Según datos de JETRO (Japan External Trade Organization), el mercado de la animación japonesa en EE.UU. supuso unas ventas de 4.360 millones de dólares en el año 2002 (en el 2000, gracias al “boom” de Pokémon, habían sido 5.820 millones de dólares). Comparado con el mercado de los aceros y derivados, que según el periódico “Sankei Shimbun” generó unos 1.380 millones de dólares en el mismo 2002, veremos que la cifra es algo más del triple” afirma Yasushi Watanabe (Watanabe, 2004)⁵.

En la industria japonesa del dibujo animado (*animé*) hay tres nombres que destacan por derecho propio sobre todos los demás: Tezuka Osamu (creador de “Astroboy”, la primera serie japonesa de animación), Katsuhiro Otomo (autor del film “Akira”, que tuvo gran éxito a nivel mundial), y Hayao Miyazaki.

² CÁCERES, Germán. “Evolución histórica del animé” en <http://www.ciudaddearena.org/019-caceres-anime04.html>

³ SERRANO, Jose Antonio. “Osamu Tezuka” en <http://www.guiadelcomic.com/autores/tezuka.htm>.

⁴ YOSHIHIRO, Yonezawa “El Fenómeno Mundial del Anime: Pasado y Presente” publicado en la revista Nipponia número 27.

⁵ WATANABE, Yasushi. “Ensayo de animación japonesa”. Museo de Bellas Artes de Bilbao. 2004

Miyazaki es frecuentemente señalado por la crítica como el máximo exponente de la animación japonesa los últimos 15 años. Su capacidad para mezclar diferentes culturas y hacer referencias sociales a través de simbolismos lo coloca como un caso especial en la animación, no sólo japonesa, sino a nivel mundial. Sus películas poseen un estilo único, a pesar de estar en el transitado género de la fantasía. Aunque expone diversidad de temas en sus obras, todas presentan en común cualidades estilísticas y conceptuales importantes.

Productor, diseñador, dibujante y escritor, Miyazaki es uno de los pioneros en la industria, comenzando su carrera en 1963, trabajando para el mayor estudio de animación en Asia: Toei Animation. A lo largo de su carrera, ha trabajado en innumerables producciones de animación japonesa. En 1978 se inicia como realizador, con la serie animada *“Conan, el niño del futuro”*. Entre sus producciones es importante destacar: *“Nausicaä of the Valley of Wind”* (1984), *“Laputa: The Castle in the Sky”* (1986), *“My Neighbor Totoro”* (1988), *“Kiki's Delivery Service”* (1989), *“Porco Rosso”* (1992), *“La princesa Mononoke”* (1997) cuya recaudación se acercaba a la de Titanic en las taquillas japonesas, *“El Viaje de Chihiro”* (2001) ganadora del premio de la Academia® en año 2003 como mejor película animada y *“Howl's Moving Castle”* distribuida por Disney Pictures (2004) y nominada al premio de la Academia® en el año 2006 como mejor película animada.

Desde hace veinticinco años, el Departamento de Cine de la Escuela de Artes de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad Central de Venezuela ha desarrollado un esquema de análisis estructuralista. Según José A. Varela (1998) *“Esta forma de concebir el concepto de estructura nos determina que cada elemento constitutivo de la misma adquiere gran importancia a partir de la relación de solidaridad y concatenación que se establecen entre tales elementos. Cualquier variación en uno de los elementos repercute en una variación de los otros elementos asociados y por ende en la estructura como totalidad”*⁶.

En el año 2000, Ricardo Azuaga en su trabajo de investigación *“Identificación de los temas presentes en tres largometrajes de ficción financiados por FONCINE (1988-1990)”* se propone entre otras cosas a comprobar el funcionamiento del instrumento de análisis antes mencionado. A partir del estudio de este método, destaca la importancia y la posibilidad de

⁶ VARELA, José A. La extracodificación bajo la acepción de Umberto Eco. Caracas, 1998.

“reconocer alguno de los principios que determinan gran parte de la composición narrativa y/o expresiva del film”⁷.

El estudio de la lengua cinematográfica es muy complejo pero, como lo afirma Azuaga (2000), a través de las herramientas propuestas por la Cátedra de Teoría y Análisis, es posible reconocer las funciones de los códigos y s-códigos en la producción de sentidos.

Por otro lado, dada las características de ambos films en los cuales los protagonistas se encuentran en una aventura donde tendrán que sortear varias pruebas, se estableció la introducción de una nueva propuesta para enriquecer el análisis del plano del contenido que se centrara en la investigación de los relatos, cuentos y mitos. Entre posibilidades se hallaban el trabajo de Vladimir Propp que consigue 31 constantes en los cuentos fantásticos rusos y el trabajo de Joseph Campbell que descubre un patrón narrativo en cuentos, mitos y rituales de todo el mundo al que llama “el monomito” o “camino del héroe”. Luego de estudiar las distintas opciones, se seleccionó “el monomito” para realizar el análisis ya que su modelo se adapta mejor al estudio requerido.

Para poder llevar a cabo el objetivo propuesto se combinarán ambos modelos: El plano del contenido de los films serán estudiados bajo el modelo de Campbell, mientras que el plano de la expresión será estudiado a través del análisis estructural. Este trabajo ha sido estructurado en cuatro capítulos: en el primer capítulo se van a definir los criterios a utilizados para llevar a cabo el análisis de las obras. Los dos capítulos siguientes se centrarán en el análisis minucioso de los dos films por separado. En el último capítulo se expondrá de qué manera Hayao Miyazaki utiliza el lenguaje cinematográfico para producir significados en su obra.

⁷ AZUAGA, Ricardo. *Identificación de los temas presentes en tres largometrajes de ficción financiados por FONCINE (1988-1990)*. Caracas, 2000.

MARCO TEÓRICO

EL ANÁLISIS ESTRUCTURAL

1.- Segmentación

Consiste en dividir el texto filmico en unidades significativas. La determinación de las discontinuidades o puntos de separación dependerá de los criterios del analista, que de acuerdo a sus necesidades y métodos de trabajo, establecerá si dichos cortes se darán en el plano del contenido (discontinuidades de tiempo, espacio o acción) o en el plano de la expresión.

Las escenas conforman las unidades más simples dentro del texto filmico. El conjunto de escenas se denominará secuencias que, agrupadas, conformarán las partes, siendo estas últimas las unidades más grandes que integran el film.

2.- Estructura temática

La estructura temática de un film se refiere al estudio de la relación ente el tema y los subtemas presentes en la obra. A diferencia del estudio del análisis narrativo, la estructura temática apunta a un estudio más profundo de lo que se está narrando y busca reconocer los referentes extratextuales de la obra, así como las problemáticas, conceptos e ideas que plantea el autor.

2.1.- Isotopías

Greimas⁸ define las isotopías como “un conjunto de categorías semánticas redundantes que permiten la lectura uniforme de una historia”. A través de éstas, es posible reconocer el recorrido de un tema a lo largo del film.

3.- Estructura narrativa

3.1.- Los personajes

Consiste en elaborar las semblanzas de los personajes relevantes que desde el punto de vista fenomenológico incluye el análisis de las características físicas (sexo, edad, apariencia,

⁸ GREIMAS, Algirdas. *Semántica estructural*. Gredos. Madrid. 1971.

etc.), características sociales (clase social, ocupación, educación, raza, nacionalidad, etc.) y características psicológicas (historia familiar, vida sexual, autoestima, etc.).

Ahora, “un personaje es, en gran medida lo que hace (y cómo hace lo que hace)”⁹, por lo que se hace necesario hablar de las esferas de acción propuestas por Propp (1927) en su análisis del cuento fantástico:

1. La esfera de acción que corresponde exactamente al personaje.
2. Un mismo personaje abarca varias esferas de acción.
3. Una misma esfera de acción es compartida por varios personajes.

A través de este análisis, se hace posible especificar qué rol o roles son propios o compartidos por los personajes.

A partir de estas descripciones, se analizan las relaciones que cada personaje establece consigo mismo y con su entorno. De estas relaciones surgen los conflictos, que nos permiten esclarecer los objetivos y obstáculos de los personajes. De los conflictos se generan las líneas narrativas. De acuerdo a la importancia del conflicto, las líneas narrativas principales o secundarias.

3.2.- Clasificación de las escenas

Una vez establecidas las líneas narrativas, es posible determinar de qué manera intervienen las escenas dentro del desarrollo de los conflictos y situaciones. Según Barthes¹⁰, de acuerdo a la función de cada escena dentro del desarrollo de la historia, es posible colocarla dentro de alguna de estas cuatro categorías:

- Núcleos: cuando la acción a la que hacen referencia sea imprescindible para la consecución y desarrollo de la historia.
- Catálisis: su función es de carácter cronológico, en tanto que sirve para distanciar en el tiempo otros dos momentos trascendentes en la historia.
- Indiciales: son aquellas que sin ser imprescindibles en el desarrollo de la historia, brindan informaciones y caracterologías sobre los personajes y situaciones.

⁹ V.V.A.A. El lenguaje cinematográfico y el proceso en el cine (materiales 7). Caracas, 2002.

¹⁰ BARTHES, Roland. Introducción al análisis estructural del relato. 1970

- Informativas

4.- Análisis narratológico

El análisis narratológico corresponde al plano de la expresión. Basada en los estudios que Genette¹¹ hace del análisis del discurso, la narratología se puede dividir en tres categorías: Voz, tiempo y modo.

4.1.- Voz

Genette plantea el estudio del narrador en dos categorías: los niveles narrativos y la presencia del narrador en el relato que genera.

Según los niveles narrativos el narrador puede ser:

- Extradiegético: narrador fuera del filme. Genera un relato de primer nivel.
- Intradiegético: narrador dentro del filme. Genera un relato de segundo nivel o metadiégesis.

Según su presencia en el relato que genera, el narrador puede ser:

- Heterodiegético: narrador no pertenece a la diégesis.
- Homodiegético: narrador sí pertenece a la diégesis.

4.2.- Tiempo

Estudia la relación entre el tiempo filmico (tiempo de proyección de la película) y el tiempo diegético (tiempo de la historia a relatar). El estudio del tiempo se a dar a través de tres categorías: Orden, duración y frecuencia.

4.2.1.- Orden

Es la disposición de los acontecimientos en el texto con relación a la disposición temporal de los acontecimientos en la diégesis.

4.2.2.- Duración

Es la relación entre la duración del tiempo filmico con la duración del tiempo diegético.

¹¹ GENNETTE, Gérard. *Figures III*. 1972

4.2.3.- Frecuencia

Es el número de veces que sucede un acontecimiento en la diégesis entre el número de veces que es narrado en el film.

4.3.- Modo

Este sistema maneja los conceptos: perspectiva y distancia.

4.3.1.- Perspectiva

Se refiere a la regulación de información en el relato. Estas regulaciones se pueden dividir en cognoscitivas y perceptivas¹². En el campo cognoscitivo la regulación se maneja a través de la focalización y en el campo de la percepción se manejará a través de ocularización y auricularización.

4.3.1.1.- Focalización

Según Baiz Quevedo¹³, entendemos por focalización a la “perspectiva que se impone como referencia”, es decir, se trata del punto de vista que el autor utiliza en el discurso narrativo, lo que le permite regular la información que se le suministra al espectador.

Genette recoge este planteamiento y propone el término *focalización*, con la intención de evitar los términos de “visión de campo y punto de vista”, ya que estos tienen demasiado de visual.

Focalización cero

También denominada *no focalización*. El narrador no tiene ninguna restricción pues tiene la libertad de penetrar en la conciencia de los personajes y desplazarse por el tiempo y el espacio a su antojo. En literatura, el equivalente de la focalización cero sería el narrador omnisciente. Esta “omnisciencia” le concede una libertad mayor no sólo “para acceder a la conciencia de los diversos personajes, sino para ofrecer información narrativa que no dependa de las limitaciones tipo cognitivo, perceptual, espacial o temporal de los personajes”. La focalización cero concede autonomía a la perspectiva del autor, pues éste tiene la libertad para

¹² V.V.A.A. El lenguaje cinematográfico y el proceso en el cine (materiales 7). Caracas, 2002.

¹³ BAIZ, Frank. *El punto de vista en el cine: una propuesta*. Objeto visual 2. Caracas, 1995.

dar “la información narrativa que él considere pertinente en el momento que él juzgue adecuado”. Esto facilita, además, su fácil identificación, pues en su propia voz, emite juicios y opiniones. Un ejemplo de focalización cero lo tenemos en *Amelie* de Jean-Pierre Jeunet, donde el narrador penetra en la conciencia de todos los personajes y conoce sus gustos, sus disgustos y debilidades, además de desplazarse por el espacio independientemente de los personajes.

Focalización interna

Las limitaciones cognoscitivas preceptuales y espaciotemporales de la mente figural van a servir de filtro para la información, de manera que la libertad del narrador queda restringida. La focalización Interna puede ser:

Fija: cuando la información es filtrada por la conciencia de un sólo personaje.

Un ejemplo de esto es la película *Una vida y dos mandados* de Alberto Arvelo, aquí toda la información nos llega a través del personaje foco (Romel) y sus recuerdos. La conciencia de Romel sirve de filtro de la información.

Variable: Cuando el personaje focal cambia a lo largo de la historia. Un ejemplo de esto es la escena del funeral de Kanji en *Vivir* de Akira Kurosawa. Aquí, el narrador se entera de lo que ocurrió con Kanji a través de la conciencia de los empleados de la sección civil.

Múltiple: cuando un mismo evento es narrado según el punto de vista de diversos personajes. Un ejemplo de esto es *Rashomon*, de Akira Kurosawa, donde la muerte de un Samurai es narrada por distintos personajes.

Focalización externa

“El foco se ubica en un punto dado del universo diegético, punto que ha sido elegido por el narrador fuera de cualquier personaje, y que por tanto excluye toda posibilidad de información sobre los pensamientos de ellos”¹⁴, es decir, no se permite que el espectador conozca los pensamientos o sentimientos de ninguno de los personajes. Este tipo de focalización da al narrador plena libertad de elegir los puntos en el espacio donde desea narrar. La limitación de la focalización externa consiste en la inaccesibilidad a las conciencias de los personajes, punto que lo distancia de la focalización 0. En el caso de la focalización externa, la

¹⁴ GENNETTE, Gérard. *Nouveau discours du récit*. 1983

limitación cognitiva del narrador es complementada por la información que el lector pueda inferir de la acción y el diálogo de los personajes.

4.3.1.2.- Ocularización

Es la relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje ve. La ocularización puede ser:

Cero

Cuando el lugar ocupado por la cámara no se identifique con el ocupado por ninguna instancia diegética.

Interna

Cuando el lugar ocupado por la cámara se identifica con el ocupado por una instancia diegética. La ocularización interna puede ser:

Primaria

En los que alguna marca de la imagen permite identificarla como lugar de un personaje ausente de ella, por ejemplo los movimientos que caracterizan a la cámara subjetiva.

Secundaria

Cuando la subjetividad de una imagen se construye a través del montaje, los raccords o cualquier otro procedimiento de contextualización.

4.3.1.2.- Auricularización

Dado que el cine trabaja con dos registros: imagen y sonido, es importante determinar el “punto de vista sonoro”. He aquí las tres categorías:

Auricularización cero:

Cuando el sonido no está retransmitido por ninguna instancia intradiegética y remite al narrador implícito.

Auricularización interna primaria

Cuando un sonido remite a una instancia no visible a través de deformaciones que construyan una escucha en particular.

Auricularización interna secundaria

Cuando la restricción de lo oído a lo escuchado está construido por el montaje y/o la representación visual.

4.3.1.2.- Distancia

Para Roffé, en “Una aproximación al análisis filmico” en *Pensar en cine*¹⁵, “la distancia está referida a la que se establece entre el realizador y su relato o su filme”. Al existir una distancia máxima entre una obra y su autor, la obra se vuelve transparente y la presencia del autor se desvanece. Al existir una distancia mínima entre una obra y su autor, la obra se torna opaca y la presencia del autor se hace sentir.

Roffé compara la contraposición de estos dos conceptos (transparencia y opacidad) con la contraposición propuesta por Emile Benveniste¹⁶ en sus “Estudios de lingüística general”, donde compara los conceptos de historia y discurso. Para Benveniste, en la historia “ninguna persona habla, los acontecimientos parecen contarse por sí mismos”, a diferencia del discurso, el cual se caracteriza por la presencia del emisor. Roffé relaciona el concepto de historia con el concepto de transparencia, y el concepto de discurso con el de opacidad.

Roffé finalmente define el concepto de transparencia como “la cualidad de un mensaje cinematográfico por la cual parecerá que éste carece de emisor, que se produjera como un hecho natural –y no cultural- y toda la información semántica y estética que se transmite es recibida tan natural y directamente por el receptor, que éste no se da ni cuenta de la existencia y conformación del soporte material de esa información de lo que suele llamarse expresión del lenguaje”. En el caso de la opacidad, se trata de lo contrario.

Para determinar el grado de transparencia-opacidad de una obra se deben tomar en cuenta algunos aspectos como lo son:

- El uso dominante del lenguaje: en cuanto a las funciones del lenguaje, siempre hallaremos una función informativa o referencial, donde la presencia del autor se minimiza y una función emotiva o expresiva en la cual “se apunta a una expresión directa de la actitud del hablante ante aquello de lo que se está hablando”. Estas

¹⁵ ROFFÉ, Alfredo. “Una aproximación al análisis filmico” en *Pensar en cine*. 1990

¹⁶ ROFFÉ, Alfredo. “Una aproximación al análisis filmico” en *Pensar en cine*. 1990

funciones siempre están presentes. Es necesario establecer el peso de cada una de las funciones, determinando así la distancia.

- El modo de uso de los códigos y s-códigos: en este caso es necesario determinar si los modos de uso tienden al heteromorfismo (se apartan de la norma) o al isomorfismo (se inscriben en la norma). Es importante establecer cuales códigos y s-códigos son isomórficos, es decir, cuales se adecuan al Modo de Representación Institucional. Cuanto más se aleje del MRI, más tenderá a la opacidad.
- Pacto comunicacional: se refiere al “conjunto de expectativas en cuanto a argumentos, desenlaces, personajes, conflictos y soluciones de conflictos, e inclusive en cuanto al grado de transparencia en el uso del lenguaje, que tiene una comunidad de espectadores ante un film o ante un grupo de films”. El pacto funciona al ser satisfechas estas expectativas. La publicidad, los nombres de actores y directores contribuyen a formar las expectativas del público. Mientras más penetre un autor en el pacto, la obra más tenderá a la transparencia, y mientras más se aleje, más tenderá a la opacidad.

5.- Uso de la lengua cinematográfica

Saussure hace una diferenciación del lenguaje y la lengua, siendo ésta última, junto con el habla, un fragmento del lenguaje. La lengua, a diferencia del lenguaje, es producto de una convención social y es definido como un sistema de signos que expresan ideas.

Roffé utilizando el concepto expuesto por Saussure define la lengua cinematográfica como un “conjunto de códigos y s-códigos interrelacionados que pueden ser utilizados en las sucesivas fases de la creación cinematográfica” (Roffé, 1990, 123), entendiendo por s-código como “sistemas y estructuras que pueden perfectamente subsistir independientemente del propósito significativo o comunicativo que los asocie ente sí” (Eco, 1976, 65) y códigos como “la regla que asocia los elementos de un s-código a los elementos de otro o más a-códigos” (Ibid.). La combinación de esto códigos y s-códigos van a pasar por tres etapas en la creación de un film.

Antes de definir por separado estas tres fases es conveniente hacer un apartado para definir el carácter visual de la lengua cinematográfica en el uso de la lengua cinematográfica

ya que, por tratarse de un film de animación, se trabajará con una representación de tipo gráfico-pictórico en movimiento de la realidad y no con una reproducción fotográfica.

Umberto Eco propone agrupar a todos los objetos visuales del film en lo que define código icónico. Estos códigos icónicos generan una función semiótica, pues la imagen debe ponerse en correlación con su contenido, es decir el objeto representado. Evidentemente dicha función será distinta en el caso de la palabra, pues una palabra o una imagen no están en correlación con dicho contenido de la misma forma. Eco explica que los signos icónicos estimulan una estructura perceptiva semejante a la que estimularía el objeto imitado, siendo esta semejanza dada por la existencia de un aprendizaje previo, es decir, un dibujo es relacionado con su contenido, a pesar de ser una simplificación gracias a una convención gráfica que “autoriza a transformar sobre el papel los elementos esquemáticos de una convención perceptiva o conceptual que ha motivado el signo” (Eco, 1976, p.287).

Eco también explica que los signos icónicos estimulan una estructura perceptiva semejante a la que estimularía el objeto imitado, siendo esta semejanza dada por la existencia de un aprendizaje previo, es decir, un dibujo es relacionado con su contenido, a pesar de ser una simplificación gracias a una convención gráfica que “autoriza a transformar sobre el papel los elementos esquemáticos de una convención perceptiva o conceptual que ha motivado el signo” (Eco, 1976, p.290).

La imagen posee la capacidad de inducir una sensación de semejanza entre ella y una emoción determinada a través de unos artificios que Eco denomina “signos expresivos”. Eco, el acto de la representación icónica comienza cuando una cultura reconoce en sus objetos (lo que Eco denomina contenido) ciertas características convirtiendo este conjunto de rasgos en “códigos de reconocimiento”. El código de representación icónica determina qué artificios gráficos corresponden a las características del objeto delimitadas por los códigos de reconocimiento. Es así como Eco explica que “representar icónicamente el objeto significa transcribir mediante artificios gráficos las propiedades culturales que se le atribuyen” (Eco, 1976, p.305), así pues, el código icónico no es más que el “sistema que hace corresponder a un sistema de vehículos gráficos unidades perceptivas y culturales codificadas o bien unidades pertinentes de un sistema semántico que depende de una codificación precedente de la experiencia perceptiva” (Eco, 1976, p.308).

Siguiendo con el concepto de lengua cinematográfica propuesta por Roffé, se hace necesario definir los distintos sistemas códigos y s-códigos en la creación de un film: la puesta en la escena, el registro de imagen y sonido y, finalmente, el montaje.

5.1.- La puesta en escena

La puesta en escena, que según el modelo estructuralista del análisis aplicado, se remite directamente a los elementos de la puesta en escena teatral. El estudio de estos elementos se centrará en el trabajo que hace Kowsan¹⁷ sobre los códigos y s-códigos referentes a la actuación y al espacio escénico.

Dentro de los elementos que son relativos al actor se encuentran:

- La palabra
- El tono
- La mímica del rostro
- el gesto
- el movimiento
- el maquillaje
- el peinado
- el vestuario

Los elementos que se estudiarán referentes al espacio escénico son:

- los accesorios
- el decorado
- la iluminación
- la música
- el sonido

5.2.- El registro de la imagen:

En el cine de animación no se puede hablar del registro cinematográfico propiamente, pues no es una reproducción de la realidad, sino la interpretación de una imagen. Aún así, a lo largo del análisis los puntos que se refieren al registro de la imagen se analizarán centrándose

¹⁷ KOWSAN, Tadeusz. *El signo en el teatro*. Arco Libros. Madrid. 1997

en los recursos utilizados por el autor para crear una representación gráfica animada semejante a la realidad capturada a través del lente de una cámara.

En el registro de la imagen, se incluyen:

- El encuadre: es el marco que delimita el cuadro y determina lo que queda fuera y dentro del mismo. El material incluido recibe el nombre de *campo*, mientras que el espacio imaginario excluido del cuadro se denomina *fuera de campo* y puede clasificarse en *fuera de campo concreto* y *fuera de campo imaginario*, siendo el primero el que en ciertos momentos es incluido en el cuadro y se transforma en *campo* y el segundo el que siempre está fuera del cuadro. Dentro del encuadre es importante tomar en cuenta la proporción del mismo y la composición de los elementos dentro de éste.
- La escala: se refiere a la proporción de los objetos dentro del cuadro, y se puede clasificar en Gran Plano General, Plano General, Plano Entero, Plano Medio Americano, Plano Medio, Plano de un cuarto, Primer Plano y Primerísimo Primer Plano.
- La angulación: Se trata de la posición de los planos horizontales y verticales cuyo cruce es el eje óptico de la cámara en relación con los planos horizontales y verticales de la puesta en escena registrada. Hay una *angulación normal* si las verticales de la imagen de la puesta en escena y del encuadre son paralelas. La *angulación en picado* se produce cuando la puesta en escena es vista desde arriba y La *angulación en contrapicado* se produce cuando la puesta en escena es vista desde abajo.
- El dibujo óptico: se refiere al grado de nitidez de la imagen. El dibujo óptico tiende a lo *tonal* cuando la línea está bien definida y la forma es delimitada. El dibujo óptico tiende a lo *pictórico* cuando la línea pierde precisión y las formas pierden su autonomía.
- La profundidad de campo: es la profundidad sugerida por la imagen tomando como referencia dos planos de la imagen cuya distancia puede variar. La profundidad de campo puede ser toda o nula, siendo el primero cuando todos

los elementos de la imagen están enfocados y el segundo cuando todos los elementos aparecen desenfocados, aunque normalmente la profundidad de campo se identifica al observar elementos enfocados y desenfocados dentro de una misma imagen.

- La perspectiva: depende de la configuración de las líneas de fuga que se producen en la imagen. Un lente de mayor longitud proporcionará un efecto de estiramiento de las líneas que tenderán a cerrarse, mientras que un lente de menor longitud proporcionará una imagen con líneas de fuga más abiertas.
- Los movimientos de cámara: pueden ser de rotación sobre un mismo punto o de desplazamiento. Los movimientos de rotación pueden ser sobre un eje horizontal, vertical o inclinado.

Es importante señalar que el registro de la imagen puede ser modificado por lo que es necesario tomar en cuenta a la hora del análisis elementos como: sobreimpresiones, disolvencias, fundidos, altocontrastes e inversiones de movimiento.

5.3.- El montaje

Para el análisis del proceso del montaje, se partirá del estudio que Aumont y otros autores hacen éste. Este trabajo define el montaje como un “principio que regula la organización de los elementos filmicos, visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos yuxtaponiéndolos, encadenándolos y regulando su duración”¹⁸.

El montaje se define por sus funciones, las cuales se describen a continuación:

- **Función Sintáctica:** esta función se encarga concretamente de las relaciones entre los elementos filmicos. La misma puede ser de dos tipos, efectos de enlace/disyunción (compuesto por la puntuación y marcaje entre planos continuos definiendo el raccord de sentido) y efectos de alternancia /linealidad (puede, en función de la diégesis, expresar continuidad o paralelismo).
- **Función Semántica:** esta función se encarga de asegurar una producción de sentido, sea denotado (mediante la producción de la diégesis) o connotado (se refiere a la

¹⁸ AUMONT, Jacques. Estética del cine. Paidós. Barcelona, 1983

construcción de un segundo sentido a través de la combinación de dos o más elementos).

- **Función Rítmica:** esta función se refiere a la relación de dos tipos de ritmos, los ritmos temporales (definidos por la longitud de los planos) y los ritmos plásticos (definidos por la composición de los encuadres).

EL CAMINO DEL HÉROE

Para introducir el estudio del camino del héroe, es necesario adentrarse un poco en las proposiciones realizadas por Vladimir Propp. Según este erudito ruso, los cuentos maravillosos poseen una estructura particular que los distingue. Para definir con precisión dicha estructura, Propp se propone a establecer un mecanismo que le permita traducir el sistema de signos estructurales dentro del cuento maravilloso y con esta finalidad, compara los temas presentes en dichos cuentos. Al encontrar valores constantes en los mismos, concluye que el cuento atribuye las mismas acciones a personajes diferentes, lo que facilita el estudio del cuento a partir de las funciones de los personajes. A través de su estudio, Propp determina que existen 31 elementos recurrentes en los cuentos de hadas, cuyas funciones básicas y orden permanecen casi sin variar.

Esta inquietud es compartida por el filósofo Joseph Campbell que, luego de investigar durante varios años de los mitos, rituales y religiones de todos los pueblos del mundo y su influencia en el individuo y en el colectivo, descubre que todas las historias están compuestas por unos pocos elementos estructurales que se encuentran en los mitos universales, los cuentos de hadas y los sueños: “Sea que escuchemos con divertida indiferencia el sortilegio fantástico de un médico brujo de ojos enrojecidos del Congo, o que leamos con refinado embeleso las pálidas traducciones de las estrofas del místico Lao-Tse, o que tratemos de romper , una y otra vez, la dura cáscara de un argumento de Santo Tomás, o que capturemos repentinamente el brillante significado de un extraño cuento de hadas esquimal, encontraremos siempre la misma historia de forma variable y sin embargo maravillosamente constante, junto con una incitante y persistente sugestión de que nos queda por experimentar algo mas de lo que podrá ser nunca sabido o contado”¹⁹.

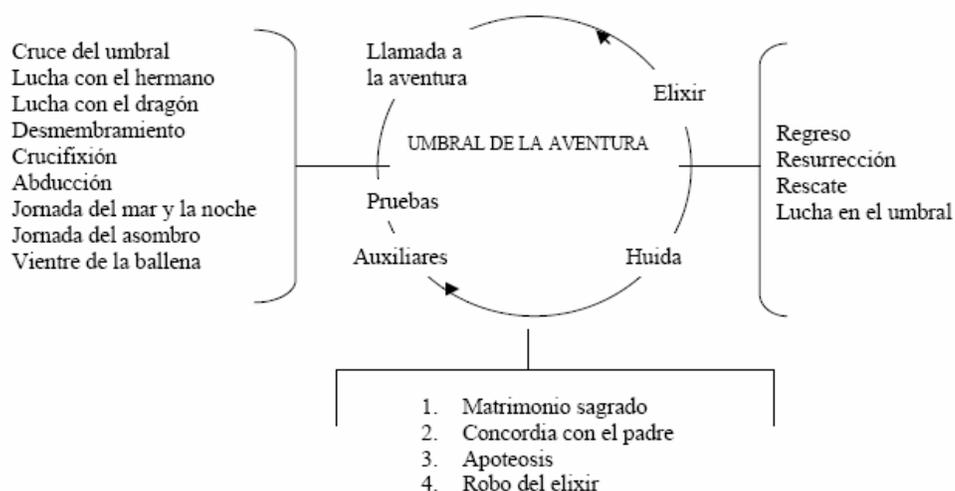
De estos estudios se desprende que todas las narraciones se ajustan, consciente o inconscientemente, a un patrón determinado que Campbell llamó el *monomito*. Al ser examinado, es fácil observar que, de cierta manera, toda historia es una especie de viaje. Ya sea un viaje físico, con un destino claro y definido, o un viaje interno a través de la mente, el

¹⁹ CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras*. New York. 1949

héroe abandona su entorno seguro y se adentra en un mundo extraño y atestado de retos con la única intención de lograr un objetivo. Éste es el viaje del héroe y, según Campbell, es realizado por cada ser humano y sociedad para lograr el proceso de crecimiento.

Para Campbell, “los cambios que se llevan a cabo en la escala del monomito desafían toda descripción. Muchas historias aíslan o aumentan grandemente uno o dos elementos típicos del ciclo completo (el motivo de la prueba, el motivo de la huida, el rapto de la desposada), otros reúnen un grupo de ciclos independientes en una sola serie (como en la Odisea). Caracteres o episodios diferentes pueden fundirse o un sólo elemento puede multiplicarse y reaparecer bajo muchos cambios”²⁰.

Aunque el viaje del héroe tenga infinitas variantes, su forma básica permanece intacta, y la misma puede resumirse en el siguiente diagrama²¹:



²⁰ CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras*. New York. 1949

²¹ CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras*. New York. 1949

Las etapas del monomito, o viaje del héroe previamente, expuestas en el diagrama anterior, se explican a continuación:

- Llamada y Negativa: En el momento inicial, el héroe, que se encuentra en el mundo ordinario y conocido, se encuentra con un problema o desafío que debe ser resuelto. Usualmente el héroe se niega a seguir el llamado a la aventura.
- Ayuda Mágica: El héroe recibe una ayuda ya que lo motiva a enfrentar la aventura. La ayuda puede venir de un maestro, amigo, un sueño u otro evento que lo haga reconsiderar aceptar el reto, de ahí el adjetivo de “mágico”.
- Guardián del Umbral: El héroe se pone en camino, cruzando el Umbral que lo separa del mundo al que pertenece y lo adentra a un lugar nuevo o mágico. Para poder cruzarlo tendrá que derrotar al Guardián del Umbral.
- Camino de Pruebas: Una vez cruzado el Umbral, el héroe deberá enfrentar diversas pruebas, al tiempo que hace aliados y descubre cómo sobrevivir en el mundo mágico.
- Encuentros: Durante su desafío, el héroe se consigue con una serie de encuentros que tendrán una función importante para su aventura, por ejemplo algún ayudante.
- Encuentro con la Diosa: En algún momento del viaje, el héroe puede encontrarse con algún ser mágico que lo socorrerá en su aventura.
- Encuentro con el Padre: Es posible que el héroe se tope en algún momento del viaje con un ser muy poderoso o sabio con una carga que sobre pasa sus fuerzas y cuya solución deberá ser conseguida por el héroe.
- Robo del Elixir: Se trata de una misión que el héroe deberá completar y se refiere específicamente al rescate de un objeto precioso o persona y devolverla.
- Apoteosis: Es el momento de gloria del personaje, pues se realiza la conquista del propósito de la aventura. Se trata del estado máximo de iluminación.

- Regreso: Una vez logrado el objetivo del viaje heroico, el héroe deberá retornar al mundo ordinario completamente transformado.

Como se puede observar, las teorías de Propp y Campbell confirman el principio de que las columnas vertebrales de los mitos y las grandes historias descansan en una única historia; la historia del hombre, que yace en el inconsciente colectivo y siempre se repite.

CAPÍTULO 1

Un breve paseo por la tierra del Shishigami, un análisis de “La princesa Mononoke”.

LOS PERSONAJES

Ashitaka	
 A portrait of Ashitaka, a young man with short black hair, wearing a blue and green tunic. He has a serious expression.	<p>Es un joven valeroso, defensor del bienestar de su aldea. Al recibir la maldición del Tatarigami enfrenta su destino y abandona todo lo que conoce y emprende un viaje hacia el oeste para conseguir una cura a su maldición. Siguiendo los consejos de Hi-Sama, debe observar lo que sucede a su alrededor en las tierras del Oeste con ojos desprejuiciados a pesar del odio que pueda sentir.</p>
San	
 A portrait of San, a young woman with short brown hair, wearing a green headband and a white fur collar. She has red markings on her face and a determined expression.	<p>Es una adolescente delgada y de baja estatura. Ojos oscuros, piel clara, cabello corto castaño oscuro. Fue adoptada por Moro. Aunque es humana, desprecia a los humanos y se considera loba, pues fue arrojada a los lobos por humanos que intentaban salvarse de Moro. Es valiente, fuerte, fiel a su clan.</p>

Aldea Tataraba	
Eboshi	
	<p>Es una mujer de unos 40 años. Es alta y delgada. Ojos oscuros, piel blanca, cabello oscuro. Es la líder de la refinería de acero de Tataraba. Es una mujer pragmática que le da prioridad al avance del hombre por encima del bienestar de la naturaleza. Es muy bondadosa con la gente de su refinería, recoge a segregados, tales como mujeres que han sido vendidas y leprosos, para trabajar sin distinción de ningún tipo. Es muy respetada y querida por su gente. Es hábil, inteligente, fuerte y valiente. Defiende su territorio reciamente frente a los dioses y los hombres.</p>
Toki	
	<p>Es una de las trabajadoras de la refinería de Eboshi. Es blanca, de ojos oscuros y cabello oscuro siempre cubierto por un pañuelo. Respeta profundamente a Eboshi. Es alegre a pesar de la dura vida que lleva en la refinería. Es feminista. Al igual que las mujeres de la refinería es valiente y defensora del Tataraba.</p>
Kouroku	
	<p>Es el esposo de Toki. Es pastor del ganado de Tataraba. Es un hombre sumiso con su esposa, hasta temeroso. Es un hombre alegre, trabajador. Noble y agradecido de Ashitaka que lo rescata de un río después de ser atacado por uno de los cachorros de Moro.</p>

Gonza	
	<p>Es la mano derecha de Eboshi. Es alto, robusto y calvo. Es muy serio, desconfiado y se altera con facilidad.</p>

Seres del Bosque	
Shihigami	
	<p>Es el dios regente del bosque. De día es Shishigami, con forma de ciervo, una llamativa y gran cornamenta y un rostro similar al humano con una perenne y leve sonrisa. Este dios tiene la capacidad de dar y quitar la vida. Se rumora que su cabeza es fuente de juventud eterna.</p>
Didarabochi	
	<p>Es la forma nocturna del Shishigami. El Didarabochi un dios gigante semi-transparente, con grandes espinas en el dorso y manchas en todo el cuerpo que se mueve con mucha lentitud. No puede ser tocado por la luz del día en forma de Didarabochi.</p>

Kodamas	
	<p>Son pequeños seres que habitan en el bosque del Shishigami. Tienen forma ligeramente similar a la humana, de color blanco verdusco fosforescente. Son espíritus inocentes, casi infantiles que se mueven por el bosque con curiosidad. Todos salen a recibir al Didarabochi antes del amanecer.</p>
Shoujou	
	<p>Son primates que habitan en el bosque del Shishigami. Son criaturas nocturnas y muy sombrías. Son de color oscuro con ojos rojos brillantes. Se encargan de recuperar el bosque plantando semillas donde los hombres de Eboshi talaron el bosque. Odian a los humanos</p>
Moro	
	<p>Es la líder del clan de los Mononoke (Dioses Lobos del Bosque del Shishigami). Es una gran loba blanca con dos colas. Es la encargada de proteger el bosque de los humanos. Odia profundamente a los humanos, especialmente a Eboshi que está acabando con su bosque. Crió a San como su hija y no soporta los comentarios acerca de su condición humana. Es sabia, valiente y poderosa.</p>

Nago/ Tatarigami	
	<p>Es un gran jabalí marrón, líder de los dioses Jabalíes del Bosque del Shishigami. Es herido por una bala al luchar con Eboshi y desesperado corrió hacia el Este, convirtiéndose en un Tatarigami. Es poderoso y rencoroso.</p>
Otonushi	
	<p>Es un gran jabalí blanco muy anciano y es el líder de los dioses Jabalíes. Pertenece a tierras lejanas y cruzó el océano para acabar con los humanos, vengar la muerte de Nago y defender la tierra del Shishigami. Es poderoso, soberbio, valiente y vengativo.</p>
Aldea Emishi	
Hi-Sama	
	<p>Es la anciana de la aldea Emishi. Es de baja estatura y posee cabello blanco. Es la maestra guía de la aldea.</p>

Kaya	
	<p>Es la joven novia de Ashitaka. Posee cabello castaño y piel blanca. Es valiente y apasionada.</p>
Yakkuru	
	<p>Es el fiel compañero de viaje de Ashitaka. Es un animal fuerte, noble y manso.</p>

Mercenarios	
Jinko-Bou	
	<p>Es un hombre bajo, robusto y de mediana edad. Es el líder de los cazadores de la sombrilla. Es un hombre pragmático y oportunista. Está bajo las órdenes del Emperador.</p>

Ishibiya Shuu	
	<p>Son guerreros expertos en el uso de armas de fuego a la orden de Eboshi como parte de un trato con el emperador. No son de su entera confianza, así que ella arma a las mujeres de Tataraba como precaución.</p>
Karakasa Ren	
	<p>Son mercenarios bajo el mando de Jiko-Bou. Se caracterizan por sus trajes blancos, gorros y sombrillas rojas que utilizan como cerbatanas. Su trabajo es eliminar objetivo sin importar pérdidas humanas</p>
Jibashiri	
	<p>Son cazadores profesionales que utilizan pieles de animales para despistar.</p>

EL CAMINO DEL HÉROE

El relato de las aventuras de Ashitaka en “La princesa Mononoke” cumple perfectamente el esquema del Monomito. Este joven Emishi, destinado a ser el líder de su aldea, recibe una maldición al intentar salvar al pequeño poblado del ataque de un Tatarigami y esto lo obliga a abandonar el lugar y renunciar a su condición de Emishi. El llamado de la aventura, como primer estadio el viaje del héroe según Campbell, viene dado por la presencia del Tatarigami en la aldea y la maldición que arroja sobre el joven Ashitaka. Esto sucede cuando Ashitaka dispara al monstruo. Éste contacto aparentemente casual lleva por detrás el “fatum”, algo que tenía predestinación divina. El jabalí Nago, convertido en Tatarigami hace las veces de mensajero, que hace entrar a Ashitaka a ese otro mundo, el mundo mágico donde tendrá lugar su hazaña y prueba de ello son las señales que Ashitaka y el vigía notan desde el principio.

A través de la anciana Hi-Sama, Ashitaka entiende de qué se trata su llamado. Esa maldición tiene su origen en las tierras del oeste. “Ashitaka, ¿está preparado para afrontar su destino sin dudar?”²² Pregunta la anciana al joven Emishi. Es momento de partir y comenzar “el viaje del héroe”. Con la acción de cortarse el cabello, el antiguo Ashitaka ha muerto, ahora el joven debe comenzar de cero una vida radicalmente distinta a lo que hasta hoy conoció y emprende un viaje hacia el oeste para conseguir una cura a su maldición. Está obligado a enfrentar su destino y buscar una cura para su maldición o morirá inevitablemente. Siguiendo los consejos de Hi-Sama, debe observar lo que sucede a su alrededor en las tierras del Oeste con ojos desprejuiciados a pesar del odio que pueda sentir.

La negativa del llamado que usualmente aparece en los relatos estudiados por Campbell aparece aquí, pero no por parte del héroe como tal que, sin titubear en ningún momento, acepta la tarea impuesta, sino por parte de los hombres de la aldea que piden ayuda a Hi-sama para evitar que el destino se cumpla. Es un anciano el que con sus palabras hace entender a los hombres de la aldea que es necesaria la resignación ante lo que estaba escrito. Tanto Hi-Sama como el anciano de la aldea son tomados como los mentores, pues uno le

²² Escena 4 (ver segmentación de “La princesa Mononoke” en los anexos)

informa y aconseja para iniciar su viaje y el otro aparta las dudas de los aldeanos y deja a Ashitaka libre de ataduras para salir del poblado para siempre.

Aquí se observa entonces que la bala de Eboshi convirtió a Nago en un Tatarigami lo que los define como destinatarios de la desgracia de Ashitaka, quien tiene como objetivo salvarse de la marca. Sus ayudantes serán los que le dan respuestas para encontrar el origen de su maldición y así hallar la cura. En orden de aparición sus ayudantes son: Hi- sama, Jiko- Bou, Eboshi, la marca de la maldición, la gente de Tataraba. La marca está incluida porque le da pistas para hallar la cura de la maldición.

El cruce del Umbral se produce en dos momentos. Simbólicamente Ashitaka ha muerto para su aldea, nadie puede hablar con él, ya no hay vuelta atrás. Físicamente Ashitaka pasa el umbral cuando cruza el arco de la aldea hacia lo desconocido. El paso del bosque del Shishigami sella definitivamente el paso al mundo mágico, pero antes de pasar debe enfrentar la muerte y el peligro en manos de los hombres crueles y ambiciosos que matan y roban sin remordimientos. Para pasar al bosque, el joven pide permiso a los Kodamas que fungen de guardianes del bosque pues vigilan todos juntos las acciones de Ashitaka que cruza el bosque para salvar a los dos trabajadores de Tataraba que han sido heridos en el enfrentamiento con Moro.

El recorrido del bosque en sí constituye una gran primera prueba pues Ashitaka debe recorrer la espesura de un bosque peligroso haciendo un gran esfuerzo físico al llevar a sus espaldas a un herido de gravedad y guiar a Yakkuru que a su vez lleva otro herido sobre su lomo. En las entrañas del bosque está un gran símbolo matricial, la presencia del árbol como la gran madre de los guardianes del bosque remite a lo que Campbell llama “el vientre de la ballena”. El grupo, liderizado por Ashitaka y guiado por los pequeños Kodamas, se ha adentrado en las entrañas del bosque y ha sido devorado por lo desconocido. El centro del bosque, en presencia de la gran madre, las aguas oscuras representando el universo de las emociones y el subconsciente, y la presencia del masculino fecundo en la forma del Shishigami, representan el vientre materno, pero también el descenso al Hades pues se halla inmerso en el mundo de los espíritus, donde los humanos no tienen lugar; es un enfrentamiento entre la vida y la muerte. El recorrido del bosque constituye un renacimiento, el alumbramiento de un Ashitaka hecho hombre, preparado para enfrentar las pruebas venideras.

Ashitaka logra mezclarse con la gente de Tataraba para descubrir lo que hay detrás de la misteriosa piedra que dio muerte al Jabalí. Habiendo ganado la confianza de los aldeanos, se entera del origen del Tatarigami y la guerra que existe entre los humanos y los espíritus del bosque. Ahora, siguiendo los consejos de la anciana Hi-Sama, Ashitaka deberá observar con ojos desprejuiciados para conocer el próximo paso para lograr la cura de la maldición.

Con el ataque de San al fuerte de Tataraba, a Ashitaka se le presenta una nueva prueba. Con la lucha entre San y Eboshi se evidencia el odio profundo entre ambos bandos, son dos mundos enfrentados. El joven debe evitar la guerra entre humanos y los espíritus de la naturaleza y lograr que ambos mundos convivan en armonía. Ashitaka, nuevamente guiado por la fuerza de su brazo, detiene la lucha y le habla al pueblo de Tataraba advirtiéndole el peligro que corren al continuar con las luchas y el odio. Al ser herido, Ashitaka sale del lugar. Una vez dentro del bosque, conoce el resentimiento de los que allí habitan. A través de Moro intenta encontrar una respuesta para frenar la guerra que se está desarrollando, pero ella le contesta que no hay nada que hacer y le pide que deje el bosque al amanecer.

Cuando Ashitaka regresa a Tataraba descubre que la misma está siendo atacada y que Eboshi ha ido en busca de la cabeza del Shishigami. Ahora aparece ante él una nueva prueba: Convencer a Eboshi de regresar a Tataraba para así salvar a las mujeres de la villa y también al Shishigami. Al llegar al lugar donde se encontraba Eboshi, el joven descubre que la guerra ya ha sido llevada a cabo y miles de vidas se han perdido de ambos lados. Aún debe llegar a ella para dar la alerta de la situación de Tataraba, así que logra unir esfuerzos con los hombres de Tataraba para liberar al lobo que lo llevará hasta Eboshi, neutralizando un recién descubierto enemigo común, los Karakasa Ren. Aunque muy someramente, en este momento se pone en evidencia una especie de reconciliación entre los dos bandos, reforzada con el amigable saludo entre el lobo y Yakkuru.

Ashitaka inicia su camino en búsqueda de Eboshi sobre el lobo. Durante la búsqueda se enteran de que San está en peligro, interponiéndose una nueva prueba para Ashitaka, pues debe salvar a San. Al conseguir a Eboshi, el joven emishi le explica la situación de Tataraba, advirtiéndole que debe regresar. Ashitaka continúa su camino sin recibir respuesta de Eboshi.

Salvar a San representa una severa prueba pues debe enfrentar a los Karakasa Ren escondidos bajo las pieles de jabalís y al intimidante Okkotonushi convertido en Tatarigami. Ashitaka debe bucear en los espesos tentáculos del Tatarigami, que representa la

contaminación de la rabia acumulada, la maldición por el odio y la desesperación. Él debe enfrentarse a su propia maldición y su propia rabia para salvar a San. El joven la ubica gracias al destello de la daga de cristal que le entregó a San como prueba de su amor. Ambos se encuentran en medio del un tenebroso escenario y a pesar de sus esfuerzos él no logra liberarla pues es arrojado a las aguas, lo que conlleva a una especie de purificación. Finalmente, Moro libera a la niña del Tatarigami, pero es Ashitaka quién, una vez limpio de los restos del Tatarigami, lleva a San a las aguas a purificarla. Este evento representa la prueba del corazón, pues Ashitaka a lo largo de la historia intenta acercarse a ella y establecer algún nexo con la joven.

Una enorme prueba le sobreviene cuando Eboshi logra obtener la cabeza del Shishigami. Debe devolverle la cabeza al Shishigami además de poner a salvo tanto al bosque como a la gente de Tataraba. Para esto deberá enfrentarse a los hombres de Jinko-Bou como al mismo Shishigami que se ha convertido en una enorme masa que absorbe la vida de todo lo que toque. Esta prueba es catalogada por Campbell como el robo del elixir, dador de vida y juventud eterna, y es el héroe al que le corresponde devolverlo a dónde pertenece.

Al conseguir al fin la cabeza del Shishigami, ambos, Ashitaka y San se unen para devolverla al enfurecido dios. Al entregarla las manchas de la maldición caen sobre San y Ashitaka, comenzando un nuevo ciclo de muerte y resurrección, una nueva purificación interior y exterior en ambos. La integración de los dos al hacer entrega al Shishigami conforma la apoteosis. Es aquí donde nuestro héroe consigue su objetivo. La fusión de ambos termina en un mundo que renace con nuevas posibilidades de iniciar con armonía. Al final cada uno hace una reflexión, ella reconoce que lo quiere y él hace referencia a la posibilidad de una relación y Eboshi también habla en futuro. Abandonar lo antiguo, retornar como alguien que ha sido transformando en un nuevo ser libre de la maldición.

La limpieza de Ashitaka es interna y externa, pues la mancha está arraigada en el cuerpo como una enfermedad espiritual dada por la rabia y el rencor. El odio manifiesto que pudre el cuerpo y el alma será representado no sólo en la marca de Ashitaka, si no en la figura de los Tatarigamis y en la de los leprosos, una enfermedad que ataca a ambos bandos. Ashitaka es la concreción de la putrefacción de ambas especies y él tiene que verlo de manera desprejuiciada porque es originario de un pueblo relegado, debe reconocer el odio en su

interior que se refleja afuera. El viaje de su purificación representa también el viaje en todos los personajes que ahora renacen con nuevas esperanzas.

ANÁLISIS NARRATOLÓGICO

Estudio de la voz:

A lo largo del filme, predomina la narración fuera de la diégesis, es decir, la mayor parte de la historia es contada por un narrador Extradiegético-Heterodiegético. Aunque hay importantes excepciones que se deben resaltar:

Escena 25:

En esta escena, los hombres de Tataraba le cuentan a Ashitaka lo sucedido cuando Nago los atacó al deforestar el bosque, dando lugar a una metadiégesis con narrador Intradiegético-Homodiegético, pues cuentan una historia de la cual participaron.

En esta misma escena, los hombres de Tataraba luego cuentan a Ashitaka lo sucedido sobre la venganza de Eboshi y cómo atacaron a Nago, dando lugar a una metadiégesis con narrador Intradiegético-Heterodiegético, pues cuentan una historia de la que no participaron pues el ataque lo hace Eboshi y los Ishibiya Shuu.

Escenas 39:

En esta escena, Ashitaka sueña recordando lo sucedido con el Shishigami, dando lugar a una metadiégesis con narrador Intradiegético-Homodiegético.

También tenemos casos de metadiégesis verbal, donde uno de los ancianos de Emishi se convierte en narradores de segundo nivel al contar la historia de la huida de los Emishi del emperador Yamato hace más de 500 años (escena 4), siendo narrador Intradiegético-heterodiegético pues cuentan una historia en la cual participó.

Modo:

Perspectiva:

Focalización:

La focalización es interna, siendo Ashitaka el foco narrativo, pues el narrador recibe la información a través del personaje foco. A partir de la escena 18, la focalización es cero, pues el narrador sabe más que el personaje, siendo éste último el punto de referencia que se impone al dominar en la mayoría de las escenas.

Ocularización:

A lo largo del filme predomina la ocularización cero. Aunque vemos presencia de ocularización interna secundaria dada por los raccords de mirada.

Auricularización:

A lo largo del filme predomina la auricularización cero.

Distancia:

Aunque se trata de cine de autor y éste se encarga de dejar algunas huellas, la obra de Miyazaki está inscrita dentro del cine clásico de Hollywood, cuya característica principal consiste en eliminar los rasgos de enunciación, convirtiendo el discurso en historia, y por lo tanto, dando la sensación de que no existe emisor detrás de éste. Debido a estas características, la obra tiende a la transparencia, pues el grado de implicación del autor no es visible.

Tiempo:Orden:

Los acontecimientos narrados en el film se presentan de forma cronológica, aunque en la escena 25 nos encontramos con dos analepsis externas, pues los hombres de Tataraba relatan eventos que sucedieron fuera de la diégesis. De la misma forma en la escena 29 nos encontramos con una analepsis interna pues Ashitaka a través de su recuerdo nos relata eventos que ocurrieron dentro de la diégesis.

Duración:

El tiempo filmico es menor que el tiempo diegético ($TF < TD$), pues la historia transcurre en aproximadamente una semana pero es representada en 128 minutos, dando lugar a una anisocronía. El movimiento narrativo más utilizado para disminuir el tiempo filmico es la Elipsis. Aunque también tenemos pausa debido a la presencia de escenas descriptivas.

En el interior de las escenas la duración del tiempo filmico es igual al tiempo diegético en su mayoría, aunque en el film abundan escenas donde hay supresiones de tiempo enmascaradas por el montaje.

Frecuencia:

La frecuencia es singulativa pues los hechos se representan sólo el número de veces que ocurren en la diégesis. Aunque vemos una excepción: en la escena 29, donde se representa de nuevo un evento que ya había sido representado en la escena 18 (el recuerdo de Ashitaka).

USO DE LA LENGUA CINEMATOGRAFICA
(Escena 4)

Plano	Descripción	Diálogo	Música	Ruidos
1.1 	Plano General de los aldeanos a la espera. Paneo diagonal el noreste.			Se superpone el sonido de la escena anterior. Sonido del viento.
1.2 	Plano general de la Choza donde se reúnen.			Sonido del viento.
2 	Plano general del interior de la Choza. Los personajes se mantienen en silencio. Hi-sama lanza las piedras.			Sonido del viento. Sonido del fuego y de las piedras que chocan.
3 	Plano General de Ashitaka que permanece sentado sin moverse.			Sonido del viento. Sonido del fuego y de las piedras que chocan.

<p>4</p> 	<p>Plano General de Hi-Sama lanzando las piedras. Habla con Ashitaka.</p>	<p>Hi-Sama: Esto se ha convertido en un desastre. El jabalí parece provenir de una región en el lejano oeste. Enloquecido por su heridas fatales, su carne pudriéndose, él corrió y corrió recogiendo una maldición hasta que se convirtió en un Tatarigami. Ashitaka?</p>		<p>Sonido del fuego, de las piedras que chocan y de la tela de la ropa de Hi-Sama.</p>
<p>5</p> 	<p>Plano General de Ashitaka que le responde a Hi-Sama y se quita la venda.</p>	<p>Ashitaka: Si. Hi-Sama: Muestre su brazo a su pueblo.</p>		<p>Sonido del fuego y del vendaje de Ashitaka al ser retirado.</p>
<p>6</p> 	<p>Primer plano del brazo de Ashitaka con la herida.</p>			<p>Sonido del fuego y del vendaje de Ashitaka al ser retirado.</p>
<p>7</p> 	<p>Plano Medio de los Hombres de la aldea que reaccionan al ver la herida.</p>	<p>Hombre 1: ¡Hi-Sama!</p>		<p>Sonido del fuego y susurros de impresión de los hombres.</p>
<p>8</p> 	<p>Primer Plano de Hi-Sama que le habla a Ashitaka.</p>	<p>Hi-Sama: Ashitaka, ¿está preparado para afrontar su destino sin dudar?</p>		<p>Sonido del fuego.</p>

<p>9</p> 	<p>Plano Medio Americano de Ashitaka que le responde.</p>	<p>Ashitaka: Sí, lo decidí en el instante en que coloqué mi flecha en el arco.</p>		<p>Sonido del fuego.</p>
<p>10</p> 	<p>Primer Plano de Hi-Sama que le habla a Ashitaka.</p>	<p>Hi-Sama: Hmm... Esa herida penetrará hasta el hueso, eventualmente matándote.</p>		<p>Sonido del fuego.</p>
<p>11.1</p> 	<p>Plano Medio de Ashitaka que permanece sentado oyendo la noticia.</p>			<p>Sonido del fuego</p>
<p>11.2</p> 	<p>Dolly in hasta Primer Plano de Ashitaka que baja la mirada.</p>			<p>Sonido del fuego</p>
<p>12</p> 	<p>Plano Medio de los Hombres de la aldea que piden ayuda a Hi-Sama para salvar a Ashitaka.</p>	<p>Hombre 1: Hi-Sama, ¿no hay nada que podamos hacer? Hombre 2: Ashitaka salvó nuestra aldea y protegió a nuestras hijas. Hombre 3: Quedarnos de brazos cruzados y esperar su muerte.</p>		<p>Sonido del fuego</p>

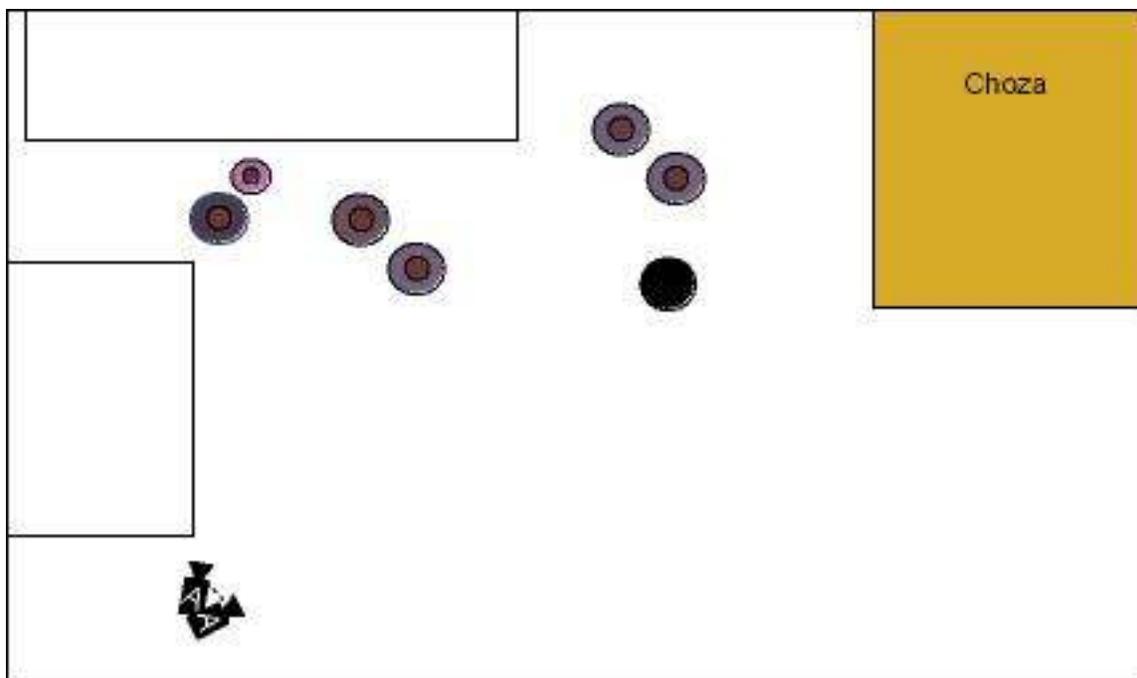
<p>13</p> 	<p>Plano General de Hi-Sama. Que lanza las piedras frente a los hombres.</p>	<p>Hi-Sama: El destino no es algo que se cambie fácilmente. Uno puede someterse o enfrentar a su destino. Observen...</p>		<p>Sonido del fuego, de las piedras que chocan dentro del envase.</p>
<p>14.1</p> 	<p>Primer plano de la mano de Hi-Sama bala que sacó Hi-Sama del Tatarigami.</p>	<p>Hi-Sama: Esta es la piedra que estaba dentro del jabalí.</p>		<p>Sonido del fuego y de la bala al caer al piso.</p>
<p>14.2</p> 	<p>Zoom in hasta Primer Plano de la Bala.</p>			
<p>15</p> 	<p>Primer Plano de Ashitaka que escucha a Hi-Sama.</p>	<p>Hi-Sama: Astilló sus huesos, desgarró su carne, imponiéndole dolor y sufrimiento. ¿Por qué otra razón se convertiría en un Tatarigami?</p>		<p>Sonido del fuego.</p>
<p>16</p> 	<p>Plano entero de Hi-Sama que habla a Ashitaka.</p>	<p>Hi-Sama: Parece que algo extraño está ocurriendo en las tierras al oeste. Debes ir hacia allá para juzgar con ojos desprejuiciados.</p>		<p>Sonido del fuego.</p>

<p>17</p> 	<p>Primer Plano de Ashitaka que escucha a Hi-Sama y luego responde.</p>	<p>Hi-Sama: Y tal vez allá puede que consigas una cura para tu maldición. Ashitaka: Sí.</p>		<p>Sonido del fuego y de la tela de la ropa de Ashitaka al asentir.</p>
<p>18.1</p> 	<p>Plano Entero de los hombres. Anciano comienza a Hablar.</p>	<p>Hombre 4: Vencidos en la guerra contra Yamato, nos hemos escondido en este sitio por más de 500 años. Ahora, ya no existe Rey de Yamato, y he escuchado que hasta los colmillos del Shogun se hallan rotos.</p>		<p>Sonido del fuego.</p>
<p>18.2</p> 	<p>Paneo a la Izquierda. Plano Entero de los hombres.</p>	<p>Hombre 4: Y sin embargo nuestra herencia se debilita. Debe ser el destino quien guía al joven que debía convertirse en nuestro líder, en un viaje hacia el oeste.</p>	<p>Comienza música incidental.</p>	
<p>19</p> 	<p>Primer Plano de las manos de Ashitaka que desenvaina la daga.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del fuego y la daga al ser desenvainada.</p>

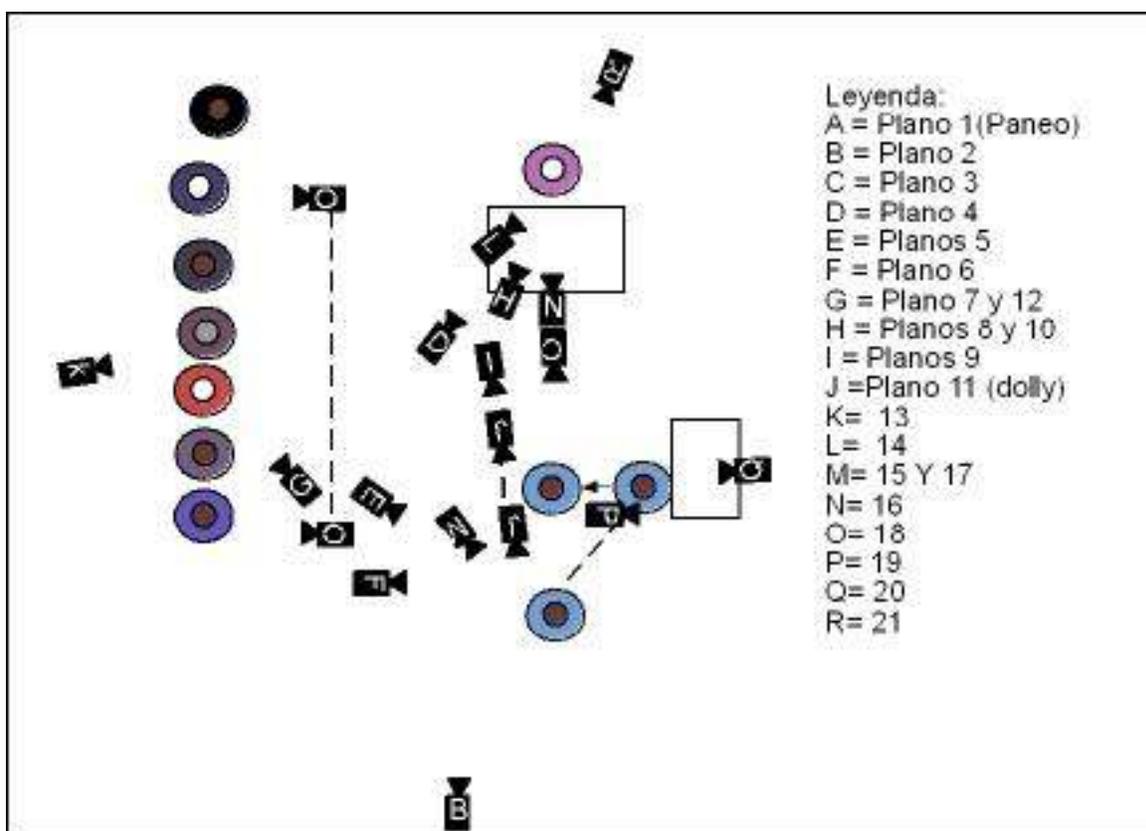
<p>20</p> 	<p>Primer Plano de Ashitaka que corta su cabello. Uno de los hombres se cubre el rostro.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del fuego, la tela de la ropa de Ashitaka y el cabello al ser cortado.</p>
<p>21.1</p> 	<p>Plano General del Interior de la Choza. Ashitaka coloca la cola en el altar. Envaina la daga y hace una reverencia al altar.</p>	<p>Hi-Sama: Respeta las reglas y vive vigoroso.</p>	<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del fuego, de la daga al ser envainada, la tela de la ropa de Ashitaka al moverse.</p>
<p>21.2</p> 	<p>Ashitaka se arrastra hasta hacerle frente a Hi-Sama. Se despide, se levanta y se marcha.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido de Ashitaka arrastrándose, sonido de Ashitaka levantándose y sonido del fuego.</p>

Planta de Rodaje

A)



B)



Análisis detallado de la escena

1.- De la puesta en escena

1.1.-La palabra:

En esta escena la palabra va a ser fundamental para el desarrollo de los hechos. Hi-Sama pronuncia la mayoría de las líneas. Sus palabras cumplen funciones referenciales y apelativas, pues transmite una información y a partir de la misma exige una reacción en Ashitaka. Ella le comunica a Ashitaka que está destinado a morir, a menos que esté decidido a hacerle frente a su destino y de ser así deberá abandonar la aldea de forma definitiva. A diferencia de los hombres presentes en la reunión, Hi-Sama no expresa emoción alguna a través de sus palabras. El anciano pronuncia las palabras de resignación en representación de la aldea. Ashitaka por su parte, en todo momento asiente, demostrando aplomo a pesar de estar a punto de ser desterrado de la aldea y condenado a morir por la maldición.

1.2.-El tono:

El tono utilizado por Hi-Sama es sereno y lento en todo momento. Los hombres, en cambio, a través del tono demuestran gran desespero y ansiedad. El anciano habla con serenidad pero con profunda tristeza y lentitud, reforzando la resignación que expresó con sus palabras. Ashitaka en cambio habla con tono firme y decidido, apoyando el aplomo que manifestó a través de sus palabras.

1.3.-La mímica del rostro:

La mímica del rostro va a ser muy importante en esta escena, dada por el contraste entre la emocionalidad representada por los hombres de la aldea y la mesura demostrada por Ashitaka ante la adversidad. Hi-Sama, en cambio, tiene en todo momento una expresión plácida y tranquila.

1.4.-El gesto:

Los gestos que presentan los personajes van acoplados con la mímica del rostro. Los hombres se muestran cabizbajos y en el momento que Ashitaka corta su pelo se cubren el rostro desconsolados. Ashitaka, en cambio, al cortar su pelo tiene una expresión muy dura, demostrando coraje a pesar del significado de esta acción, pues a partir de ese momento está muerto para su aldea y a lo largo de la escena mantiene gran rigidez en el cuerpo, evitando

mostrar cualquier tipo de emoción. Es importante destacar los gestos de los personajes en el plano 1, que dan la impresión de estar a la espera, unos observando hacia la choza de reunión y otros con posición de expectación, lo que da idea del sentimiento de la aldea ante esta situación.

1.5.-El movimiento escénico del actor:

En la escena no hay movimientos de los personajes, a excepción de Ashitaka que se mueve después de cortarse el cabello y luego de despedirse con una reverencia se levanta con determinación y se marcha con paso seguro y sin mirar a atrás. Reforzando su actitud de valentía y coraje al enfrentar su destino.

1.6.-El traje:

Todos tienen la vestimenta típica de los Emishi, Kimonos cortos, pantalones estrechos y calentadores. Todos están descalzos como dicta la costumbre japonesa de no entrar a ninguna estancia con los zapatos puestos. Hi-Sama viste un Kimono corto con manga larga y un chaleco con marcas tribales el frente y a la espalda. Es la única que viste color claro y brillante.

1.7.-Accesorios:

Entre los accesorios es importante destacar las piedras con las cuales adivina Hi-Sama lo que sucede en el oeste y el destino de Ashitaka. La bala es un elemento importante porque a través de ella, Ashitaka encontrará el lugar que busca. La daga es un elemento de suma relevancia, pues con ella Ashitaka define su destino y corta su cabello lo que lo mata para todos sus conocidos. A partir de ese momento Ashitaka ya no pertenece a ningún lugar. Las barbas de los hombres también van a ser consideradas accesorios, pues a partir de cierta edad los Emishi tienen como obligación dejarse crecer la barba y en esta reunión a parte de Ashitaka, todos son los mayores de la aldea.

1.8.-El decorado:

La escena se desarrolla en una especie de lugar sagrado para la aldea, pues se levanta sobre todas las demás chozas y está decorado con figuras tribales y un pequeño altar entre dos grandes antorchas.

1.9.-La música:

En esta escena la música pasa a un segundo plano. Comienza cuando el anciano habla del destino, mostrando resignación ante la situación de Ashitaka. A partir de este momento el destino de Ashitaka está decidido y las últimas palabras a Ashitaka fueron dichas. Con la música se refuerza el dramatismo del momento.

1.10.-El sonido:

La escena es rica en sonidos, los que le otorgan realismo a la escena y ubicando al espectador dentro de la diégesis. El sonido del fuego se utiliza como sonido de fondo para apoyar la construcción de la diégesis sin superponerse en ningún momento a los diálogos o la música.

2.- De los registros de imagen y sonido

2.1.- Registro de imagen:

Encuadre:

El fuera de campo imaginario a lo largo de la escena es considerable, puesto que el inicio de la escena se desarrolla en un sitio abierto. El Plano 1 es el más abierto y es en exteriores, convirtiéndose en fuera de campo concreto pues ese espacio representado no va a aparecer más en la pantalla. En el interior de la Choza todos los planos van cubriendo porciones la totalidad de la misma por lo que en la misma sólo existirá fuera de campo concreto.

En cuanto a la composición, tenemos un encuadre de forma rectangular con una proporción 2x1, siendo más panorámica a la utilizada normalmente en cine que es 16x9.

Escala:

A lo largo de la escena abundan planos cerrados intercalados con planos medios. Los planos cerrados se utilizan para centrar la atención del espectador en momentos de gran tensión dramáticos.

Angulación:

La angulación es combinada, pues se presentan planos con angulación en picado, contrapicado y picado, aunque dominan los planos con angulación normal. En el plano 19 Ashitaka desenvaina la daga en un raccord de mirada haciendo la angulación en picado.

Dibujo óptico:

En cuanto al dibujo óptico, en esta escena podemos observar dos capas; la que corresponde a los personajes y la que corresponde al fondo. En la capa de los personajes, el dibujo óptico tiende a lo tonal, pues vemos líneas muy bien definidas y sin grano. En la capa del fondo, el dibujo óptico tiende a lo pictórico pues vemos líneas difusas que aparentan ser pintadas a mano.

Profundidad de campo:

A lo largo de la escena, la profundidad de campo es total, a excepción de los planos 6, 19 y 21 donde aparece enfocado un elemento en primer plano (el brazo herido, la daga, o Hi-Sama dando la espalda) y el fondo desenfocado.

Perspectiva lineal:

La amplitud del espacio es construida a partir de la perspectiva de las líneas y de las proporciones diferenciadas, establecida por la diferencia en el tamaño comparativo entre distintos elementos en la escena.

3.- Del montaje

En esta escena, el montaje va a cumplir su función sintáctica al utilizar corte franco como elemento de enlace entre plano y plano, siendo estos puntos enmascarados por los raccords, dando ilusión de continuidad. Aunque a lo largo de la escena se sigue una acción determinada: la reunión de los ancianos de la aldea para decidir el futuro de Ashitaka, creando un montaje lineal, se podría hablar de un vestigio de montaje alterno pues en el plano 1 hay un salto espacial donde las acciones de los personajes son distintas a la de los planos siguientes aunque guarda relación, pues en este plano la gente de la aldea espera afuera del la choza donde están reunidos, haciendo referencia al lugar donde van a desarrollarse los planos siguientes de la escena.

La función semiótica va a hacerse presente a lo largo de la escena a través del sentido denotado, que permite la construcción de un espacio-tiempo determinado y ubicando al espectador en la diégesis. El sentido connotado va a producir significado a través de la conjunción de distintos elementos filmicos, tales como los planos 20 y 21. En el plano 20, Ashitaka corta su cabello, elemento que lo distingue como Emishi, al iguale que los demás

hombre de la choza. Al cortarlo indica al espectador que él ya no es como los demás de la choza. La expresión de tristeza de los hombres, en especial de uno que cubre su rostro, demuestra que lo que sucede resulta algo trágico para todos. El plano 21 es un plano abierto con un Ashitaka ocupando una pequeña porción del cuadro (quizás exteriorizando lo grande de la situación al hacerlo a él insignificante en proporción), que después de una reverencia de despedida, se levanta y se aleja sin mirar atrás. La conjunción de ambos planos transmite un nuevo sentido, pues a pesar de las diferencias culturales, estos dos planos unificados manifiestan al espectador que el joven al cortarse el cabello renuncia a su condición de Emishi y la partida es definitiva. El ritmo viene dado por las acciones de los personajes a través de una secuencia lenta de planos predominantemente largo.

Principios Compositivos:

Ashitaka es un joven destinado a ser el líder de una aldea Emishi, cuyo pueblo ha permanecido oculto durante más de quinientos años. Al defender a su pueblo de un Tatarigami, recibe una maldición que deja una marca en su brazo. Hi-Sama le comunica que debe abandonar la aldea para nunca más volver.

A lo largo de la escena, sus palabras, mímica del rostro, gestualidad y movimiento escénico demuestran decisión, fortaleza y valentía en contraposición de los hombres de la aldea, que se muestran desconcertados por el destino de Ashitaka y por el destino de la propia aldea.

Las palabras, el tono, la mímica del rostro y el gesto de Hi-Sama se observan serenos, indicando que nada de lo que acontece la perturba, elementos que hacen creer que ella esperaba de cierta manera el suceso a modo de profecía.

USO DE LA LENGUA CINEMATOGRAFICA
(Escena 40)

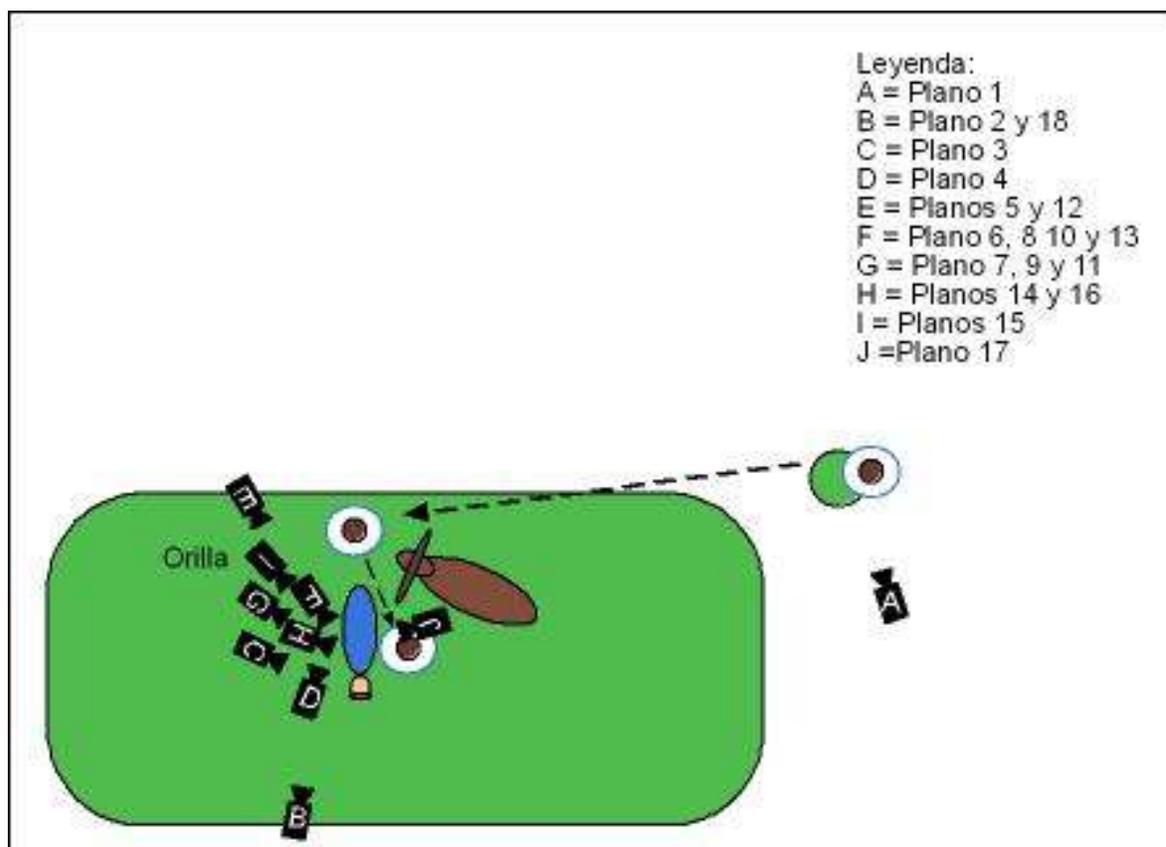
Plano	Descripción	Diálogo	Música	Ruidos
1 	Plano Medio del pie de San que salta sobre una roca.		Inicio de Música Incidental	Sonido de los aretes de San al moverse y el sonido de la hierba bajo los pies de San.
2.1 	Plano General de la orilla. Ashitaka permanece acostado y Yakkuru está de pie a su lado. Yakkuru voltea al percibir la llegada de San.		Música Incidental	Sonido de los aretes de San al moverse, el sonido de la hierba bajo los pies de San y el trinar de los pájaros.
2.2 	Plano General de la orilla. San llega y acaricia a Yakkuru. Ve a Ashitaka y le habla.	San: Cuando despiertes dale las gracias a Yakkuru. Estuvo contigo todo el tiempo.	Música Incidental	El trinar de los pájaros.
3 	Plano Medio de Ashitaka que abre los ojos y le habla a San con dificultad.	Ashitaka: Como conociste a Yakkuru?	Música Incidental	El trinar de los pájaros.
4.1 	Plano Medio de San que acaricia a Yakkuru y le responde a Ashitaka.	San: Él me contó muchas cosas de ti y tu tierra.	Música Incidental	El mugido de Yakkuru, el trinar de los pájaros, el sonido de las caricias de San en el pelaje de Yakkuru.

<p>4.2</p> 	<p>Plano Medio de San que deja de acariciar a Yakkuru y le habla a Ashitaka mientras lo ve y se aproxima a él.</p>	<p>San: Su señoría, el Shishigami perdonó tu vida. Por eso te estoy ayudando.</p>	<p>Música Incidental</p>	<p>El sonido de los aretes de San al moverse y el sonido de la hierba bajo los pies de San.</p>
<p>5</p> 	<p>Plano Entero de San que se sienta al lado de Ashitaka y rasga con los dientes una corteza. Ashitaka le habla. Ella le ordena que coma la corteza y se la coloca en la boca.</p>	<p>Ashitaka: Tuve un sueño extraño: un ciervo dorado. San: Come.</p>	<p>Música Incidental</p>	<p>El trinar de los pájaros, el sonido de los aretes de San al moverse, el sonido de la hierba bajo los pies de San, el sonido de las mordidas de San a la corteza y el sonido de San escupiendo.</p>
<p>6</p> 	<p>Primer Plano Ashitaka. San suelta la corteza y Ashitaka intenta masticar la corteza.</p>		<p>Música Incidental</p>	<p>El trinar de los pájaros y el sonido de la boca de Ashitaka cuando toma la corteza.</p>
<p>7</p> 	<p>Primer Plano de San observa a Ashitaka y le ordena que mastique.</p>	<p>San: Mastica.</p>	<p>Música Incidental</p>	
<p>8</p> 	<p>Primer Plano de Ashitaka que intenta masticar la corteza pero se ahoga.</p>		<p>Música Incidental</p>	<p>El trinar de los pájaros, el sonido de la boca de Ashitaka intentando masticar la corteza y el sonido de Ashitaka al ahogarse.</p>
<p>9</p> 	<p>Primer Plano de San que observa a Ashitaka.</p>		<p>Música Incidental</p>	<p>El trinar de los pájaros y el sonido de Ashitaka al ahogarse.</p>

<p>10</p> 	<p>Primer Plano de Ashitaka que suelta la corteza y la deja caer. San la toma.</p>		<p>Música Incidental</p>	<p>El sonido de la boca al soltar la corteza y el sonido de la corteza al chocar con la tela, el sonido de la mano de San al tomar la corteza y el trinar de los pájaros</p>
<p>11</p> 	<p>Primer Plano de San que mastica la corteza y se aproxima a Ashitaka.</p>		<p>Música Incidental</p>	<p>El sonido de la corteza siendo masticada por San y el sonido de la hierba cuando ella se mueve.</p>
<p>12</p> 	<p>Plano entero de San que le pasa la corteza masticada a Ashitaka. Vuelve a masticar corteza</p>		<p>Música Incidental</p>	<p>Sonido de los aretes de San al moverse, el sonido de la hierba cuando ella se mueve, el trinar de los pájaros y el sonido de la corteza siendo masticada por San.</p>
<p>13</p> 	<p>Primer Plano de Ashitaka tragando con dificultad.</p>		<p>Música Incidental</p>	<p>Sonido de Ashitaka al tragar.</p>
<p>14</p> 	<p>Primer Plano de San que continúa masticando la corteza. Se aproxima a Ashitaka.</p>		<p>Música Incidental</p>	<p>Sonido de los aretes de San al moverse y el sonido de la corteza siendo masticada por San.</p>

<p>15</p> 	<p>Plano Medio Americano de San pasándole la corteza masticada a Ashitaka. Se levanta y Ashitaka traga con dificultad.</p>		<p>Música Incidental</p>	<p>Sonido de los aretes de San al moverse, el sonido de la hierba cuando ella se mueve, el trinar de los pájaros y el sonido de la corteza siendo masticada por San.</p>
<p>16</p> 	<p>Primer Plano de San que mastica la corteza y se muestra sorprendida.</p>		<p>Música Incidental</p>	<p>Sonido de los aretes de San al moverse, el trinar de los pájaros y el sonido de la corteza siendo masticada por San.</p>
<p>17</p> 	<p>Primer Plano de Ashitaka que derrama lágrimas sin moverse.</p>		<p>Música Incidental</p>	<p>El trinar de los pájaros</p>
<p>18.1</p> 	<p>Plano General de la orilla. San observa sorprendida a Ashitaka. Yakkuru observa detrás de San lo que sucede.</p>		<p>Música Incidental</p>	<p>El trinar de los pájaros</p>
<p>18.2</p> 	<p>San comienza a masticar la corteza nuevamente y se la pasa a Ashitaka.</p>		<p>Música Incidental</p>	<p>El sonido de la hierba cuando ella se mueve, el trinar de los pájaros y el sonido de la corteza siendo masticada.</p>

Planta de Rodaje



Análisis detallado de la escena

1.- De la puesta en escena

1.1.-La palabra:

En esta escena, San pronuncia la mayoría de las líneas. Sus palabras manifiestan la necesidad de guardar distancia, pues la mayoría de las oraciones son imperativas. Sólo en un momento parece dejar a un lado la frialdad al hablar de Yakkuru y lo que éste le contó, pero en seguida levanta nuevamente una barrera y le advierte que no es de su agrado ayudarlo, sólo lo hace por respeto al Shishigami, lo que demuestra lo incómoda y confundida que se encuentra frente a la presencia de Ashitaka. A pesar de la debilidad, Ashitaka intenta conversar con ella y hablar de lo que vivió, pero ella lo interrumpe secamente sin dar lugar a un nuevo momento de confianza.

1.2.-El tono:

El tono utilizado por San es calmado al llegar. Al hablar de Yakkuru su tono se hace más suave y risueño, pero reacciona rápidamente y su tono se vuelve fuerte, tosco y frío, lo que refuerza su necesidad de mantener distancia con Ashitaka al descubrir ese momento de debilidad. Ashitaka habla con esfuerzo y casi en susurro, demostrando gran debilidad después de agonizar durante toda la noche en el pozo.

1.3.-La mímica del rostro:

La mímica del rostro va a ser fundamental en esta escena. En la escena, San presenta cuatro etapas cuanto a mímica del rostro. En la primera San llega con un rostro calmado y suave. En la segunda etapa, San, frente a su incomodidad, presenta un rostro hierático, con expresiones muy fuertes. En la tercera parte, ella suaviza su expresión al ver la fragilidad de Ashitaka, incapaz de morder la corteza y se permite ayudarlo. La última parte ella se muestra sorprendida, se queda casi inmóvil con los ojos muy abiertos mordiendo lentamente la corteza. Ashitaka, por otro lado demuestra su debilidad apenas moviendo los labios para hablar y al tragar arruga el entrecejo, como haciendo un gran esfuerzo para poder lograrlo, manifestando su poca energía y fragilidad.

1.4.-El gesto:

Los gestos que presentan los personajes van acoplados con la mímica del rostro. Al principio San acaricia a Yakkuru, dejando ver su lado femenino, pero rápidamente suelta al

animal y adquiere movimientos bruscos al entregarle la corteza a Ashitaka. Pero conmovida por su fragilidad, sus movimientos se hacen más suaves. Ashitaka no se mueve durante la escena, a excepción de momento en que San le pasa la corteza masticada, donde sube los brazos, manifestando sorpresa por la cercanía con San.

1.5.-El movimiento escénico del actor:

Los realizados por San son ágiles. Ella llega moviéndose rápidamente. Aunque al acercarse a Ashitaka lo hace un poco más lento. Por otro lado, Ashitaka no se mueve del lugar donde yace.

1.6.- El maquillaje:

San tiene el rostro pintado con tres figuras rojas. Las tres figuras se asemejan a tres colmillos. Este maquillaje tiene la intención de ocultar el rostro humano de San, pues el desprecio que siente hacia los humano la hace avergonzarse de lo que es. Los colmillos intentan evocar la fiereza de la madre adoptiva Moro y el color rojo recuerda el color de la sangre, haciendo más agresiva esta evocación.

1.7.-El traje:

Ashitaka tiene la vestimenta típica de los Emishi, pues tiene una especie de largos guantes sin dedos color azul oscuro, viste un Kimono corto de color azul, pantalones color crema, medias azul oscuro, zapatos de piel color crema y una capa roja.

San viste un vestido negro, con una especie de chaleco color crema. Tiene zapatos de piel blancos. Viste una gran capa de piel blanca, semejante a la piel de los lobos, lo que invita a pensar que San lo viste para alejarse de la apariencia humana y semejar a su madre Moro.

1.8.-Accesorios:

Los accesorios de San son los aretes y el collar. A lo largo de la escena los accesorios utilizados por San provocan sonidos que hacen notar su presencia. El collar de San refuerza la teoría de los colmillo pintados en el rostro, pues el collar y sus formas evocan agresividad, lo que le confieren a San un aspecto fiero y salvaje, alejándola de su naturaleza humana y acercándola al clan Mononoke.

1.9.-El decorado:

La escena se desarrolla a orillas de un pozo ubicado en el corazón de un bosque muy espeso, dominado por los dioses arcaicos. Un lugar al que los humanos difícilmente pueden llegar.

1.10.-La música:

La música juega un papel muy importante, pues apoya momentos de tensión en la emocionalidad de San. La música en esta escena está ligada a las emociones de San. Al principio San llega serena, casi plácida y la música es suave, con instrumentos de viento agudos. Al sentirse incómoda y tratar de poner distancia, la música se torna más grave, aunque con el mismo tempo y melodía. Al entender la fragilidad de Ashitaka, la dinámica de la música comienza a subir, pero los vientos se tornan agudos nuevamente, lo que hace sentir que dejó caer el muro de su desconfianza. La música baja la intensidad y casi parece una conversación entre instrumentos conjuntamente con los planos 16 y 17 donde San se sorprende y deja de masticar la corteza seguido por el raccord de mirada donde vemos a Ashitaka llorando, donde vuelve a subir la intensidad. La música parece detenerse un breve instante, pero se reanuda cuando San vuelve a masticar la corteza y rápidamente cierra.

1.11.-El sonido:

A lo largo de esta escena observamos gran riqueza de sonidos: los aretes de San al moverse, el sonido de la hierba bajo los pies, el trinar de los pájaros, el mugido de Yakkuru, el pelaje de Yakkuru al moverse bajo las caricias de San, las mordidas de San a la corteza, Ashitaka al ahogarse, la corteza al chocar con la tela, Ashitaka al tragar. Estos sonidos le confieren gran realismo a la escena y envuelven al espectador haciéndole sentir dentro de la diégesis, muy cercano a los personajes. El constante trinar de los pájaros se utiliza como sonido de fondo para apoyar la construcción de la diégesis sin superponerse en ningún momento a los diálogos o la música.

2.- De los registros de imagen y sonido

2.1.- Registro de imagen:

Encuadre:

El fuera de campo imaginario a lo largo de la escena es considerable, puesto que se hallan en el corazón de un inmenso bosque. La escena abre con un plano cerrado de una roca que sobresale del pozo, sobre la cual San salta, convirtiéndose automáticamente en fuera de campo concreto pues ese espacio representado no va a aparecer más en la pantalla. El plano 2 es el más abierto que habrá en la escena lo que define en gran parte el fuera de campo concreto de los planos siguientes. La mayoría de los planos en la escena son muy cerrados, lo que aumenta aunque en menor medida el fuera de campo concreto (la hierba bajo Ashitaka, los árboles detrás de San).

En cuanto a la composición, tenemos un encuadre de forma rectangular con una proporción 2x1, siendo más panorámica a la utilizada normalmente en cine que es 16x9.

Escala:

A excepción de los planos 2, 5, 12 y 18, en esta escena la mayoría de los planos son cerrados (planos medios y primeros planos) centrando la atención en los personajes, lo que denota una necesidad del autor de darle peso a las emociones representadas por los personajes.

Angulación:

La angulación es combinada, pues se presentan planos con angulación normal, contrapicado y picado, aunque dominan los planos con angulación en picado, reforzando la imagen frágil de Ashitaka. En el plano 17 San observa a Ashitaka que comienza a derramar lágrimas, en un raccord de mirada haciendo la angulación en picado.

Dibujo óptico:

En cuanto al dibujo óptico, en esta escena podemos observar dos capas; la que corresponde a los personajes y la que corresponde al fondo. En la capa de los personajes, el dibujo óptico tiende a lo tonal, pues vemos líneas muy bien definidas y sin grano. En la capa del fondo, el dibujo óptico tiende a lo pictórico pues vemos líneas difusas que aparentan ser pintadas al óleo.

Profundidad de campo:

A lo largo de la escena, la profundidad de campo es total. Todo, aún en los primeros planos que aparentan ser tomados por teleobjetivo está enteramente enfocado.

Perspectiva lineal:

A lo largo de la escena, Miyazaki alternó distintas zonas de la imagen, aprovechando el resultado de los contrastes entre claros y oscuros para sugerir profundidad en el espacio. En el plano general, utilizó proporciones diferenciadas, establecida por la diferencia en el tamaño comparativo entre el islote iluminado al fondo y los personajes, donde en primer plano vemos a Yakkuru, San y Ashitaka; el islote del fondo es más pequeño que Yakkuru, lo que da la sensación que Yakkuru y los demás personajes están más cerca y el islote más alejado del lente.

3.-Del montaje

El autor le confiere linealidad a la escena valiéndose de la función sintáctica que, a través de cortes francos y el uso de raccords de movimiento, construye la continuidad de la acción. A través de la función semántica le agrega realismo a la diégesis dados por el uso de los sentidos denotados y concede nuevos niveles de significado gracias a la combinación de elementos filmicos tales como la conjunción de los planos 16 y 17. De aislarse el plano 16, sólo se leería el plano de una chica mordiendo una corteza. Al combinarse con el plano 17, formula una situación emocional, un hombre frágil y débil llora y conmueve a la joven.

Principios compositivos:

Miyazaki acopla lo códigos y s-códigos relativos al actor (la palabra, el tono, la mímica del rostro, el gesto, el movimiento escénico del actor, el maquillaje y el traje) para definir detalladamente a los personajes en la escena.

San es una joven que de niña fue arrojada a los lobos por los humanos para distraer al animal y escapar. Creció criada por los lobos y ahora desprecia a los humanos y mantiene una lucha a muerte con ellos. A lo largo del film, su maquillaje, su vestuario y sus accesorios dan cuenta de la necesidad de San de desprenderse de cualquier vestigio de su naturaleza humana y

convertirse en una más del clan Mononoke. La presencia de Ashitaka la desconcierta, pues asoma lo que ha procurado ocultar con tanta fuerza. El la conmueve, lo que la perturba y la fuerza a establecer límites entre los dos, lo que aparece totalmente identificable en la palabra, el tono, la mímica del rostro y el gesto. Ashitaka, por otro lado, aparece a lo largo de la escena sumamente frágil y vulnerable. Esta información llega al espectador a través del tono, la mímica del rostro, el gesto, la ausencia de movimiento escénico.

Esta escena, centrada en estos dos personajes da cuenta del lado oculto de los dos personajes: la debilidad de ambos. San deja caer la máscara de loba y muestra un lado humano, conmovida por Ashitaka y la fragilidad del joven lo aviva. Ashitaka deja de ser el valiente guerrero y se permite llorar, después de enfrentar la muerte, dejar todo lo que conoce atrás y estar indefenso en un mundo totalmente extraño.

La música refuerza los momentos de mayor emotividad, acentuándose en los momentos donde hay mayor tensión en la mímica del rostro, elemento que va a dominar en la escena. El sonido, extremadamente detallado le va a conferir enorme realismo a la escena ubicar al espectador en el lugar donde ocurren las acciones, el corazón del un bosque virgen. Los registros de imagen refuerzan la necesidad de resaltar la emotividad de la escena, a atención del espectador se centra en las reacciones de los personajes evidenciado en el predominio de planos cerrados, movimientos de cámara que permiten seguir a los personajes de cerca, etc.

Como se puede ver, Miyazaki utiliza los códigos y s-códigos de la puesta en escena, los registros de la imagen y sonido y el montaje como pistas para descubrir el universo oculto dentro de Ashitaka y San.

CAPÍTULO 2

El mundo a través de del puente, un análisis de “El viaje de Chihiro”.

LOS PERSONAJES

Chihiro Ogino/ Sen	
	<p>Chihiro es una niña como cualquier otra. Sus padres la llevan a vivir a un pequeño pueblo. Sus actitudes quejumbrosas durante el viaje y la mueca que le hace a su nuevo colegio evidencian sus sentimientos respecto a la mudanza. No está contenta con su realidad. Al quedar atrapada en el mundo de Yubaba, tiene que utilizar toda su fuerza y coraje para adaptarse y salir de allí con sus padres.</p>
Yukko Ogino	
	<p>Es la madre de Chihiro. Es una mujer de unos cuarenta años. Es delgada. Ojos oscuros, piel clara, cabello corto rojizo y claro. Pertenece a una clase social media. Es japonesa. Está casada. Aparentemente no está muy cómoda con la mudanza pero se conforma. Sigue a su esposo aunque al principio no se muestre convencida. No le presta mucha atención a su hija.</p>
Akio Ogino	
	<p>Es el padre de Chihiro. Es un hombre de unos 45 años. Tiene sobrepeso. Ojos oscuros, piel blanca, cabello corto y oscuro. Está mucho más cómodo con la mudanza que el resto de la familia. Aunque le consulta a su esposa antes de tomar una decisión, decide por su cuenta y avanza. Es líder de una familia promedio, con características muy occidentales.</p>

Haku	
	<p>Es un joven aprendiz de brujo, de unos 14 años. Es delgado, de cabello oscuro, ojos claros, piel blanca. Es el hombre de confianza de la bruja Yubaba en la casa de baños, donde tiene un alto status y goza del respeto de todos. Maneja muchos poderes y es capaz de transformarse en dragón. Protege a Chihiro en todo momento y le da instrucciones para que pueda sobrevivir y salir de allí. Tiene un nexo con ella por un encuentro en el pasado dónde el la rescató.</p>
Yubaba	
	<p>Es una anciana bruja muy poderosa. Es baja con una cabeza desproporcionadamente enorme. Tiene grandes ojos marrones, piel blanca y abundante cabellera blanca. Es la dueña de la casa de baños. Es ambiciosa, avara, astuta, egoísta, iracunda, déspota, muy trabajadora y manipuladora. Mantiene cautivos a sus trabajadores robándoles el nombre. Se desvive en complacer a su bebé a quién sobreprotege. Siente desprecio por lo humanos, peor le da el trabajo a Chihiro por un juramento en el que debe dar trabajo a quién lo pida. Tiene la facultad de transformarse en ave.</p>
Kamaji	
	<p>Es un ser de apariencia humana. Es un anciano que posee seis brazos. Es calvo con abundante bigote y siempre utiliza lentes oscuros. Tiene piel morena. Trabaja en la casa de baños de Yubaba preparando las fórmulas herbales y las calderas que calientan los baños. Es sabio, amable, protector, confiable. Trabaja sin cesar y duerme en su sitio de trabajo.</p>

Zeniba	
	<p>Es la hermana gemela de Yubaba. Aunque es igual de poderosa que ella, aunque no posee su ambición desmedida. Es muy sabia, cautelosa, calmada, considerada, cariñosa y justa.</p>
Sin Rostro/ Kaonashi	
	<p>Es un ser misterioso, del que se desconoce origen y propósito. Es una figura oscura y translúcida que utiliza una máscara blanca con diseños negros que recuerdan al maquillaje de San en la princesa Mononoke.</p>
Lin	
	<p>Es una chica delgada de ojos oscuros, piel blanca, cabello largo y castaño. Sirve en la casa de baños de Yubaba. Desafía a sus superiores. Es inteligente, severa, desconfiada, bondadosa. Ayuda, guía y protege a Chihiro. Sueña con salir de ese mundo algún día.</p>
Bebé	
	<p>Es el hijo de Yubaba. Es un bebé de enormes proporciones. Es un niño criado en el encierro de su cuarto por temor a enfermarse. Su madre se esmera en consentirlo y darle todo lo que él desee.</p>
Pájaro	
	<p>Es un extraño y pequeño pájaro que posee cabeza humana muy similar a la de Yubaba.</p>

Tres cabezas	
	<p>Son tres seres que poseen sólo cabeza. Son calvos, con ojos prominentes, y con barba. Tienen en la piel un tono verdoso. No tienen habla y se movilizan brincando sobre el piso emitiendo extraños sonidos. Sirven a Yubaba.</p>
Caracoles	
	<p>Son las mujeres que trabajan en los baños de Yubaba. Son blancas de cabellos largos y oscuros. Poseen dos puntos en la frente en lugar de cejas.</p>
Ranas	
	<p>Son los hombres que trabajan en la casa de baños de Yubaba. Son blancos con grandes ojos. Su rostro semeja al rostro de una rana. Todos poseen bigotes.</p>
Hollín/ Susuwatari	
	<p>Son pequeños seres hechos de ceniza. Trabajan en el cuarto de las calderas de los baños de Yubaba bajo el mando de Kamaji. Se encargan de transportar el carbón hacia las brasas.</p>

EL CAMINO DEL HÉROE

Chihiro y su viaje encajan en lo que Campbell denomina “El Camino del Héroe”. Tenemos a una niña como cualquier otra que por imprudencia de sus padres termina entrando en un mundo paralelo, regido por una ambiciosa bruja llamada Yubaba, quien convierte a sus padres en cerdos y le impide a la familia volver al mundo real.

El inicio de su viaje es marcado por la llamada y la entrada al mundo mágico. Sus padres camino a su nuevo hogar, pierden la vía y se adentran en un espeso túnel vegetal. Allí, Chihiro advierte la presencia de una enigmática estatua, momento en que se marca la entrada a un lugar sagrado o gobernado por fuerzas superiores. Los padres irrumpen en el misterioso lugar a pesar de las advertencias de la niña, lo que además evidencia un conflicto entre los padres y Chihiro, que en todo momento la ignoran, considerándola una infante cuya opinión no cuenta.

La aparición de Haku, la caída de la noche y la inundación advierten que no hay retorno y dejan claro que en ese mundo los humanos no son bienvenidos. La oscuridad de la noche representa la presencia de lo mágico y lo oculto. El agua oscura representa el inconciente lo que sugiere que el viaje la introyecta hacia su propio mundo interior. A partir de este momento hay un conflicto manifiesto: Chihiro desea regresar a casa y no puede y es, precisamente, este conflicto el que da lugar a la secuencia de acciones. A pesar de estar allí en contra de su voluntad, al profanar ese territorio dominado por los dioses con su presencia, Chihiro no tiene otra salida que iniciar el viaje heroico. La llamada al héroe ha sido llevada a cabo.

Ante el llamado, Chihiro asustada se acurruca y trata de convencerse de que se trata de un sueño, intenta huir pero no lo logra, presentándose aquí lo que Campbell llama el rechazo del llamado. Es en este momento en que la ayuda mágica la motiva a encarar el reto. En este caso, la aparición de Haku nuevamente es la que lo convierte en el mentor que la salva de desaparecer proporcionándole la semilla roja, la protege de ser descubierta con sus hechizos y le informa los pasos a seguir para salir de allí.

Según Campbell, con la ayuda de su mentor, el héroe debe cruzar el umbral y derrotar al guardián. En “El Viaje de Chihiro” esto se hace visible en el puente que lleva a la casa de

baños. El lugar está lleno de empleados de Yubaba, que dan la bienvenida a los Dioses que viene a disfrutar del lugar. Los empleados son los guardianes del umbral. Chihiro debe pasar el puente sin respirar para evitar ser vista. A pesar de no lograr mantener la respiración hasta el final, Haku, su mentor, lanza un hechizo sobre la rana que la descubre para permitirle la entrada a la casa de baños.

Al cruzar el umbral, el héroe deberá enfrentar un largo camino de pruebas. Chihiro, gracias a Haku logra burlar a los guardianes del umbral. Ahora debe superar una serie de desafíos. Aunque siente temor debe encarar sola su destino, pues sólo a través de esas pruebas ella podrá volver a su mundo, como le advierte Haku. La pequeña Chihiro se establece como objetivo recuperar a sus padres y regresar sanos y salvos al mundo real. Al alcanzar sus objetivos se favorece a si misma y a sus padres. Sus ayudantes van a ser en orden de aparición: Haku, Kamaji, Lin, Sin Rostro y Bebé.

La primera prueba es bajar hasta el cuarto de las calderas, que supone un camino lleno de riesgos para la pequeña. Este camino semeja a lo que llama Campbell “El Vientre de la Ballena”. Una vez dentro del cuarto de las calderas debe enfrentar una segunda prueba, convencer a Kamaji para que la emplee en la Casa de Baños. A pesar del terror que le inspira este personaje de múltiples brazos, ella consigue el valor para dirigirse a él y pedirle empleo. Aunque el anciano se niega en varias ocasiones, al final la confía a Lin, diciéndole que la niña es su nieta, para que la lleve ante Yubaba, la bruja que rige el lugar para solicitarle el empleo. A partir de aquí Chihiro cuenta con otro ayudante para lograr su objetivo.

La niña parte con Lin a recorrer el territorio prohibido para los humanos, el interior de la casa de baños. Su sola presencia allí es un riesgo y, por lo tanto, representa también una prueba para la pequeña que descubre aquel mundo lleno de luz, magia y seres sobrenaturales. La sospecha de un empleado del lugar obliga a Lin a distraerlo y dejar a la niña por su cuenta. Ahora debe llegar a los aposentos de Yubaba sola. Acompañada por un intimidante dios vegetal, la niña realiza un silencioso viaje en el ascensor para encontrarse con la bruja.

La siguiente prueba es la más dura hasta el momento, pues debe presentarse ante la bruja y convencerla para que la emplee en la Casa de Baños. Yubaba la intimida valiéndose de diversos métodos (su magia, el asedio del trío de cabezas, los gritos y amenazas), con el fin de hacerla desistir de su objetivo, además de intentar engañarla para descubrir a sus ayudantes. Aún así la pequeña pide insistentemente un trabajo. El llanto del Bebé permite que el suplicio

de la niña acabe. Yubaba se rinde y accede a darle trabajo a la niña. Al firmar el contrato, la bruja le roba tres Kanjis a su nombre, cambiando su nombre a Sen. El robo del nombre significa la pérdida de la identidad de Chihiro. Ahora va a pasar a ser otra persona.

Una vez empleada, Chihiro deberá demostrar coraje y fortaleza. Ahora tendrá que cumplir con labores muy duras, propias de adultos, en la casa de baños y enfrentarse al desdén de sus compañeros (le hablan con desprecio, le colocan las tareas más duras, le niegan las fichas, etc.) sin emitir una sola queja, pues eso la llevaría a ser convertida en cerdo y no lograr su objetivo. Al asumir el rol de héroe, Chihiro asume responsabilidades de adulto, dejando atrás su niñez y su mundo conocido.

A la llegada del indeseable dios apestoso, una nueva prueba es puesta frente a Chihiro, pues Yubaba le ordena encargarse del baño del mismo bajo la amenaza de convertirla en cerdo ante cualquier queja. La niña debe llevar a cabo la tarea sin mostrar desgano pues la bruja la vigila de cerca. La pequeña saca a relucir su coraje y valor enfrentándose a una situación atemorizante y asquerosa, logrando purificar al dios, que resulta ser el poderoso dios de un río.

En esta escena se hace evidente un tema recurrente en el trabajo de Miyazaki: La agresión del hombre a la naturaleza. El personaje del dios del río que llega irreconocible, deforme y desesperado, guía a la niña hacia lo que parece una estaca clavada en su ser: es una metáfora de una puñalada por parte del ser humano. Al extraer los desperdicios humanos, el dios se marcha purificado y deja a Chihiro un regalo: un bizcocho herbal, que más tarde la niña manifestará tener reservado para salvar a sus padres.

Cuando Sin Rostro devora a la rana empleada en la casa de baños, se evidencia un nuevo conflicto. Sin Rostro, como su mismo nombre indica, carece de rasgos faciales y se cubre con una máscara que le da un aspecto totalmente inexpresivo. Representa la sociedad moderna, olvidada de su pasado, sin arraigo y sin rumbo. Chihiro es la única que parece percatarse de la presencia de Sin Rostro y le abre las puertas de la casa de baños. Al desarrollarse la historia, este enigmático ser buscará llamar la atención de Chihiro con pequeñas atenciones (la saluda, la sigue, le regala fichas en varias ocasiones, le ofrece oro). Al recibir atención por prometer pepitas de oro, es seducido por las bondades que ofrece el poder. A partir de allí, este ser se convierte en una vorágine que desea más y más. Aquí se desarrolla un juego entre los empleados que ansían y mendigan pepitas de oro y Sin Rostro que disfruta de sus servicios, los humilla y los devora a su antojo. Aquí Miyazaki hace una comparación

burlona del sistema, quien detenta el poder como una figura deforme, enferma e insaciable y quienes suplican por migajas y le dan el poder. Ésta es precisamente la nueva prueba que Chihiro deberá superar, la tentación ante lo terrenal. La niña sale airosa de la prueba, pues rechaza todo los bienes materiales que le ofrece Sin Rostro.

En la escena 59 surge un nuevo objetivo para Chihiro: Salvar la vida de Haku. En este punto de la historia, Chihiro deja a un lado su objetivo principal para liberar a Haku del hechizo que lo está matando. Sus destinatarios son las brujas gemelas Zeniba y Yubaba, pues la primera lanza sobre Haku un hechizo y la segunda pide que lo eliminen pues ya no lo necesita. El destinatario es Haku. Sus ayudantes van a ser: Kamaji y Lin. Este objetivo se presenta también en forma de una gran prueba, pues la niña deberá sortear una serie de obstáculos para poder llegar hasta la oficina de Yubaba donde Haku yace herido. Al intentar subir y encontrar a Haku por la vía regular se consigue con el caos creado por Sin Rostro y los empleados que no le permiten acceder a los ascensores. Debe vencer su miedo a las alturas (visible en las primeras escenas cuando baja al cuarto de las calderas) y trepar por las paredes de la casa de baños. Una vez dentro del edificio, tendrá que lograr que el Bebé la deje salir de su cuarto y conseguir que no castiguen a Haku lanzándolo al vacío.

A pesar de ser lanzados, Haku logra desviarse y caen en el cuarto de las calderas de Kamaji. Durante la caída Chihiro demuestra la importancia del perdón, protegiendo a bebe y el ave (convertidos en un ratón y un ave diminuta) que minutos atrás trataron de perjudicarla. En el cuarto de Kamaji la renuncia va a ser necesaria para pasar la prueba. La niña le entrega la mitad del bizcocho herbal obsequiado por el Dios del Río y decide ir a la búsqueda de Zeniba y conseguir el perdón de la bruja para así salvar a Haku. Para lograr esto Kamaji también renuncia a los boletos del tren que guardó durante cuatro décadas. Es una prueba de amistad y desinterés para ambos personajes.

Chihiro antes de partir, debería nuevamente enfrentarse con Sin Rostro para purificarlo y sacarlo de la casa baños. Aquí hay un enfrentamiento ente la inocencia de Chihiro y la codicia del espíritu contaminado de Sin Rostro, que desea más y más para evadir la ausencia de pasado y afectos. Ella ahora renuncia a la oportunidad de salvar a sus padres y le entrega la última mitad del bizcocho herbal. Nuevamente se hacen presentes valores como el sacrificio, el agradecimiento (Bebé la salva de morir ahorcada al morder la mano de Sin Rostro), la inocencia y la valentía.

Acompañada por el Bebé, el ave y Sin Rostro, Chihiro comienza el camino a la casa de Zeniba a devolver el sello robado para pedirle que le perdone la vida a Haku. Esta prueba se asemeja a lo que Campbell llama el robo del elixir, en este caso la heroína debe apropiarse de un elemento con propiedades mágicas para devolverlo a donde pertenece.

Mientras tanto Haku vuelve en sí, liberado del hechizo que Yubaba le impuso para controlarlo. El joven ahora puede desafiar y proponer un trato para liberar a la niña y sus padres a la bruja enfurecida, que se presenta de manera más feroz (ordena cocinar a los padres de Chihiro mientras cuenta el oro y amenaza a Haku con cortarlo en pedazos). En contraposición a su hermana gemela que se muestra más cálida, humilde y generosa. Se hace un claro contraste de la luz y la sombra de ese mundo representado por las brujas gemelas que son las dos mitades de un todo. En palabras de Zeniba: “las brujas gemelas son una receta para hacer problemas”.

Chihiro durante su estancia en casa de Zeniba intenta averiguar el misterioso pasado entre ella y Haku. (Llama a Chihiro por su nombre, los recuerdos borrosos de la infancia de la niña y ella reconoce a Haku aún convertido en dragón). Durante toda la historia se evidencia este enigma y la niña cree que a través de la bruja podrá saber algo más. Zeniba le responde que todo lo que se ha vivido permanece en la memoria, aunque no se pueda recordar. La niña decide emprender el regreso a la casa de baños y así se lo hace saber a la bruja Zeniba, que le regala una hebra encantada. Al salir de la casa de Zeniba, la pequeña encuentra a Haku convertido en dragón.

Durante el viaje de regreso sobre el lomo de Haku, la niña tiene nuevamente un recuerdo sobre el pasado en común que existe entre el dragón y ella. Chihiro descubre a través de su recuerdo el nombre de Haku, quien es realmente el dios de un río que fue secado cuando Chihiro estaba pequeña. Este hallazgo salva a Haku, pues al saber su nombre e identidad, tiene la posibilidad de dejar el lugar. Nuevamente se refuerza la importancia de la identidad y el tema de la agresión a la naturaleza por parte del hombre.

En el momento de la remembranza surge para los dos la apoteosis. Ambos se funden en uno solo y así experimenta la elevación divina. Ahora está preparada para la gran prueba, impuesta por Yubaba para devolverle a sus padres vivos y permitirles el regreso a casa. La bruja le pide reconocer a sus padres entre los cerdos, la niña acierta sin ningún problema. Ahora puede emprender lo que Campbell llama “el cruce del umbral de regreso”.

La niña se despide de su maestro Haku y prometen encontrarse en el futuro. La pequeña inicia el camino a casa con el juramento de no mirar hacia atrás. En el encuentro con sus padres, se hace evidente el cambio de la niña al comparar el inicio del viaje con el retorno. La imagen de los padres comprende un punto estático, pues se evidencia que en ellos no hubo transformación ninguna, a diferencia de Chihiro que marcha segura sin esperar ningún tipo de atención de ellos.

El camino recorrido por Chihiro hacia la madurez está sellado por la necesidad de purificación en ella y en su entorno. Una purificación manifiesta no sólo en ella si no en los personajes que la rodean tales como Haku, el dios del río, Sin Rostro, el Bebé, el ave, Lin, etc. Esta limpieza viene dada a través del trabajo duro, el amor al prójimo, la nobleza y la ayuda desinteresada.

ANÁLISIS NARRATOLÓGICO

Estudio de la voz:

A lo largo del filme, predomina la narración fuera de la diégesis, es decir, la mayor parte de la historia es contada por un narrador Extradiegético-Heterodiegético. Aunque hay importantes excepciones que se deben resaltar:

Escena 56:

En esta escena, Chihiro tiene una pesadilla, dando lugar a una metadiégesis con narrador Intradiegético-Homodiegético.

Escenas 61 y 83:

En ambas escenas, Chihiro tiene un recuerdo, dando lugar a una metadiégesis con narrador Intradiegético-Homodiegético.

También tenemos casos de metadiégesis verbal, donde Kamaji se convierte en narradores de segundo nivel al contar la historia de la llegada de Haku al reino de Yubaba (escena 62), siendo narrador Intradiegético-homodiegéticos pues cuentan una historia en la cual participó.

Modo:

Perspectiva:

Focalización:

La focalización es interna, siendo Chihiro el foco narrativo, pues el narrador recibe la información a través del personaje foco. A partir de la escena 46, la focalización es cero, pues el narrador sabe más que el personaje.

Ocularización:

A lo largo del filme predomina la ocularización cero. Aunque vemos presencia de ocularización interna primaria en las escenas (3, 5, 11, 29 y 56) pues el lugar ocupado por la cámara son los ojos de Chihiro gracias a la marca de desplazamiento de ella. También vemos ocularización interna secundaria dada por los raccords de mirada.

Auricularización:

A lo largo del filme predomina la auricularización cero. Aunque vemos la presencia de auricularización interna primaria en la escena 72, donde Chihiro observa las imágenes a través de la ventana de un tren. Las imágenes corren, y al pasar por una estación de tren, el sonido de la campana se deforma dando la sensación de que se alejan rápidamente. Este efecto nos llega a través de los oídos de Chihiro.

Distancia:

Aunque se trata de cine de autor y éste se encarga de dejar algunas huellas, la obra de Miyazaki está inscrita dentro del cine clásico de Hollywood, cuya característica principal consiste en eliminar los rasgos de enunciación, convirtiendo el discurso en historia, y por lo tanto, dando la sensación de que no existe emisor detrás de éste. Debido a estas características, la obra tiende a la transparencia, pues el grado de implicación del autor no es visible.

Tiempo:Orden:

Los acontecimientos narrativos en el film se presentan de forma cronológica, aunque en las escenas 61 y 83 nos encontramos con analepsis externas, pues Chihiro recuerda eventos que sucedieron fuera de la diégesis.

Duración:

El tiempo filmico es menor que el tiempo diegético ($TF < TD$), pues la historia transcurre en cuatro días pero es representada en 122 minutos aproximadamente, dando lugar a una anisocronía. El movimiento narrativo más utilizado para disminuir el tiempo filmico es la Elipsis. Aunque también tenemos pausa debido a la presencia de escenas descriptivas (2, 18, 21, 25, 26, 35, 36, 37). También entre las escenas 65 y 76 encontramos lo que podría ser un resumen pues se seleccionan fragmentos para narrar lo que sucede en varias horas en un par de minutos.

En el interior de las escenas la duración del tiempo filmico es igual al tiempo diegético en su mayoría, pero existen casos como en la escena 14, donde Miyazaki engaña al espectador haciendo sentir que no hay verdaderas elipsis temporales, pero en esta escena se hace más evidente la trampa ya que las dimensiones del castillos no se pueden recorrer en el tiempo filmico, por lo que hay una especie de resumen dentro de las misma escena.

Frecuencia:

La frecuencia es singulativa pues los hechos se representan sólo el número de veces que ocurren en la diégesis. Aunque vemos una excepción: en la escena 83, donde se representa de nuevo un evento que ya había sido representado en la escena 61 (el recuerdo de Chihiro).

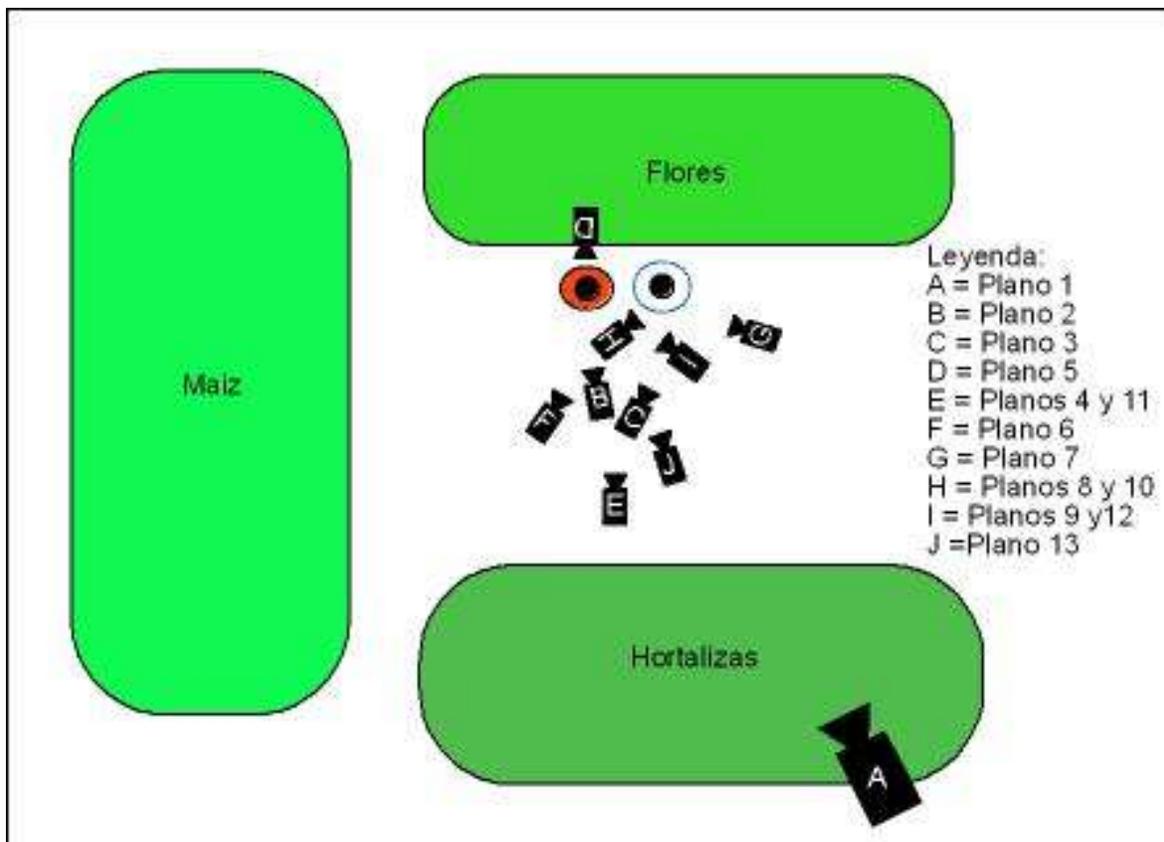
USO DE LA LENGUA CINEMATOGRAFICA
(Escena 31)

Plano	Descripción	Diálogo	Música	Ruidos
1 	Plano General de Chihiro y Haku en la plantación. Chihiro permanece acurrucada mientras Haku la observa de pie. Haku saca de la ropa de Chihiro doblada y se la entrega.		Comienza música incidental.	El trinar de los pájaros y el sonido de la tela de la ropa de Haku.
2 	Plano Medio Americano de Chihiro que levanta el rostro y recibe la ropa y la abraza.	Haku: esconde estos Chihiro: pensé que se habían ido.	Continúa música incidental.	El trinar de los pájaros y el sonido de la ropa de Chihiro al tomarla.
3 	Plano Medio de Haku que le habla a Chihiro y se agacha.	Haku: Los necesitaras cuando regreses a casa.	Continúa música incidental.	El sonido de los pies de Haku moviéndose contra el suelo.
4 	Plano General de Haku que se agacha junto a Chihiro. Haku se saca un paquete de la chaqueta y observa a Chihiro. Chihiro saca una tarjeta de la ropa, la observa y le habla a Haku y la vuelve a ver.	Chihiro: Esta era una tarjeta de despedida	Continúa música incidental.	El trinar de los pájaros y el sonido de la ropa de ambos al manipularla
5 	Primer plano (raccord de mirada) de la tarjeta de despedida en las manos de Chihiro. Chihiro lee la tarjeta.	Chihiro: CHI-HI-RO	Continúa música incidental.	El trinar de los pájaros.

<p>6</p> 	<p>Plano Medio de Chihiro que observa la tarjeta voltea a hablar con Haku que la ve con atención. Vuelve a ver la tarjeta. Haku le habla y ella voltea a verlo.</p>	<p>Chihiro: Chihiro... ese es mi nombre. Haku: Yubaba controla a los demás robándoles sus nombres.</p>	<p>Continúa música incidental.</p>	<p>El trinar de los pájaros.</p>
<p>7</p> 	<p>Primer plano (two shot) de Chihiro y Haku. Chihiro oye impresionada a Haku mientras habla. Chihiro asiente y le responde.</p>	<p>Haku: Aquí tú eres Sen, pero mantén tu verdadero nombre en secreto. Chihiro: Ella casi obtuvo el mío. Casi me convierto en Sen.</p>	<p>Continúa música incidental.</p>	<p>El trinar de los pájaros.</p>
<p>8</p> 	<p>Primer Plano de Haku que le habla a Chihiro. Voltea la cara y continúa hablando.</p>	<p>Haku: Si ella roba tu nombre nunca podrás encontrar el camino de vuelta a casa. Yo ya no recuerdo el mío.</p>	<p>Continúa música incidental.</p>	<p>El trinar de los pájaros.</p>
<p>9</p> 	<p>Primer Plano de Chihiro que le habla a Haku.</p>	<p>Chihiro: ¿Tu verdadero nombre?</p>	<p>Continúa música incidental.</p>	<p>El trinar de los pájaros.</p>
<p>10</p> 	<p>Primer Plano de Haku que le habla a Chihiro mientras ve hacia otro lado. Voltea a verla y continúa hablando. Abre el paquete que tiene en las manos.</p>	<p>Haku: Pero es extraño. Yo recordaba el tuyo.</p>	<p>Continúa música incidental.</p>	<p>El trinar de los pájaros y el sonido del papel del paquete al abrirlo.</p>
<p>11</p> 	<p>Plano General de Chihiro y Haku. Haku toma uno de los bocadillos y se lo ofrece a Chihiro. Chihiro voltea la mirada y le responde. Él insiste en que tome la comida.</p>	<p>Haku: Vamos, come. Debes tener hambre. Chihiro: No quiero comer. Haku: Hice un hechizo en la comida para devolvarte tu fuerza.</p>	<p>Continúa música incidental.</p>	<p>El trinar de los pájaros.</p>

		Cómelo.		
12 	Primer plano de Chihiro que ve la comida y la toma. Comienza a comer. Las lágrimas brotan de sus ojos. Continúa comiendo hasta terminar el bocadillo.		Continúa música incidental.	El trinar de los pájaros, el sonido de la ropa de Chihiro al moverse, el sonido de Chihiro al comer, el sonido de las lágrimas que golpean la grama y el sonido de los quejidos de Chihiro.
13.1 	Plano General de Chihiro y Haku. Chihiro rompe a llorar. Haku la observa y la abraza.		Continúa música incidental.	El trinar de los pájaros, el sonido del llanto de Chihiro y el sonido de la ropa al moverse.
13.2 	Plano General de Chihiro y Haku. Haku le ofrece más bocadillos. Chihiro los toma, los come y continúa llorando.	Haku: Has tenido un día muy duro. Come un poco más.	Continúa música incidental.	El trinar de los pájaros, el sonido del llanto de Chihiro, el sonido de la ropa al moverse y el sonido del papel.

Planta de rodaje



Análisis detallado de la escena

1.- De la puesta en escena:

1.1.-La palabra:

Podríamos decir que el uso de la palabra en esta escena se divide en dos partes en cuanto a temática. La primera parte corresponde a la conversación sobre el nombre y su importancia para poder salir del mundo donde está atrapada Chihiro. La segunda parte corresponde a la insistencia de Haku para que Chihiro coma algo.

1.2.-El tono:

El tono utilizado por Chihiro es acelerado, habla rápidamente, lo que revela nerviosismo por su parte. Haku, a diferencia de Chihiro, habla muy pausadamente, casi en susurro, lo que manifiesta su necesidad de calmar a Chihiro. Sólo en el plano 8 deja escapar un dejo de tristeza por no recordar su nombre, pero rápidamente cambia el tono para hacerlo un poco más alegre.

1.3.-La mímica del rostro:

La mímica del rostro va a ser fundamental en esta escena. En la escena, Chihiro presenta cuatro etapas cuanto a mímica del rostro. En la primera parte vemos a una niña abatida y asustada que oculta su rostro y por un segundo al levantar el rostro es posible ver la profunda tristeza que demuestra. En la segunda parte vemos a una Chihiro sorprendida, que abre los ojos exageradamente. Al ver su ropa nuevamente se sorprende y con cara de curiosidad revisa la ropa. Al ver la tarjeta se impresiona aún más, pues recuerda su nombre. Al hablar con Haku su expresión es casi de susto porque estuvo a punto de olvidar su nombre y quedar atrapada en el mundo de Yubaba. En la tercera parte, Chihiro muestra tristeza cuando Haku le recuerda que ha tenido un día duro. Ante la insistencia de Haku, come con una profunda expresión de desconsuelo y las lágrimas comienzan a brotar en grandes cantidades de su rostro. Finalmente, rompe a llorar, tal cual como llora un niño: frotándose los ojos y abriendo la boca.

Haku, en cambio, mantiene una expresión muy serena en su rostro. Sonríe muy ligeramente en dos ocasiones. Un momento de tristeza se asoma en su rostro al hablar de su nombre pero le da prioridad a la preocupación de Chihiro y vuelve a observarla amablemente.

1.4.-El gesto:

Los gestos que presentan los personajes van acoplados con la mímica del rostro. Los realizados por Chihiro son rápidos y nerviosos al principio, pero poco a poco va haciendo movimientos más lentos cuando pasa la sorpresa y regresa la tristeza.

Los gestos de Haku son totalmente suaves, correspondiendo a la actitud que mantiene en toda la escena, quizás procurando transmitir tranquilidad a Chihiro.

1.5.-El movimiento escénico del actor:

Aunque en la escena no hay movimientos considerables de los personajes, los mismos están acordes a lo que dicen y expresan. Chihiro aparece durante toda la escena agachada, aunque al principio mantiene una posición fetal con el rostro cubierto, demostrando gran fragilidad y la necesidad de protección.

Por otro lado, Haku al principio mantiene un poco de distancia respecto a Chihiro, pero poco a poco se va acercando hasta la escena final donde está agachado junto a ella abrazándola para consolarla con su rostro muy cerca al de ella. Con estos movimientos muestra cada vez más confianza con Chihiro y una creciente necesidad de protegerla.

1.7.-El traje:

Chihiro viste el uniforme de la casa de baños de Yubaba que consiste en unos pantalones cortos holgados de color naranja y una camisa del mismo color. Usa los zapatos amarillos con que llegó al Castillo. Haku viste el mismo atuendo, pero los pantalones son de color azul, la camisa es blanca y usa sandalias. Ambos uniformes determinan la categoría de uno y del otro. Chihiro es un empleado de muy bajo rango en la casa baños, mientras que Haku posee un rango muy alto y su uniforme es igual al de los capataces.

1.8.-Accesorios:

Para esta escena, la ropa de Chihiro, la tarjeta de despedida y el paquete de comida son considerados como accesorios, pero es la tarjeta de despedida la que juega el papel más importante, puesto que devuelve a Chihiro su propio nombre y la posibilidad de volver a casa.

1.9.-El decorado:

La escena se desarrolla en exteriores, en la zona de cultivo del castillo aledaña a las porquerizas. Es posible vislumbrar que las siembras que los rodean son de maíz y lechuga.

1.10.-La música:

La música juega un papel muy importante, pues está estrechamente ligada a la emocionalidad de los dos personajes en momentos puntuales. Chihiro en el plano 1 está desolada y acurrucada porque se siente perdida lo que está plenamente representado musicalmente. Ese momento de tensión, representado por las disonancias musicales, se rompe con al entrada del piano, que coincide con la sorpresa de Chihiro al ver su ropa. De la misma forma, la música alcanza cierto tipo de serenidad en la conversación hasta que Haku permite escapar un poco de tristeza, donde entran los violines y el piano, nuevamente relacionando la música y emocionalidad.

1.11.-El sonido:

A lo largo de la escena, el trinar de los pájaros es constante, sirve como sonido de fondo para apoyar la construcción de la diégesis sin superponerse a los diálogos o la música incidental. Es importante destacar el sonido producido por las telas de los trajes de los personajes al moverse y el paquete de comida al ser abierto que permite sentir cercanía con los personajes y le otorga realismo a la escena.

2.- De los registros de imagen y sonido:

2.1.- Registro de imagen:

Encuadre:

El fuera de campo imaginario a lo largo de la escena es considerable, puesto que se hallan en un espacio abierto, específicamente un sembradío que colinda con la porqueriza, donde entran y salen de cuadro mariposas amarillas y constantemente se oye el trinar de pájaros que no están en el cuadro. En el plano 1 es más abierto que habrá en la escena lo que define en gran parte el fuera de campo concreto de los planos siguientes. En este plano vemos que los personajes ocupan un espacio mínimo en comparación con el resto de los elementos (vemos la plantación de maíz, la plantación de repollos y las flores a sus espaldas). Los siguientes planos son más cerrados y el en caso de los planos 3, 8 y 10, detrás de Haku aparece una de las porquerizas, lo que aumenta el fuera de campo concreto.

En cuanto a la composición, tenemos un encuadre de forma rectangular con una proporción 2x1, siendo más panorámica a la utilizada normalmente en cine que es 16x9.

Escala:

Aunque inicia en un planos general, en esta escena la mayoría de los planos son cerrados (planos medios y primeros planos) centrando la atención en los personajes, lo que denota una necesidad del autor de darle peso a las emociones representadas por los personajes.

Angulación:

La angulación es combinada ya que, aunque dominan los planos con angulación normal, también abundan los planos con angulación en contrapicado que son los planos donde aparece Haku, haciendo sentir al espectador al nivel de Chihiro que es mucho más pequeña. En el plano 5 Chihiro ve una tarjeta que está en sus manos, en un raccord de mirada haciendo la angulación en picado.

Dibujo óptico:

En cuanto al dibujo óptico, en esta escena podemos observar dos capas; la que corresponde a los personajes y la que corresponde al fondo. En la capa de los personajes, el dibujo óptico tiende a lo tonal, pues vemos líneas muy bien definidas y sin grano. En la capa del fondo, el dibujo óptico tiende a lo pictórico pues vemos líneas difusas que aparentan ser acuarelas.

Profundidad de campo:

A lo largo de la escena, la profundidad de campo es total. Aunque por efecto del dibujo óptico, el fondo se puede percibir ligeramente desenfocado. Sólo en el plano 5 se ve muy poca profundidad de campo, pues sólo aparecen enfocadas la mano de Chihiro y la tarjeta que sostiene. La ropa doblada, sus piernas y las hierbas en el piso que están a muy corta distancia, aparecen ya desenfocadas.

Perspectiva lineal:

Para sugerir profundidad en el espacio, Miyazaki utilizó la sensación de alejamiento y de profundidad, establecida por la diferencia en el tamaño comparativo de entre diferentes elementos en el espacio. Tal es el caso del plano 1, donde en primer plano vemos un cultivo de repollos; Chihiro acurrucada tiene el mismo tamaño de las hortalizas que aparecen en el borde del cuadro, lo que da la sensación que las hortalizas están más cerca y Chihiro más alejadas del lente.

Ideogramas:

En esta escena es importante destacar la presencia del nombre de Chihiro escrito en Kanji o caracteres que corresponde a un o varios significados o conceptos que se modifican según la combinación que se hagan de los mismos. Un mismo kanji varios significados, también puede tener varios sonidos. El nombre de Chihiro está compuesto por dos Kanji:

千尋, que significa mil preguntas. El primer Kanji 千 significa mil y puede leerse como CHI o como SEN, y es él único Kanji que Yubaba le dejó a Chihiro como nombre por lo que la llaman Sen. Al recuperar su nombre, Chihiro tiene la posibilidad de alcanzar su objetivo: salir de ese mundo y volver a casa.

3.-Del montaje:

Miyazaki no sólo utiliza las funciones sintácticas y semánticas del montaje para asegurar la continuidad a lo largo de la escena, si no que juega con la función rítmica al utilizar la música como brújula para combinar los planos en puntos clave donde tenemos efectos de enlace dados por la combinación de dos elementos, efectos de linealidad, producción de sentidos denotados al construir el universo espacio-temporal de la escena y producción de sentidos connotados al originar significado, como por ejemplo la combinación de los planos de diferentes angulaciones haciendo sentir al espectador la fragilidad de Chihiro al entrar en su punto de vista.

A pesar del mecanismo de combinación utilizado por Miyazaki, el montaje tiende a ser transparente, pues se juega con el plano y el contraplano de acuerdo a las convenciones del M.R.I.

Principios Compositivos:

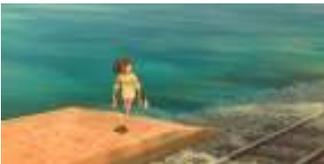
Miyazaki ofrece una detallada descripción de los personajes a través de los elementos relativos al actor a lo largo de la escena. En el desarrollo de la misma define a una Chihiro muy niña, frágil y temerosa del mundo que la rodea y en el que ella no eligió entrar. Después de superar muy duras pruebas, se encuentra exhausta, pues la atemorizada niña no ha dormido ni comido nada desde que llegó al mundo mágico. Enfrentándose nuevamente a la figura de sus padres convertidos en cerdos, a niña se refugia en posición fetal demostrando su grado de fragilidad y temor.

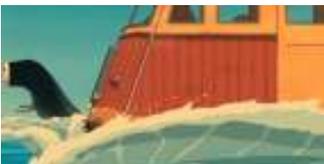
Haku, por otro lado, expresa su seguridad y serenidad. Su voz, sus gestos y la mímica de su rostro se desenvuelven con una gran calidez y delicadeza. En todo momento su atención está centrada en la afligida niña. Haku representa la figura de un maestro gentil y bondadoso arriesgándose a ayudarla en el mundo mágico. Sólo un momento pierde la postura risueña que guarda para Chihiro, en el instante que menciona que ha olvidado su propio nombre, pero rápidamente recupera su expresión optimista para reconfortar a la niña.

Cuando Haku convence a Chihiro para que se alimente, la chica comienza a comer con esfuerzo y una evidente expresión de angustia y desosiego. Enormes lágrimas brotan de sus ojos mientras recupera las fuerzas hasta que finalmente rompe en llanto reforzando la imagen de niña frágil y asustada. Haku la abraza para consolarla, demostrando gran afecto, dulzura y confianza hacia Chihiro.

La música de esta escena va a estar ligada a la emocionalidad de los personajes, además de determinar de cierta forma el montaje que va a ser guiado por el ritmo de la música lenta y suave. Los elementos relativos al registro de la imagen se conjugan para darle énfasis a la emoción de los personajes, utilizando planos cerrados, predominio de angulación en picado, etc.

USO DE LA LENGUA CINEMATOGRAFICA
(Secuencia 10)

Plano	Descripción	Diálogo	Música	Ruidos
1 	Plano General de Chihiro que corre a la parada del tren. El tren se detiene. Chihiro entra e invita a “Sin Rostro”. El tren avanza. Chihiro y “Sin Rostro” se sientan.	Chihiro: ¡Ahí está!	Música incidental.	Sonido de los pasos de Chihiro bajo el agua y el vuelo del ave.
2 	Plano General de Chihiro que llega a la parada del tren y se detiene.		Música incidental.	Sonido de los pasos de Chihiro bajo el agua, el vuelo del ave y sonido de los pies mojados sobre el piso.
3 	Plano General de Chihiro que observa el tren que se aproxima.	Chihiro: El tren está llegado. Aquí vamos.	Música incidental.	Sonido de los pies mojados sobre el piso, el vuelo del ave y los pasos de la cucaracha.
4 	Plano General del tren que se aproxima.		Música incidental.	Sonido del tren y el agua moviéndose.
5.1 	Plano General de “Sin Rostro” que se acerca a la parada de tren.		Música incidental.	Sonido de “Sin Rostro” pasando por el agua.

<p>5.2</p> 	<p>Plano General de “Sin Rostro” que se acerca a la parada de tren. El tren pasa a su lado</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren y el agua moviéndose.</p>
<p>6</p> 	<p>Plano Medio de “Sin Rostro” que avanza y es arrastrado por una ola.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren y el agua moviéndose.</p>
<p>7.1</p> 	<p>Plano General de Chihiro que observa el tren que se aproxima. El tren avanza.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren, el vuelo del ave y el agua moviéndose.</p>
<p>7.2</p> 	<p>Plano General de Chihiro que corre a alcanzar el tren.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren, el vuelo del ave y el agua moviéndose. Sonido de los frenos y de la puerta del tren que se abre.</p>
<p>8</p> 	<p>Plano de Chihiro que entra al tren.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del agua, los pasos de la niña y la tela de su ropa.</p>
<p>9</p> 	<p>Plano Entero de Chihiro que le entrega los tickets al encargado.</p>	<p>Chihiro: Por favor, quiero ir hasta el Corazón del Pantano</p>	<p>Música incidental.</p>	

<p>10</p> 	<p>Primer Plano de Chihiro que observa al encargado contar los tickets. Chihiro Voltea a ver a “Sin Rostro”</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>El sonido del papel de los tickets.</p>
<p>11</p> 	<p>Plano Medio de “Sin Rostro” que acepta la invitación de Chihiro.</p>	<p>Chihiro: ¿Quieres venir también?</p>	<p>Música incidental.</p>	
<p>12</p> 	<p>Plano medio de Chihiro que le dice al encargado que “Sin Rostro” va con ellos.</p>	<p>Chihiro: Él también por favor.</p>	<p>Música incidental.</p>	
<p>13</p> 	<p>Primer Plano de las manos del encargado que tritura los tickets.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>El triturador de papeles y los pasos del encargado del tren.</p>
<p>14</p> 	<p>Plano General de Chihiro y los demás que entran en el vagón.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido de los pasos, el chirriar de la puerta. El sonido del motor del tren y la puerta que se cierra.</p>
<p>15</p> 	<p>Plano General del que tren avanza por el agua.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren que avanza y el agua.</p>

<p>16</p> 	<p>Plano General de Chihiro y los demás que observan el vagón.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren.</p>
<p>17</p> 	<p>Plano Medio de Chihiro que observa el vagón y avanza lentamente a sentarse.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren, el roce de la mano de la niña con el tubo y los pasos.</p>
<p>18</p> 	<p>Plano General de Chihiro que avanza lentamente y se sienta.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren y los pasos de la niña.</p>
<p>19</p> 	<p>Plano Medio de “Sin Rostro” que llama a Chihiro.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren y de “Sin Rostro” llamando a Chihiro.</p>
<p>20</p> 	<p>Plano General de Chihiro que llama a “Sin Rostro” y lo invita a sentarse junto a ella. Él se acerca y se sienta.</p>	<p>Chihiro: Ven aquí. Pórtate bien, ¿de acuerdo?</p>	<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren y del ave que brinca sobre la ventana.</p>
<p>21</p> 	<p>Plano General del que tren avanza por el agua.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren y el agua moviéndose.</p>

<p>22</p> 	<p>Plano Entero de Chihiro que permanece sentada junto a “Sin Rostro” mientras El ave y el ratón miran por la ventana.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren y del ave que brinca sobre la ventana.</p>
<p>23</p> 	<p>Plano General de los rieles bajo el agua.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren y el agua moviéndose.</p>
<p>24</p> 	<p>Plano General de una casa sobre un islote.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren desde adentro del vagón.</p>
<p>25</p> 	<p>Plano General de personas que esperan en una parada del tren.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren desde adentro del vagón y la alarma de la parada del tren que se desvirtúa por la velocidad.</p>
<p>26</p> 	<p>Plano medio de Un hombre que toma sus maletas.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido de las maletas</p>
<p>27</p> 	<p>Plano General del tren que se detiene en una estación</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren, el agua moviéndose y los frenos.</p>

<p>28</p> 	<p>Primer plano de los pasajeros que avanzan mientras Chihiro los observa desde la ventana.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido de los pasos de los pasajeros, y sonido del tren.</p>
<p>29.1</p> 	<p>Plano General de la gente que avanza por la estación. El tren avanza.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren, el agua moviéndose y pasos de los pasajeros.</p>
<p>29.2</p> 	<p>Dolly hacia la izquierda. Plano General de una niña que observa.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren, el agua moviéndose y pasos de los pasajeros.</p>
<p>30</p> 	<p>Plano General del atardecer mientras el tren se aleja de la estación.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren y el agua moviéndose.</p>
<p>31</p> 	<p>Plano General del interior del vagón. Chihiro y "Sin Rostro" permanecen sentados en el mismo sitio.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren.</p>
<p>32</p> 	<p>Plano Medio de Chihiro que carga al ratón y al ave mientras duermen.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren.</p>

<p>33</p> 	<p>Plano ¼ de Chihiro que observa por la ventana.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren.</p>
<p>33.2</p> 	<p>Dolly in hasta Primer Plano del rostro de Chihiro.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren.</p>
<p>34</p> 	<p>Plano General del tren que avanza al anochecer.</p>		<p>Música incidental.</p>	<p>Sonido del tren y el agua moviéndose.</p>

Análisis detallado de la escena

1.- De la puesta en escena:

1.1.-La palabra:

La palabra va quedar relegada a un segundo plano en esta escena. Es utilizada por Chihiro esencialmente para dar instrucciones a sus acompañantes y señalar hacia donde se dirige.

1.2.-El tono:

El tono de la niña al hablar pone en manifiesto una Chihiro más fuerte. Su tono es firme y seguro, semejando al habla de un adulto.

1.3.-La mímica del rostro:

En esta escena el único rostro que demuestra expresión es el de Chihiro. La niña mantiene una expresión muy seria, demostrando la gran preocupación que le genera la situación de Haku y de sus padres. Es importante destacar que los personajes que viajan en el tren carecen de expresión y son una suerte de figuras traslucidas con formas humanas.

1.4.-El gesto:

A lo largo de la escena, los gestos de los personajes en general van a ser lentos, dando la sensación de tristeza y nostalgia. Chihiro muestra un poco de tensión al sentarse y apretar las manos sobre sus piernas. La niña en la estación de tren es un reflejo de la postura de Chihiro, con las manos juntas en señal de aprehensión. Los oscuros pasajeros del tren permanecen sentados con el rostro hacia abajo manifestando tristeza y cansancio. Los únicos personajes que dan cuenta de una emocionalidad distinta son el bebé y el ave que se mantienen excitados y curiosos observando por la ventana hasta que se duermen.

1.5.-El movimiento escénico del actor:

Los movimientos de los personajes en la escena son principalmente para entrar y salir de tren. Son movimientos lentos, exceptuando los de Chihiro en la primera parte de la escena, donde corre para llegar a la parada del tren.

1.6.-El traje:

Chihiro viste la ropa con que llegó a la Casa de baños de Yubaba, franela blanca con una franja verde, bermudas rosa y zapatos amarillos. Los pasajeros del tren tienen vestimentas muy parecidas a la ropa de las clases obreras europeas de la segunda guerra mundial (los abrigos, sombreros, boinas y pañuelos).

1.7.-Accesorios:

Entre los accesorios en esta escena se pueden destacar las maletas y cajas de los pasajeros, el boleto y el triturador de papel del encargado del tren.

1.8.-El decorado:

La escena se desarrolla en el tren que cruza ese extenso océano creado por las lluvias. Este tren parece un tren bastante sencillo, sin lujos, con asientos que no parecen ser cómodos.

1.9.-La música:

En la escena del viaje en el tren, la música es la verdadera protagonista, dejando a la mayoría de los elementos visuales en segundo plano. Es una música donde dominan los instrumentos de cuerda y piano, lenta y sumamente melancólica.

1.10.-El sonido:

Constantemente se oye el sonido de tren, el cual a su vez posee un sonido distinto en las tomas del interior del vagón y las tomas fuera del vagón, donde además se agrega el sonido del agua al ser golpeada por el tren. El sonido de los frenos del tren, los pasos, el roce de la tela, el papel del ticket al ser manipulado y la trituradora de boletos dan cuenta de un detallado estudio del sonido que otorga realismo a la escena. Un apartado merece el sonido de la alarma de la parada del tren, aquí se simula el efecto doppler tal cual se escucharía si el espectador viajara dentro del vagón, ubicando al mismo dentro de la diégesis que se coloca en el lugar de la niña que observa a través de la ventana. Así como las imágenes, los sonidos lejos de dominar la escena, aún siendo tan detallados, acompañan a la música, que lleva la batuta en el desarrollo de la escena.

2.- De los registros de imagen y sonido:

2.1.- Registro de imagen:

Encuadre:

El fuera de campo imaginario a lo largo de la escena es considerable, puesto que se desarrolla durante el viaje en un tren. A lo largo de la escena se ven planos dentro y fuera del vagón. En todo momento se observa el horizonte a lo lejos y un océano sin fin, generalmente en traveling pues se trata del punto de vista de la niña que observa a través de las ventanas.

En cuanto a la composición, tenemos un encuadre de forma rectangular con una proporción 2x1, siendo más panorámica a la utilizada normalmente en cine que es 16x9.

Escala:

En esta escena la mayoría de los planos son abiertos (gran plano general y plano general) centrandó la atención en la atmósfera que brinda el paisaje más que en los personajes.

Angulación:

La angulación es combinada, pues se presentan planos con angulación normal, en contrapicado y picado. La angulación de los planos en esta escena tendrán como prioridad colocar al espectador en la situación de la niña, pues en su mayoría la angulación de los planos se relaciona con la posición de la niña en es espacio diegético.

Dibujo óptico:

En cuanto al dibujo óptico, en esta escena podemos observar dos capas; la que corresponde a los personajes principales y la que corresponde al tren, los pasajeros y el paisaje exterior del tren. En la capa de los personajes, el dibujo óptico tiende a lo tonal, pues vemos líneas muy bien definidas y sin grano. En la capa que corresponde al tren, los pasajeros y el paisaje exterior del tren, el dibujo óptico tiende a lo pictórico pues vemos líneas difusas que aparentan ser pintadas a mano, simulando trazos de acuarela a lo largo de la escena.

Profundidad de campo:

A lo largo de la escena, la profundidad de campo es total, tanto en los planos abiertos como en los cerrados, pues todo aparece completamente enfocado.

Perspectiva lineal:

La amplitud del espacio es construida a partir de la perspectiva de las líneas, de las proporciones diferenciadas, establecida por la diferencia en el tamaño comparativo entre distintos elementos en la escena y contrastes zonales, en el caso del océano donde se observan

variedades cromáticas a medida que se acerca a la línea de horizonte donde se oscurece notoriamente.

3.-Del montaje:

A través de las funciones sintácticas del montaje, tanto a nivel de sonido como de imagen se mantiene el raccord dando sensación de linealidad a lo largo de la escena. En la primera parte de la escena se siguen las acciones de Chihiro al esperar el tren seguida por “Sin Rostro” y luego abordar el vagón, utilizando el juego de planos y contraplanos, raccords de movimiento y continuidad en el sonido (del agua y el tren) para conferirle linealidad a la escena. A lo largo de la escena, como método de enlace entre plano y plano se utiliza el corte franco, logrando continuidad a través de la música y el sonido del tren.

Predomina la producción de los sentidos connotados, pues la conjunción de los distintos elementos filmicos da lugar a una riqueza de significados. En esta escena, a pesar que se inicia con la acción de la niña tomando el tren e iniciando su viaje a la casa de Zeniba, no predomina una intención narrativa por parte del autor. Más que referirse a una sucesión de acciones, se evidencia la necesidad del autor de transmitir emociones a través de planos predominantemente descriptivos combinados con la música. Se está hablando entonces de un montaje expresivo. Hay una sólida construcción de la diégesis lograda a través de los sentidos denotados de la función semiótica.

En cuanto a la función rítmica del montaje, se observa un ritmo lento, combinado con una música lenta, con una duración moderada de los planos aunque con una acción mínima dentro de los mismos.

Principios Compositivos:

En esta escena, la palabra y el tono van a dar cuenta de una Chihiro mucho más decidida y fuerte pero a la vez muy preocupada, evidenciado por la mímica del rostro y el gesto. Chihiro parte a la casa de Zeniba a devolver el sello a la bruja y pedirle que le perdone la vida a su amigo. Con la vida de Haku y la de sus padres en peligro, la niña ahora sólo puede esperar pacientemente en el tren hasta llegar a su destino.

La imagen de la niña mucho más madura pero con gran carga emocional va a dominar la escena sólo por pocos segundos. A partir del plano 21 Chihiro y sus acompañantes van a pasar a un segundo lugar. Los planos siguientes van a estar cargados de una emocionalidad más ligada a la atmósfera que a los personajes.

El trayecto del tren a través de ese infinito océano se convierte en un viaje onírico, donde la música, convertida en el personaje principal de la escena, da la pauta en los momentos clave y lleva el espectador a un viaje interior lleno de nostalgia. Con predominancia de imágenes de trazos suaves y colores cálidos, esta escena es rica en elementos visuales. Una mezcla de tonos rojizos y naranjas en el atardecer se mezclan en el agua en toda su extensión, aumentando la sensación de soledad y melancolía hasta que se oscurece totalmente.

Los pasajeros del tren crean interrogantes pues se desconoce su origen ¿Pertenece al mundo mágico? ¿Están vivos o muertos? Oscuros y traslúcidos, estos seres sin identidad se mueven con mucha lentitud, al bajar del tren es evidente que ninguno viaja acompañado. Sus trajes, como antes se indicó, tienen ropa extemporánea. Es importante resaltar la imagen de la pequeña parada en medio de océano, lo que parece un padre de edad madura es acompañado por un niño o una niña muy pequeña sin ningún tipo de equipaje. El tren no se detiene, así que no se devela el misterio de su presencia en la parada, pues no se conoce si sus intenciones eran abordar el tren o esperaban a alguien. La ausencia de una figura femenina en el corto plano añade un tono sombrío al cuadro.

La niña en la estación del tren constituye otro gran interrogante. La niña evidentemente sola, observa hacia Chihiro en lo que podría ser un *raccord* de mirada. Al aparecer en el cuadro la música se acentúa con un solo de piano cargado de emotividad. Este punto constituye una suerte de clímax de la escena. La postura aprensiva de la pequeña y oscura figura parece ser la de una niña perdida y confundida, quizás estableciendo una comparación entre la Chihiro que llegó al mundo mágico a modo de reflejo. Esta imagen también podría ser el retrato de la niñez que queda atrás. De cualquier manera la presencia de la pequeña en la estación evoca lejanía, tristeza y nostalgia.

La lejana imagen de lo que parece una vieja casa rural al atardecer contrasta con las coloridas luces de los anuncios que se vislumbran a los lados del tren a través de las ventanas. Se hace evidente una contraposición entre el mundo contemporáneo y el mundo del ayer.

Todos estos elementos que rompen un poco con el ritmo narrativo del film parecen tener rasgos autobiográficos del autor cargados de simbolismos. Un extenso mar que representa el subconsciente aunque con aguas claras y poco profundas. Un tren que sólo va de ida pero nunca de regreso y avanza durante el ocaso representa la vejez, los pasajeros representarían la gente que va partiendo poco a poco hasta que el tren queda vacío, la figura paterna junto con el pequeño, los ropajes coincidentes contemporáneas con la niñez de Miyazaki, la niña abandonada en la estación, la casa lejana y las luces brillantes tan cercanas evidencian un enorme reflejo de la vida del autor. Esta escena constituye una pausa a la narración para dar cabida a todo el bagaje sentimental de Hayao Miyazaki.

CAPÍTULO 3

La huella de Hayao Miyazaki

Miyazaki conjuga una infinidad de elementos para crear un cine de animación detalladamente trabajado y maduro, que va mucho más allá de los parámetros convencionales de la animación, tanto oriental como occidental.

En ambos films, los personajes poseen una gran profundidad lo que hace imposible encasillarlos en el bidimensional concepto de “buenos o malos”. Cada uno de estos seres fantásticos encarna distintas emociones humanas y poseen diversos matices que los alejan del purismo occidental. Así es posible encontrarse con un Ashitaka de nobles sentimientos, un héroe valeroso, pero portador de una maldición que representa el odio interno de su raza que le confiere una capacidad sobrenatural de matar y desmembrar, o con un “Sin Rostro” que con la inocencia de un infante intenta ayudar y buscar calor, pero contagiado por la ambición es capaz de devorar lo que sea.

El estudio del plano del contenido en ambos films permitió la introducción del nombre de Joseph Campbell en el análisis. A través del patrón del camino del héroe propuesto en “El héroe de las mil caras”²³, se hizo posible una nueva lectura de “El viaje de Chihiro” y “La princesa Mononoke” para reconstruir la figura del héroe y comprender la complejidad de los personajes en la obra de Miyazaki. Ambas historias poseen un héroe que es llamado a la aventura, y luego de pasar diversas pruebas logran un cambio interno que, además transforma a todos los que lo rodean.

En cuanto al estudio del uso de la lengua cinematográfica, eje central del presente trabajo, se puede afirmar que a través del análisis estructural como método utilizado para separar los elementos que conforman el plano de la expresión, definirlos y estudiar sus relaciones, resulta efectivo para reconocer cómo funcionan los códigos y s-códigos de la lengua cinematográfica a la hora de producir significado en el cine de animación. Hecha esta afirmación es necesario aclarar que resulta prácticamente imposible estudiar la totalidad de elementos que conforman el universo de imágenes en los films analizados, tal como se planteó en la introducción, pues la diversidad y abundancia de mecanismos utilizados en cada plano obligaría un estudio mucho más extenso, y es importante agregar que algunos elementos pueden perderse por la diferencia de códigos culturales.

²³ CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras*. New York. 1949

Adentrándose en el tema de la representación visual de los personajes dentro de las obras analizadas, es necesario resaltar la diferencia en la complejidad de trazos entre los distintos personajes, siendo algunos más esquemáticos, tal es el caso de Chihiro y Haku en “El viaje de Chihiro” o San en “La princesa Mononoke” cuyos rasgos faciales en momentos se limitan a unas pocas líneas, pasando por unas mucho más elaborada Yubaba y Zeniba llenas de relieves y matices, hasta llegar a los casos de grandes detalles como lo es el Didarabochi en la “La princesa Mononoke”, cuya creación necesitó de la técnica de animación de sistemas de partículas haciendo que las moléculas simulen estrellas incorporadas dentro del cuerpo trabajado tridimensionalmente del dios del bosque y cuyo movimiento era calculado en referencia a factores del entorno tales como el viento, la gravedad y movimiento de la criatura²⁴.

En el análisis se pudo observar como Hayao Miyazaki, a través de la ilustración, controla la totalidad de los elementos que aparecen en la pantalla y los utiliza para llevar al espectador a los estadios emocionales que se propone. En el caso de la construcción visual de los personajes se puso en evidencia la forma en que Miyazaki le confiere ciertas propiedades a los personajes para destacar ciertas emociones, sentimientos y características presentes en las personalidades de los mismos. Un ejemplo a destacar es el caso de Yubaba en “El viaje de Chihiro”, donde la bruja presenta una diferencia sustancial con la representación de los personajes humanos. Yubaba es una bruja de apariencia humana pero con una cabeza enorme en total desproporción con su pequeño cuerpo y cuyo bebé tiene el doble de su tamaño. Esto define el centro de poder de la bruja, pues su fuerza reside en la inteligencia y no en la parte física, que en este caso estaría representada por Bebé.

De igual forma, se observa la similitud física entre el Tatarigami que ataca la aldea de Ashitaka, Sin Rostro cuando destruye la casa de baños y el Didarabochi sin cabeza que devora el bosque. Estos personajes se presentan con una flexibilidad que llega a parecer gelatinosa, representados en colores oscuros y con características similares a un animal rastrero (no se mantienen erguidos) simbolizan el lado más oscuro de los mundos a los que pertenecen, siendo devoradores insaciables que sólo responden al básico deseo de destruir.

²⁴ CAVALLARO, Dani. *The Animé art of Hayao Miyazaki*. McFarland & Company. USA. 2006

La constitución gráfica de Kamaji refuerza las características distintivas de este personaje. Él posee seis brazos muy flexibles y extremadamente largos, a diferencia de su cuerpo que es más bien pequeño con piernas cortas. Muy parecido al caso de Yubaba, Kamaji concentra su fuerza en sus brazos y la agilidad de los mismos, dejando totalmente relegada la fuerza física. Al observar la curiosa figura del personaje Kamaji, ese extraño ser que parece humano, posee múltiples brazos, trabaja, come y duerme en el mismo sitio, se evidencia la importancia que Hayao Miyazaki le confiere al trabajo duro. A través de esta figura se exalta el sacrificio y la capacidad de multiplicarse, pues son sus seis brazos los que le permiten hacer todo lo que es necesario para sacar adelante la casa de baños.

En el caso de las expresiones faciales, Miyazaki maneja una gama de intensidades que va desde el hieratismo de los padres de Chihiro o el imperturbable rostro de Haku hasta las exageradas y monstruosas expresiones de Yubaba al enfurecerse. Es importante mencionar dentro de la mímica del rostro de los personajes, el movimiento del cabello tanto de Ashitaka como de Chihiro, que se erizan frente a emociones fuertes como el miedo, la rabia o el dolor, siendo éste un recurso muy apegado al animé tradicional.

Miyazaki utiliza el gesto para dar cuenta al espectador de la evolución de Chihiro a lo largo de su aventura que, en las primeras escenas, muestra un caminar vacilante y movimientos nerviosos en contraposición a la firmeza en sus movimientos al asegurar su uniforme antes de atravesar la tubería a las afueras de la casa de baños para salvar a Haku.

Dentro del trabajo de movimiento es importante destacar la cuidadosa elaboración de distintos patrones de animación en los animales de ambos films, mucho más detallado que el movimiento de los personajes humanos. En “El viaje de Chihiro” los movimientos de los padres convertidos en cerdos son fieles representaciones de los cerdos reales y de igual forma el dragón Haku al recibir el bizcocho herbal de manos de Chihiro personifica de forma muy cercana los gestos de un perro herido. En el caso de “La princesa Mononoke” son los lobos, jabalíes, Yakkuru y el mismo Shihigami los que llevan el mayor trabajo en cuanto a movimiento se refiere, pues cada uno es fácilmente identificable por el movimiento tan semejante a los animales representados.

Los trajes en ambos films remontan al espectador a distintas épocas. En el caso de “El viaje de Chihiro” exceptuando las ropas contemporáneas de Chihiro y sus padres, los trajes de los personajes se remontan a finales del siglo IX y principios del siglo XX. En el caso de “La

princesa Mononoke”, los trajes de los personajes consisten en las vestimentas tradicionales de Japón que no han variado en siglos, aunque los mismos permiten al espectador ubicar el nivel social de los personajes. En cuanto a la representación gráfica de los trajes están trabajados con abundancia de pliegues, sin llegar al hiperrealismo, lo que se hace fácilmente observable por el uso de sombras y luces planas sin utilización de otros matices.

El decorado le confiere infinito valor a la obra, y con decorado nos referimos a todo conjunto de elementos que conforman el fondo de los personajes. En “La princesa Mononoke” el decorado predominante es el bosque, cuya fuerte presencia confirma la intención del autor de darle gran peso a la atmósfera de la cinta. El bosque, lleno de niebla, halos de luz en combinación con los sonidos y la música incidental le confiere un ambiente místico, donde todos los elementos adquieren carácter divino.

Las construcciones evidencian un Japón antes de entrar a la era industrial, donde predominan las sencillas casas con techos de paja, aunque la refinería de Tataraba merece una mención aparte. En este lugar se procesa el hierro extraído de los bosques, y el mismo, delata el inminente inicio de la era industrial en Japón. No sólo se trata de un lugar imponente, de enormes dimensiones, si no que en su interior yace uno de los elementos constantes en las producciones de Miyazaki: La máquina. Ésta no se limita a un simple elemento en el decorado, si no que tiene la importancia equivalente a un personaje, evidencia de esto, el canto que las mujeres le dedican cuando manipulan la máquina refinadora. Un lento plano general presenta este imponente y primitivo aparato que levanta enormes llamaradas mientras las mujeres le cantan con respeto y le sirven como esclavas para mantenerlo activo.

En “El viaje de Chihiro” las construcciones van a tener más peso. Casi en su totalidad, los edificios fueron inspirados en edificaciones que datan del período Meiji (1868-1912)²⁵ presentes en el Edo-Tokio, museo que resguarda casas antiguas de la ciudad de Tokio y al que Miyazaki es asiduo visitante. Las fachadas con la pintura resquebrajadas le da un aspecto decadente al pueblo reforzando la imagen de lugar abandonado. Al anochecer el aspecto del lugar cambia y se convierte en un pueblo lleno de luces y ruido. La casa de baños se muestra imponente desde un principio, imagen fortalecida con la música incidental. El interior de la casa de baños es majestuoso, muy iluminada, con grandes espacios abiertos, cruzada por

²⁵ CAVALLARO, Dani. *The Animé art of Hayao Miyazaki*. McFarland & Company. USA. 2006

puentes, con pulidos pisos de madera, paredes decoradas y elegantes ascensores. Un poco más oscuros pero exacerbadamente lujosos y llenos de detalles son los aposentos de Yubaba. Versiones de columnas dóricas, jarrones chinos con imágenes del ave fénix, pisos y paredes con imágenes de flor de loto, enormes chandeliers y diversos elementos de decoración occidentales descansan abigarrados en esta excepcional estancia, que le dan a Yubaba una imagen de ostentación y poder. A través de esta combinación de elementos Yubaba demuestra un poder sin fronteras.

La máquina, que esta vez evoca la figura de una hormiga, vuelve a aparecer, quizás reforzando la idea de trabajo duro que representa el cuarto de las calderas. El elemento del fuego se presenta con la misma fuerza que en “La princesa Mononoke”, haciendo que el aparato sea una suerte de bestia de apetito insaciable que tiene esclavos dedicados sólo a alimentarlo.

En el caso de la representación gráfica de los escenarios, Miyazaki despliega toda una gama de texturas, formas y colores para darle lugar a los espacios que rodean a los personajes. Con una gran parte de paisajes hechos a mano, en ambas obras se pueden observar el juego de matices cromáticos, que supone la disposición de pigmentos capa sobre capa, con un tratamiento de luces y sombras mucho más elaborado que el de los personajes. El movimiento del fondo también es sobresaliente, pues en muchos casos se pueden observar el desplazamiento de distintas capas independientes la una de la otra, siendo éste un recurso que le confiere tridimensionalidad al plano, una muestra de esto es el plano donde Chihiro desde el auto a toda velocidad, observa la estatua de piedra entre los árboles. Los elementos de este plano poseen las mismas características de los otros fondos ilustrados, pero a través del movimiento autónomo de sus capas permite la sensación de movimiento real. También en ambas obras, existen imágenes generadas en computadora que destacan ligeramente de las generadas a mano, que enriquecen la animación, ejemplo de esto son las plantas que crecen y mueren a los pies del Shishigami o las flores que rodean a Haku y a Chihiro en el trayecto hasta la porqueriza (recurso combinado con las multicapas independientes nombradas anteriormente).

En cuanto a los registros de la imagen, en el estudio de las escenas escogidas se pudo observar que las animaciones realizadas por Miyazaki poseían elementos necesarios para

aplicar este método de análisis, aunque, como ya se especificó en el marco teórico, no existe el registro de una imagen real en el cine de animación.

Hay algunos elementos que, a pesar de tratarse de una representación de la realidad, pueden ser estudiados sin mayor problema, entre ellos, el encuadre, la escala y angulación y movimientos de cámara. El autor se valió de los s-códigos anteriormente mencionados para reforzar ciertas emociones, estados de ánimo y atmósferas sin mayor variación a la del cine convencional.

En el caso de los movimientos de cámara, simulados mediante artificios propios de la animación, pudieron ser analizados como si se tratara de una reproducción fotográfica de la realidad. Este recurso fue utilizado por Miyazaki para destacar algunos elementos en el plano, así como resaltar emociones representadas por los personajes. Es importante destacar que en algunos casos estos movimientos de cámara resultaron magistrales (facilitados por supuesto por el carácter virtual de los mismos) entre los cuales se pueden mencionar el *dolly in* en la escena 20 de “La princesa Mononoke” donde a través de un *raccord* de mirada de Ashitaka se divisa al Shishigami por primera vez, movimiento que resulta sorprendentemente rápido a través de una distancia considerable realizando al personaje del Shishigami, otorgándole un carácter imponente al dios del bosque. Otro movimiento digno de ser mencionado es el *traveling* de la escena 5 de “El viaje de Chihiro”, donde Chihiro observa la estatua de piedra a la orilla de la carretera mientras avanza en el auto. Nuevamente un *raccord* de mirada da lugar a un impresionante plano donde la estatua permanece totalmente nítida mientras gira sobre su propio eje entre la maleza que se mueve y desdibuja dando sensación de enorme velocidad y generando especial atención en la enigmática figura de piedra. Se puede afirmar que sería sumamente complicado para un lente real lograr un plano de la naturaleza de los antes mencionados, por lo que es posible aseverar que el cine de animación permite mayor libertad expresiva.

Un poco más complejo resulta el estudio del dibujo óptico, la profundidad de campo y la perspectiva ya que estos son, en su totalidad, producto de la ilustración de los elementos de la puesta en escena en el caso del cine de animación. Para llevar a cabo el estudio se resolvió darle independencia a dichos s-códigos para analizarlos como elementos de ilustración y no

como fotografía en movimiento como lo establecen los materiales 7²⁶. Entre los s-códigos antes mencionados es importante destacar el predominio del uso de perspectiva lineal occidental con uso de punto de fuga, en contraposición al método utilizado mayormente en la pintura asiática que, para crear sensación de profundidad se colocan los elementos a distintos niveles.

A primera vista, ambos films resultan de una belleza sorprendente que lleva al espectador a sentirse inmerso en los mundos mágicos creados por el maestro Miyazaki. Pero es a través de la observación detenida, guiada por el modelo de análisis estructural, que es posible descubrir una nueva dimensión en la creación. El escrupuloso juego que el autor hace de los códigos y s-códigos ha creado dos increíbles obras de arte que no conocen fronteras. Una vez más el consagrado director le regala al mundo dos historias llenas de magia, color y enseñanzas.

²⁶ V.V.A.A. El lenguaje cinematográfico y el proceso en el cine (materiales 7). Caracas, 2002.

FUENTES

BIBLIOGRAFÍA

- AUMONT, Jacques. *Estética del cine*. Paidós. Barcelona, 1983.
- AZUAGA, Ricardo. *Identificación de los temas presentes en tres largometrajes de ficción financiados por FONCINE (1988-1990)*. Caracas, 2000.
- BAIZ, Frank. *El punto de vista en el cine: una propuesta*. Objeto visual 2. Caracas, 1995.
- BARTHES, Roland. *Elementos de semiología*. Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1972.
- BARTHES, Roland. *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1970.
- BARTHES, Roland. *La aventura semiológica*. Paidós. Barcelona, 1990.
- BORDWELL, David. *El arte cinematográfico*. Paidós. Barcelona, 1983.
- BORDWELL, David. *La narración en el cine de ficción*. Paidós. Barcelona, 1996.
- CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica. México, 1972
- CASSETTI, Francesco. *Cómo analizar un film*. Paidós. Barcelona, 1990.
- CAVALLARO, Dani. *The Animé arto of Hayao Miyazaki*. McFarland & Company. USA. 2006
- ECO, Humberto. *Tratado de semiótica general*. Lumen. Barcelona, 1977.
- GENNETTE, Gérard. *“Discours du récit” en Figures III*. Editions Du Seuil. París, 1972.
- GENNETTE, Gérard. *Nouveau discours du récit*. Editions Du Seuil. París, 1983.
- GONZALEZ, Isabel. *La transparencia y la opacidad en el cine*. Objeto visual 4. Caracas, 1997.
- HJELMSLEV, Louis. *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*. Gredos. Madrid, 1972.
- KOWSAN, Tadeusz. *El signo en el teatro*. Arco Libros. Madrid. 1997.
- PIMENTEL, Luz Aurora. *El relato en perspectiva, estudio de teoría narrativa*. Siglo Veintiuno Editores. México, 1998.
- PROPP, Vladimir. *Morfología del cuento*. Editorial Fundamentos. Madrid, 1987.
- ROFFÉ, Alfredo. *“Una aproximación al análisis filmico” en Pensar en cine*. Consejo Nacional de Cultura, Caracas, 1990.

- VARELA, José A. *La extracodificación bajo la acepción de Umberto Eco*. Caracas, 1998.
- V.V.A.A. *El lenguaje cinematográfico y el proceso en el cine (materiales 7)*. Caracas, 2002.
- ZUNZUNEGUI, Santos. *Pensar la imagen*. Cátedra. Bilbao, 1989.

PÁGINAS WEB

- CÁCERES, Germán. “Evolución histórica del animé” en <http://www.ciudaddearena.org/019-caceres-anime04.html>
- SERRANO, José Antonio. “Osamu Tezuka” en <http://www.guiadelcomic.com/autores/tezuka.htm>
- V.V.A.A. “Hayao Miyazaki” en: http://es.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki

PUBLICACIONES PERIÓDICAS

- YOSHIHIRO, Yonezawa. “*El Fenómeno Mundial del Anime: Pasado y Presente*” publicado en la revista Nipponia número 27. Diciembre. Tokio, 2003.
- WATANABE, Yasushi. “*Ensayo de animación japonesa*”. Museo de Bellas Artes de Bilbao. 2004

FILMOGRAFÍA

- **LA PRINCESA MONONOKE.** Japón. 1997.
Director y Guión: Hayao Miyazaki.
Productor: Toshio Suzuki para Estudio Ghibli.
Productor ejecutivo: Yasuyoshi Tokuma.
Música: Joe Hisaishi
Directores de Animación: Masashi Andou, Yoshifumi Kondo, Kitaro Kosaka
Duración y datos técnicos: 136 min. Color.

- **EL VIAJE DE CHIHIRO.** Japón. 2001.
Director y Guión: Hayao Miyazaki
Productor: Toshio Suzuki para Estudio Ghibli.
Productor ejecutivo: Yasuyoshi Tokuma.
Música: Joe Hisaishi
Directores de Animación: Masashi Andou, Megumi Kagawa, Kitaro Kosaka
Duración y datos técnicos: 125 min. Color.

ANEXOS

SEGMENTACIONES

Para la realización de las segmentaciones por escena de los films analizados, el criterio utilizado fue el de la continuidad de acción, seguido por el criterio de continuidad espacio-temporal. En los enlaces entre escenas siempre se tratarán de corte, a menos que es mencione otro tipo de enlace.

“La princesa Mononoke”
Hayao Miyazaki, 1997

N° Esc, Sec y Parte	Resumen de la escena
1.1.1	Plano general de las montañas. Subtítulos. Plano de una criatura derribando árboles en la selva. La extraña criatura avanza.
1.1.2	Plano de una talla tribal. Título de la película.
1.1.3	Ashitaka cabalga en el bosque. Salta sobre las rocas y vuelve a cabalgar. Se encuentra con unas mujeres. Ashitaka les recomienda volver a la aldea. Ellas siguen su camino. Ashitaka se dirige al puesto de vigía. Sube y observa el bosque. Ve movimiento. Habla con el vigía. Apunta hacia el bosque con la flecha. La criatura aparece. El vigía reconoce a un Tatarigami, que se dirige a Yakkuru. El animal huye y la criatura ataca el puesto de vigía. Ashitaka y el vigía saltan a un árbol cercano. La criatura se dirige a la aldea. Ashitaka lo sigue. Ambos luchan y Ashitaka es tocado por el Tatarigami. Ashitaka lo hiere a muerte y el Tatarigami cae. La gente de la aldea se acerca y la anciana reverencia al Tatarigami moribundo. El Tatarigami muere y descompone.
1.1.4	Plano de ubicación en la aldea. Los mayores se reúnen con Ashitaka. La anciana le dice que debe partir de la aldea a buscar su destino. El anciano habla. Ashitaka recorta su cabello. La anciana lo despide y éste se retira.
1.1.5	Ashitaka vestido para partir toma las riendas de Yakkuru. Cabalga para salir de la aldea. Kaya sale a su encuentro y le entrega una daga de cristal. Se despiden y Ashitaka parte. Kaya lo ve alejarse.
1.2.6	Ashitaka cabalga por las montañas.
1.2.7	Ashitaka cabalga por las montañas.
1.2.8	Ashitaka cabalga por un valle.
1.2.9	Ashitaka y Yakkuru se alimentan.
1.2.10	Ashitaka y Yakkuru cruzan un río.
1.2.11	Ashitaka cruza la pradera.
1.3.12	Plano de ubicación de la aldea que es atacada por samuráis. Ashitaka observa la aldea y es atacado. Corre cuando ve a una mujer siendo atacada. Ashitaka

	le dispara su flecha al atacante. El hombre pierde los brazos. Ashitaka se frota el brazo por sentirlo extraño. Los hombres intentan detenerlo. Le disparan y Ashitaka les dispara a ellos matando a uno. Ashitaka huye.
1.3.13	Ashitaka refresca su herida en un riachuelo. Observa que se ha oscurecido.
1.3.14	Plano de ubicación de una aldea. Un hombre come y observa a Ashitaka que discute con una mujer que no acepta oro como pago por el arroz. El hombre interviene y trata de comprar el oro. Ashitaka se retira.
1.3.15	Ashitaka cabalga y el hombre lo alcanza. Le agradece por salvarlo en la otra aldea. Ambos notan que los persiguen ladrones y huyen rápidamente.
1.3.16	Ashitaka y el hombre comen. Ambos conversan. Ashitaka le muestra la piedra del Tatarigami y el hombre le habla de la tierra del Shishigami.
1.3.17	Plano de las montañas. Ashitaka parte del lugar donde durmió. El hombre lo observa y vuelve a dormirse.
1.4.18	Plano de ubicación de las montañas. Plano de un río caudaloso. Unos hombres suben ganado por la ladera empinada. Se percatan de la presencia de los lobos. Se preparan para dispararle. Los lobos se acercan y los hombres abren fuego. Ashitaka avanza por la selva y escucha a lo lejos los disparos. San y los lobos bordean a los hombres. La loba madre llamada Moro ataca a los hombres. Eboshi le dispara y Moro cae al precipicio. Eboshi ordena a los hombres continuar.
1.4.19	Ashitaka llega a la orilla del río y ve aun hombre herido. Lo rescata. Rescata a otro y ve a San que llega a curar las heridas de Moro. Moro se percata de la presencia de Ashitaka. Mononoke lo observa. Ashitaka pregunta si son los dioses que habitan en el bosque del Shishigami. Mononoke y los demás se retiran. Ashitaka los ve irse pero es alertado por los gritos de uno de los hombres que rescató. Se acerca a ver que sucede y ve al hombre asustado por un Kodama. El hombre le dice que los Kodamas llaman al Shishigami. Ashitaka le pide permiso al Kodama para atravesar el bosque.
1.4.20	Ashitaka y los dos hombres heridos atraviesan el bosque guiados por un Kodama. Los Kodamas se reúnen un gran árbol. Ashitaka y los dos heridos llegan a un claro en el bosque. Se detienen a descansar. Ashitaka observa las huellas de pesuñas y ve a lo lejos una criatura de gran cornamenta. Su brazo comienza a latir fuertemente y éste lo

	mete en el riachuelo. Habla con el otro hombre mientras le da de beber al herido más grave mientras observa que la criatura se fue.
1.4.21	Ashitaka y los dos heridos avanzan por el bosque y comienzan a sentirse livianos.
1.5.22	Ashitaka y los dos heridos ven de lejos el fuerte de Eboshi. Plano de ubicación del fuerte a lo lejos. Plano de los techos. Plano de la entrada del fuerte. Plano de los hombres trabajando con el agua. Plano de los hombres trabajando. Plano del fuerte desde atrás. El herido le explica a Ashitaka lo que hacen en la refinería de Eboshi. Comienzan a caminar. Avanzan por la colina mientras que dos trabajadores de Eboshi se percatan de su presencia.
1.5.23	En la refinería todos se alteran y salen a recibir a los heridos. Uno de los heridos les explica que Ashitaka los salvó. Gonza habla con Ashitaka. La mujer del herido llega para agradecerle haber salvado a su esposo. Eboshi aparece y le pide a Gonza que se encargue del huésped. Eboshi se dirige al herido y su esposa quien bromea.
1.5.24	Plano de ubicación. Plano de los hombres cargando materiales. Plano de los hombres trabajando. Plano de los hombres que cierran el fuerte. Plano de la aldea de noche. Plano de los hombres repartiendo arroz.
1.5.25	Plano de las mujeres espiando a Ashitaka, que come junto con los hombres. Las mujeres bromean con Ashitaka y se retiran. Ashitaka habla con los hombres mientras cenan. Ellos le cuentan la historia del jabalí <i>Metadiégesis: Los hombres talan los árboles y Nago los ataca. Los hombres disparan flechas a los jabalíes y ellos los atacan de vuelta.</i> Los hombres de la aldea se ríen de las bromas de uno de ellos. Un hombre le sigue contando a Ashitaka. <i>Metadiégesis: Eboshi se acerca con los Ishibiya Shuu y estos le disparan al jabalí que huye e incendian el bosque.</i> Ashitaka permanece callado mientras se frota el brazo y habla del dolor y desesperanza del Dios Jabalí.
1.6.26	Eboshi conversa con Ashitaka, quién le dice la razón de su presencia y le muestra la herida y la piedra que mató al Dios Jabalí. Ella le dice que le mostrará su secreto.
1.6.27	Eboshi y Ashitaka avanzan por la aldea. Ashitaka observa a las mujeres

	trabajando.
1.6.28	Ambos llegan a al jardín secreto de Eboshi. Lo atraviesan y llegan a una pequeña casa donde los enfermos fabrican armas de fuego. Eboshi le dice que la piedra es una bala que ella fabricó. El brazo herido de Ashitaka adquiere voluntad propia y trata de asesinar a Eboshi, pero logra controlarlo. Un anciano enfermo le dice a Ashitaka que debe seguir viviendo.
1.6.29	Plano de ubicación del bosque en la noche Eboshi le dispara a los Shoujou. Eboshi explica que las criaturas siembran semillas en la noche donde durante el día derribaron árboles. Le habla a Ashitaka sobre sus planes de conquistar el bosque del shishigami y sobre de San. Uno de los leprosos le habla a Eboshi y ella le responde. Ashitaka se retira.
1.7.30	Ashitaka camina por el fuerte.
1.7.31	Ashitaka camina frente a la refinadora. Oye a las mujeres cantando. Las mujeres trabajan en la refinería mientras otras descansan acaloradas. Ashitaka llega a ayudar a las mujeres. Las mujeres ríen y bromean con él.
1.8.32	San y los lobos caminan por el bosque la parte destruida del bosque. San observa el fuerte. Se coloca la máscara.
2.9.33	Las mujeres se despiden de Ashitaka, quién advierte la presencia de San. Ashitaka corre en su búsqueda. San se acerca al fuerte. Su presencia es advertida por los vigías que le disparan. Los lobos la impulsan y logra entrar al fuerte. Lucha con los vigías y luego enfrenta a Ashitaka. Continúa la persecución mientras todos se arman para enfrentarla. Eboshi sale a enfrentarla. San aparece y Ashitaka trata de protegerla. San corre para luchar con Eboshi. Les disparan y cae. Todos corren a atacarla pero Ashitaka evita el ataque. San ataca a Ashitaka y corre a atacar a Eboshi. Ambas luchan. Ashitaka camina hacia ellas apartando a la gente. Detiene la lucha y deja inconciente a ambas. Entrega a Eboshi a las mujeres del fuerte. Se lleva a San y una de las mujeres lo hiere intentando detenerlo. Continúa caminando hasta la salida del fuerte. Intentan detenerlo pero Ashitaka abre la puerta y sale. Gonza llega pero no puede disparar. Los lobos se acercan a la entrada y Ashitaka sale con San y Yakkuru. Los hombres del fuerte miran asombrados.
2.9.34	Plano de ubicación de la entrada del bosque de Ashitaka y los demás

	<p>corriendo. San despierta y Ashitaka cae al suelo malherido. Ella le recrimina el haberla salvado. Trata de matarlo pero se detiene. Los Shoujou llegan a comerse a Ashitaka. Los lobos y los Shoujou discuten. Los lobos los amenazan y los Shoujou se alejan. San les pide a los lobos que se vayan y le pide a Yakkuru para cargar a Ashitaka.</p>
2.9.35	<p>Planos de ubicación del bosque durante la noche de los Kodama que aparecen. Planos de ubicación del bosque durante la noche de los Kodama que aparecen. Los Kodama ven pasando a Ashitaka, San y Yakkuru. San corta una rama y guía a Yakkuru hasta el río. Arrastra a Ashitaka hasta la otra orilla y clava sobre su cabeza la rama. Libera a Yakkuru y se va. Yakkuru permanece allí. Los Kodama comienzan a movilizarse.</p>
2.9.36	<p>Amanece en el bosque y los Kodama se asoman sobre las copas de los árboles. El Didaraboshi aparece en el horizonte. Los Kodama comienzan a hacer ruido. El Didaraboshi avanza sobre el bosque. Jiko-Bou disfrazado de oso lo observa escondido junto con un cazador del emperador. El Didaraboshi se transforma en Shishigami.</p>
2.9.37	<p>Ashitaka continúa inconciente. Yakkuru permanece en el mismo lugar. El Shishigami se acerca a Ashitaka.</p>
2.10.38	<p>Plano de ubicación del bosque ya de día. Los cazadores bajan por la montaña. Y ven a los jabalíes llegando. Uno de los cazadores reconoce al okkotononushi de Chinsei, que los ve. Los cazadores huyen mientras los jabalíes chillan. Los cazadores saltan por el río.</p>
2.11.39	<p>Ashitaka sueña con lo que le sucedió. Ashitaka despierta. Y ve su herida totalmente curada. Yakkuru se acerca y Ashitaka revisa la marca de la maldición y ve que está aún allí.</p>
2.11.40	<p>San llega y comienza a hablar con Ashitaka. Trata de darle de comer corteza pero Ashitaka no puede masticarla. Mononoke la mastica y se la da a Ashitaka, Ashitaka comienza a llorar. Ella continúa dándole de comer.</p>
2.11.41	<p>Moro llega al lugar donde se encuentra Ashitaka y San. Llegan los jabalíes y le dicen a Moro que vienen a matar a los humanos. San les dice que Shishigami le perdonó la vida a Ashitaka. Los jabalíes discuten con Moro. Ashitaka les muestra la marca de la maldición. Okkotononushi (Jabalí Blanco) se acerca para que Ashitaka le de las últimas palabras del</p>

	Tatarigami. Okkotononushi y Moro discuten. Okkotononushi amenaza y se retira con los jabalíes. San observa al shishigami que se va.
2.12.42	Los pastores y el ganado corren. Eboshi y sus hombres pelean con un gran ejército de samuráis. Eboshi y sus hombres disparan y hacen que los samuráis se retiren. Llega Jiko-Bou con un gran número de cazadores que se mezclan con el ejército de Eboshi. Eboshi se retira. Las mujeres ven a los hombres de Eboshi regresando.
2.12.43	Plano de ubicación de los alrededores del fuerte. Jiko-Bou ve pasar al ganado y conversa con los cazadores. Eboshi y Jiko-Bou conversan mientras se acercan al fuerte. Llegan los mensajeros de los samuráis. Eboshi y Jiko-Bou entran y cierran las puertas. Las mujeres discuten con los mensajeros de los samuráis. Las mujeres disparan a los samuráis que huyen.
2.12.44	Jiko-Bou conversa con Eboshi en el fuerte. Eboshi se retira.
2.12.45	Los cazadores bajan por la montaña y entra al fuerte.
2.12.46	Los cazadores comen dentro del fuerte. Los lugareños los observan con desconfianza.
2.12.47	Las mujeres del fuerte hablan con Eboshi.
2.13.48	Plano de ubicación de la cueva. Ashitaka despierta y ve a San a su lado dormida. Sale de la cueva y se encuentra a Moro que le habla sobre su marca y sobre la guerra ente hombres y los seres del bosque.
2.13.49	San duerme y Ashitaka llega a sentarse a su lado. Ambos conversan. Ella vuelve a dormirse y él la arroja.
2.13.50	Ashitaka despierta ya de día en la cueva. Sale y vuelve a entrar a la cueva. Ve sus pertenencias en el piso.
2.14.51	Sale ya vestido de la cueva. Yakkuru se le acerca. El trata de saltar pero cae. Observa a uno de los lobos sentado sobre una roca. Ashitaka cabalga sobre Yakkuru mientras el lobo le indica el camino de salida. Ashitaka nota que los Kodamas han desaparecido.
2.14.52	Ashitaka avanza guiado por el lobo y nota que los Kodamas han desaparecido.
2.14.53	Ashitaka se despide del lobo y le da la daga de cristal para San.
3.15.54	San avanza por el bosque sobre uno de los lobos. Moro permanece acostada. Ambas observan el humo de los campamentos de los humanos. Hablan sobre

	la trampa de los humanos. San se despide para ayudar a los Jabalíes. El lobo guía le entrega a San la daga de Cristal. San se la coloca y parte con los lobos.
3.15.55	Los jabalíes avanzan. Se pintan con lodo preparándose para la guerra. San se les une.
3.15.56	Plano de ubicación del bosque y la lluvia que comienza a caer. Ashitaka avanza con la lluvia. Tiene visiones de la batalla que está por ocurrir y de San luchando. Oye los disparos y va a hacia el fuerte. Es interceptado por Samuráis, pero salta sobre ellos y va nadando hacia el fuerte. Raccord de mirada: Los samuráis atacan el fuerte. Las mujeres lo ven llegar y le piden buscar a Eboshi. Ashitaka parte a buscarla. Es perseguido por los samuráis. Ashitaka los ataca de vuelta. Continúa huyendo y percibe el olor a carne quemada. Yakkuru es herido. Los samuráis continúan atacando y Ashitaka se defiende y logra zafarse de ellos. Intenta seguir sin Yakkuru, pero éste lo sigue. Ambos avanzan por la ladera.
3.15.57	Ashitaka y Yakkuru llegan al lugar de la batalla. Discute con uno de los Karakasa Ren (guerreros de las sombrillas). Llegan los hombres de Eboshi y Ashitaka les cuenta lo que sucede en Tataraba. Los Karakasa Ren les impiden ir en búsqueda de Eboshi y todos discuten. Un hombre le dice a Ashitaka lo que sucedió en la batalla y éste presiente el lugar donde está el lobo y va en su búsqueda. Ashitaka intenta rescatar al lobo. Los Karakasa Ren le disparan dardos envenenados pero los hombres de Eboshi los atacan y van en ayuda de Ashitaka. El lobo sale y Yakkuru va a su encuentro. Ashitaka les da instrucciones a los hombres de Eboshi y les pide que cuiden a Yakkuru y parte en busca de Eboshi.
3.16.58	Los cazadores caminan por el bosque con gran recipiente. Uno de los cazadores le informa a Jiko-Bou que San y Okkotonushi se dirigen a centro del bosque en busca del Shishigami. Eboshi y Jiko-Bou conversan.
3.16.59	San, uno de los lobos y Okkotonushi muy herido avanza por el bosque. Okkotonushi cae y los Shoujou le advierten la llegada de los cazadores al bosque. Los animales huyen y todos ven aparecer a los cazadores disfrazados con las pieles de los jabalíes muertos. Okkotonushi los confunde con sus guerreros y los invita a seguirlos en búsqueda del Shishigami. San

	<p>trata de detenerlo, pero Okkotonushi no escucha y sigue la marcha. San le pide al lobo que busque a Moro. Okkotonushi cae rendido y es rodeado por los cazadores. San les advierte que permanezcan alejados cuando escucha el aullido del lobo que está con Ashitaka. (montaje paralelo) San aleja a los cazadores mientras Okkotonushi se convierte en Tatarigami. San trata de detenerlo pero uno de los cazadores la golpea dejándola inconsciente.</p> <p>El lobo y Ashitaka se enteran del peligro que corre San y van en su búsqueda. El Tatarigami continúa el camino con San atrapada. Ashitaka y el lobo corren en su búsqueda. Evaden a los Karakasa Ren y llegan hasta Eboshi. Ashitaka se queda con Eboshi y el lobo continúa en la marcha. Ashitaka le cuenta lo que sucede en Tataraba a Eboshi y continúa la marcha. Eboshi decide seguir en la búsqueda del shishigami. Unos de los Karakasa Ren me sugiere a Jiko-Bou acabar con Eboshi pero éste se niega.</p>
3.16.60	<p>Ashitaka corre buscando a San. Encuentra a Moro agonizando en la orilla del lago. Grita llamando a San, quien le responde atrapada en el Tatarigami. Corre a buscarla pero el Tatarigami llega al lago. Los cazadores rodean a Ashitaka y lo amenazan. Ashitaka se enfrenta al Tatarigami llamando a San. Los cazadores atacan a Ashitaka con sus dardos. Los lobos atacan a los cazadores. Ashitaka trata de liberar a San del Tatarigami, pero es lanzado lejos cayendo dentro del lago. Moro se despierta y enfrenta al Tatarigami. Jinko-Bou y Eboshi observan escondidos con sus hombres. Jinko-Bou les da instrucciones a los Karakasa Ren. Jinko-Bou le comenta algo a Eboshi mientras ella observa con atención y carga su arma. Jinko-Bou observa al centro del lago que aparece el Shishigami.</p>
3.16.61	<p>El Tatarigami ataca a Moro mientras el Shishigami se acerca. Moro le pide a Ashitaka salvar a San. Ashitaka recobra el conocimiento y sube a la superficie, donde ve al Shishigami. Eboshi le dispara y hiere al Shishigami, que continúa caminando hacia el Tatarigami. Ashitaka le pide a Eboshi que se detenga. Eboshi y Jiko-Bou conversan. El Tatarigami retrocede ante el Shishigami mientras Moro logra zafar a San del Tatarigami. Ashitaka recoge a San y la sumerge en el Lago. El Shishigami besa al Tatarigami y absorbe su vida. El Tatarigami cae y Moro también. Jiko-Bou se sorprende y nota que ya oscureció. El Shishigami comienza su transformación en</p>

	<p>Didarabocchi. Eboshi les habla a sus hombres y va hacia el lago. San y Ashitaka salen del lago. Eboshi le apunta al Didaraboshi pero Ashitaka la detiene apuñaleando su arma. Eboshi le vuelve a apuntar al Didaraboshi pero éste hace crecer vegetación en el arma. Eboshi se enoja y le dispara. El Didarabocchi pierde la cabeza y su cuerpo se vuelve líquido y explota destruyendo todo a su paso. Eboshi toma la cabeza del Didarabocchi y llama a Jiko-Bou que viene con sus hombres a traer el envase. Moro despierta. Eboshi lanza la cabeza a Jiko-Bou que la ataja. Moro arrastra su cabeza hasta Eboshi y le arranca el brazo. Gonza la sostiene. Jiko-Bou guarda la cabeza en el envase y huyen del cuerpo del Didarabocchi. Ashitaka llega por el lago y lleva a Eboshi al lago junto con Gonza.</p> <p>Ashitaka sale del lago con Eboshi. San quiere vengarse pero Ashitaka le dice que su madre ya se vengó. Todos ven como el Didarabocchi busca su cabeza. Ashitaka pide ayuda a San pero ella le grita y se niega. Ashitaka la abraza. El Didarabocchi sigue destruyendo todo en busca de su cabeza.</p>
3.17.62	<p>El Didarabocchi sube a la superficie del bosque y se diluye para buscar su cabeza entre los árboles. Los cazadores huyen con la cabeza del Didarabocchi. Jiko-Bou cae con los cazadores y ven que la cabeza trata de salir del envase. Llega un pedazo del Didarabocchi y ellos huyen. El Didarabocchi se extiende para buscar su cabeza.</p>
3.17.63	<p>Plano de ubicación del bosque. Plano el fuerte casi destruido. Las mujeres permanecen atrincheradas. Una de las leprosas le repara un arma a Toki. Ambas conversan. Las mujeres advierten que algo sucede al otro lado de la montaña. Ven salir al Didarabocchi. Los hombres de Eboshi huyen del Didarabocchi. Toki le ordena a las mujeres permanecer en sus puestos a defender Tataraba. Las mujeres ven que llega Ashitaka con los lobos. Ashitaka les dice que huyan hacia el lago para resguardarse del Didarabocchi. Toki ordena a la gente de la aldea salir camino al lago. El Didarabocchi sube por el fuerte y entra. La gente huye de Tataraba. El Didarabocchi destruye la aldea. Toki y su esposo hablan sobre lo que sucede. Toki avanza dentro del lago.</p>
3.17.64	<p>El Didarabocchi avanza sobre la montaña. Ashitaka, San y los lobos suben a la montaña buscando la cabeza. San los ve y van en su encuentro. Ashitaka y</p>

	<p>San detienen a Jiko-Bou y le piden la cabeza. Jiko-Bou se niega y lucha con Ashitaka y uno de los cazadores ataca a San. Jiko-Bou les ordena a los cazadores que corran. San sale a buscar la cabeza. El Didarabocchi alcanza a los cazadores que huyen y tiran la cabeza montaña abajo. San la persigue. Jiko-Bou trata de atajarla pero cae cerro abajo con ella. El Didarabocchi los rodea y Ashitaka y San se encuentran con él. Discuten pero Jiko-Bou accede a entregarle la cabeza. Ashitaka y San toman la cabeza y se la ofrecen al Didarabocchi. Éste se agacha para tomarla y se derrama sobre ellos.</p> <p>La gente de Tataraba observa lo que sucede desde el centro del lago. Una de las mujeres logra ver a los hombres sobrevivientes que regresan a Tataraba. El Didarabocchi se levanta. Los habitantes de Tataraba se reúnen sobre el lago.</p> <p>El Didarabocchi comienza a recuperar su forma. El sol sale y el Didarabocchi cae sobre todo el lugar destruyéndolo todo. Todo de calma de repente y comienza a reverdecer. La gente de Tataraba observa asombrada lo que sucede.</p>
4.18.65	Yakkuru camina por la ladera y se acerca a los lobos. Despierta a Ashitaka y a San. Ambos se levantan y observan lo que sucede. Ambos hablan del Shishigami.
4.18.66	San se despide de Ashitaka. Ashitaka le dice que vendrá de vez en cuando al bosque. San sonríe y se marcha.
4.18.67	Eboshi le habla a la gente de Tataraba y les pide que vuelvan a comenzar.
4.18.68	Jiko-Bou permanece sentado sobre una roca y dice que no se puede vencer a los tontos.
4.18.69	Plano del bosque reverdecido. Aparece un Kodama y saluda. Fade out.

“El viaje de Chihiro”
Hayao Miyazaki, 2001

N° Esc, Sec y Parte	Resumen de la escena
1.1.1	Chihiro y sus padres viajan en el automóvil. Los padres conversan y le enseñan a Chihiro su nueva escuela. Corte.
1.1.2	El automóvil avanza en la autopista y dobla hacia la derecha. Título de la película. Corte
1.1.3	El auto avanza por un camino de tierra y se detiene. El padre de Chihiro se extraña. Conversa con la madre de Chihiro y decide avanzar. Chihiro habla con su madre. El auto avanza por el camino de tierra. Corte.
1.1.4	El auto avanza. Chihiro habla con su Padre. La madre le pide que se siente. El auto continúa avanzando rápidamente por el camino de tierra. Corte.
1.1.5	El auto corre sobre un camino de piedras. Chihiro se queja del movimiento del automóvil. Observa una extraña escultura de piedra a la orilla del camino. El auto continúa saltando. La madre de Chihiro le pide al padre que se detenga. El padre detiene el auto frente a un túnel. El padre observa la gran estructura y se baja del auto. La madre le pide que regrese. Chihiro lo sigue. El padre observa el túnel. La madre se acerca a ellos. Deciden entrar. Chihiro les pide regresar. Ellos avanzan sin prestar atención a Chihiro. Chihiro asustada los alcanza. Avanzan por el túnel. Entran a un recinto casi vacío. Deciden avanzar. Llegan a un valle y deciden avanzar a pesar de las quejas de Chihiro. Chihiro los alcanza.
1.2.6	El padre avanza por un pueblo que parece abandonado. Chihiro y su madre lo siguen. El padre encuentra un lugar lleno de comida. Los padres se sientan a comer. Chihiro se niega asustada.
1.2.7	Chihiro se acerca a una torre que le causa curiosidad. Camina sobre un puente para observar un tren. Comienza a oscurecer. Haku se acerca a ella pidiéndole que se vaya. (Ojo observar la sombra que crece rápidamente). Lanza un hechizo hacia el castillo. Chihiro corre mientras las lámparas se encienden. Encuentra a sus padres convertidos en puercos. Huye

	despavorida llamando a sus padres mientras numerosos seres traslúcidos se movilizan por el pueblo. Corre hacia el valle pero se percata de que está inundado y retrocede. Observa el túnel desde lejos. Asustada se acurruca mientras su cuerpo comienza a desaparecer. Observa su transparencia asustada hasta que ve a los dioses bajar del barco que encalló a su lado. Huye asustada.
1.2.8	Haku corre por el pueblo buscando a Chihiro. La ve acurrucada y se acerca a ella. La abraza y habla con ella. Chihiro se aparta asustada. Haku le hace tomar a Chihiro una pequeña esfera roja. La esconde de una criatura voladora que vigila desde el cielo. Haku la ayuda a levantarse y huyen rápidamente de allí.
1.2.9	Continúan huyendo. Entran a una especie de bodega y luego a la porqueriza. Se acercan al castillo.
1.2.10	Caminan hacia el puente. Haku le da instrucciones a Chihiro. Comienzan a cruzar el puente lleno de dioses. Una pequeña rana parlante asusta a Chihiro y la hacen respirar. Los demás se percatan de su presencia. Haku y Chihiro huyen a esconderse en un pequeño jardín del castillo.
1.2.11	Se esconden en el jardín. Haku le explica lo que debe hacer mientras se oye revuelo dentro del castillo por la presencia de un humano. Haku entra al castillo mientras conversa con los Caracoles y las Ranas. Chihiro gatea hacia la salida.
1.2.12	Chihiro sale del jardín y baja las escaleras siguiendo el camino que Haku le indicó. Entra por una pequeña puerta al final de las escaleras.
1.2.13	Chihiro entra a las estufas de Kamaji. Observa la dinámica de las estufas y del trabajo de kamaji. Chihiro se acerca y le pide trabajo. El se niega, ella observa a Kamaji entristecida. Ayuda a un “Hollín” a cargar el pesado carbón hasta la estufa. Todos los demás “hollines” le piden ayuda. Kamaji la reprende. Los hollines la rodean. Entra Lin para alimentar a Kamaji y los hollines y descubre a Chihiro. Kamaji envía a Chihiro con Lin a pedirle empleo a Yubaba. Se quita los zapatos y va tras Lin siguiendo sus instrucciones.
1.2.14	Chihiro sigue a Lin a por el castillo. Las Ranas y Caracoles trabajan. Los dioses disfrutan los servicios de los baños de Yubaba.

2.3.15	Chihiro y el Kami suben por el ascensor. Se detiene. Ambos observan el pasillo. Las puertas se cierran. El Kami observa a Chihiro. El ascensor se detiene. Chihiro se baja y observa al Kami. El Kami se despide con una reverencia y las puertas se cierran mientras Chihiro se despide del Kami. Chihiro se mantiene de pie observando la puerta. Se acerca para abrirla. Una figura le habla. Las puertas se abren. Plano de la boca de Yubaba. Chihiro es arrastrada por los largos pasillos.
2.3.16	Llega a la estancia de Yubaba y cae al piso impulsada por la fuerza que la arrastraba. Se acercan tres criaturas que sólo tiene cráneo. Las tres criaturas la acosan mientras ella asustada intenta alejarse de éstas. Yubaba le pide silencio sin levantar la vista del papel en el que escribe. Las cabezas se alejan y Chihiro le pide trabajo a Yubaba. Yubaba hechiza a Chihiro sellándole la boca. Yubaba fuma mientras le habla a la temblorosa Chihiro. Chihiro insiste en pedir trabajo. Yubaba se enfurece y la amenaza. El bebé de Yubaba despierta y Yubaba asediada le da el trabajo a Chihiro obligándola a entregarle su nombre. Haku aparece y se lleva a Chihiro
2.3.17	Chihiro intenta hablar con Haku, pero éste no le permite conversar con él.
2.3.18	Plano General del Castillo.
2.3.19	Haku y Chihiro bajan las escaleras mientras Los empleados del Castillo los observan.
2.3.20	Las Ranas discuten con Haku por el puesto de Chihiro. Haku decide que Lin trabaje con ella. Chihiro sigue a Lin que camina por los pasillos. Ambas se detienen y conversan. Chihiro se marea.
2.3.21	Plano general del Castillo y el tren.
2.3.22	Lin le da ropa a Chihiro. Ambas conversan. Chihiro se acurruca sintiéndose mal.
2.3.23	Haku sube por una torre.
2.3.24	Plano del balcón de Yubaba. Haku se despide de Yubaba, quien se dirige al balcón y se aleja volando. Haku cierra las puertas mientras las tres cabezas se alejan.
2.3.25	Plano de ubicación. P.G. del Castillo.
2.4.26	Plano del pueblo mientras amanece.
2.4.27	Chihiro tiembla bajo su cobija mientras los demás en la habitación duermen.

	Haku se acerca y le pide que se encuentren en el puente para que vea a sus padres. Ella se levanta y se viste.
2.4.28	Chihiro sale de la habitación. Baja las escaleras y entra a las estufas de Kamaji. Los hollines le entregan los zapatos y medias. Ella se los coloca y se va corriendo. Sube las escaleras
2.4.29	Chihiro sale del jardín y cruza el puente atemorizada por el espíritu que está allí. Haku le pide que la siga. Ella lo sigue. Bajan la colina.
2.4.30	Plano general de la porqueriza. Chihiro entra y Haku le indica cuales cerdos son sus padres. Ella entra y les habla desesperada y sale corriendo de la porqueriza. Haku la observa.
2.4.31	Haku permanece al lado de Chihiro que permanece acurrucada. Haku le entrega la ropa que llevaba al llegar. Ella consigue una tarjeta de despedida con su nombre. Ambos conversan. El le entrega comida. Ella la come y comienza a llorar mientras Haku la consuela.
2.4.32	Chihiro se despide de Haku y cruza el puente hacia el Castillo. Se detiene y observa un dragón volando a lo lejos. Se marcha corriendo mientras la sigue el espíritu.
2.4.33	Kamaji se despierta y ve a Chihiro durmiendo en el piso. La arropa.
2.5.34	Plano general de la sabana mientras llueve. Yubaba regresa volando al Castillo.
2.5.35	Plano General del pueblo mientras llueve.
2.5.36	P.G. del puente
2.5.37	P.G. del Castillo.
2.5.38	Chihiro ayuda a Lin a guardas las mantas. Ambas conversan.
2.5.39	Chihiro sigue a Lin mientras todos se dirigen a cumplir sus jornadas de trabajo.
2.5.40	Lin toma una ficha y Chihiro la imita. Un Caracol la tropieza.
2.5.41	Chihiro limpia el piso lentamente mientras las otras empleadas lo hacen rápidamente.
2.5.42	Chihiro escurre un paño mientras Lin la regaña. Una rana ordena a Lin y Chihiro limpiar la bañera grande. Discute con la rana.
2.5.43	Chihiro bota el agua en el jardín. Habla con el espíritu del puente, le deja la puerta abierta y se retira. El espíritu la sigue.

2.5.44	Lin camina por un pasillo mientras Chihiro la sigue. Los empleados se ríen de ellas. Lin se queja al ver la bañera mientras las ranas se burlan. Chihiro se cae. Rápidamente se levanta.
2.5.45	Lin barre la hierba mientras Chihiro la recoge.
2.5.46	Ambas limpian la bañera. Una rana entra avisando la llegada de los invitados y Chihiro sale en busca de fichas.
2.5.47	Yubaba revisa sus joyas. Sale a ver por la ventana.
2.5.48	Los espíritus cierran las puertas mientras una gran criatura se arrastra por las calles.
2.5.49	El capataz se niega a entregarle las fichas a Chihiro. Yubaba llama al capataz. El espíritu del puente roba una ficha para entregársela a Chihiro. Chihiro se retira. El capataz habla con Yubaba.
2.5.50	Lin conversa con Chihiro mientras le envía a Kamaji la ficha. Chihiro abre la llave mientras Lin busca el desayuno. Chihiro voltea a ver al espíritu del puente. Se resbala. El espíritu se acerca y le entrega varias fichas. Ella se niega a aceptarlas. El espíritu se desvanece lanzando las fichas al piso. La bañera se desborda. Chihiro se asusta.
2.6.51	Yubaba corre hacia la entrada del Castillo y habla con el capataz. Las ranas le dicen que la criatura apestosa se acerca. La criatura se acerca por el puente mientras Yubaba decide recibirlo.
2.6.52	Los empleados meten a los invitados en las habitaciones. El capataz llama a Chihiro.
2.6.53	Yubaba le da indicaciones a Chihiro. La criatura entra al Castillo. Todos se estremecen. Yubaba regaña a Chihiro. Yubaba recibe a la criatura. Chihiro recibe el dinero asqueada, Ella le indica el camino a la bañera mientras la criatura lo sigue. Lin la llama mientras ve como se aleja con la criatura. Yubaba da órdenes mientras sigue a Chihiro. La criatura se mete a la bañera y le pide más agua a Chihiro. Yubaba observa de forma a burlona a Chihiro que intenta llenar la bañera. Chihiro cae a la bañera mientras ésta se llena. La criatura le muestra a Chihiro la espina que tiene clavada. Yubaba comienza a dar órdenes. Los empleados las siguen. Logran curar al Dios. Este le entrega una esfera a Chihiro en agradecimiento. Éste sale volando del Castillo. Todos lo observan. Gritan de júbilo.

2.6.54	Plano de ubicación del Castillo de Yubaba. Chihiro descansa en la terraza. Lin le da comida. Ambas conversan. Plano del horizonte. Plano del tren. Chihiro observa el tren. Continúa conversando con Lin. Come del regalo del Dios del Río. Se estremece y comienza a morder el alimento que le trajo Lin. Lin pregunta que le sucede.
2.7.55	Una rana corre por los pasillos de los baños. Enciende la luz de uno de los cuartos y comienza a escarbar el piso. “Sin Rostro” lo observa y le lanza una pepita de oro. La rana lo toma y trata de echar a “Sin Rostro” del lugar. “Sin Rostro” lanza más oro al piso. La rana emocionada se acerca a tomar el oro y “Sin Rostro” lo devora.
2.7.56	Chihiro corre entre flores. Llega a la porqueriza y ofrece a sus padres el regalo del Dios del Río. Todos los cerdos se acercan y Chihiro no reconoce a sus padres. Chihiro despierta y se da cuenta de que está sola en la habitación. Se incorpora.
2.7.57	Chihiro sale ya vestida a la terraza y admira la inundación. Observa hacia la porqueriza donde están sus padres. Se sorprende al ver la caldera encendida y corre a los baños.
2.7.58	Los sirvientes corren por los pasillos del castillo. Los cocineros trabajan alterados. Los sirvientes circulan con dificultad por el pasillo muy apurados. Chihiro llega al lugar y se encuentra con Lin. Ésta le enseña una pepita de oro. “Sin Rostro” ya con dientes y cabello devora la comida que le ofrecen los sirvientes. “Sin Rostro” lanza oro y todos gritan y tratan de tomarlo. Lin invita a Chihiro a servir a “Sin Rostro” y se marcha con las otras sirvientes. Chihiro se retira.
3.8.59	Chihiro camina por la terraza. Se percata de la presencia de un dragón blanco que es atacado por figuras de papel. El dragón huye desesperado. Chihiro se asusta cuando éste se acerca. Chihiro reconoce que el dragón es Haku. Haku entra a la habitación. Chihiro cierra la puerta evitando el paso de las figuras del papel. Algunas de ellas asustan a Chihiro. Las figuras se alejan. Chihiro le habla a Haku que, malherido, sale de la habitación. Ella se asoma y observa a Haku luchando por llegar a la oficina de Yubaba. Asustada va a buscarlo mientras uno de las figuras de papel se adhiere a su espalda.

3.8.60	Uno de los sirvientes baila mientras que otros permanecen de rodillas ante la entrada de “Sin Rostro”. Todos comienzan a pedir a “Sin Rostro”. Chihiro corre entre la muchedumbre. Uno de los sirvientes la detiene. Busca otra salida pero se encuentra frente a frente con “Sin Rostro”. El bailarín la reprende y “Sin Rostro” lo lanza lejos y le ofrece a Chihiro grandes cantidades de oro. Chihiro lo rechaza y “Sin Rostro” se desconcierta. Ella se va y él deja caer el oro. Los sirvientes tratan de recogerlo pero “Sin Rostro” los devora. Los otros sirvientes corren aterrorizados.
3.8.61	Chihiro sale por una ventana. Camina por un peligroso trecho y se aferra a una pequeña escalera. Se percata de la presencia de Yubaba y se apresura a subir. Yubaba llega a la terraza donde es recibida por sus criaturas. Entra. Chihiro se refugia en el marco de la ventana. Entra y llega al cuarto del bebé de Yubaba. Oye la conversación de Yubaba y se esconde al ver que Yubaba se dirige al cuarto. Yubaba busca al bebe y él llora. Yubaba lo besa y sale. Chihiro trata de escapar pero el bebé no la deja. Ella le muestra la sangre de Haku y el bebé la suelta llorando. Chihiro corre a detener a las cabezas que intentan lanzar a Haku al vacío. Todas las criaturas la atacan mientras ella lucha por salvar a Haku. El bebé llega al lugar y comienza a llorar. La figura de papel comienza a hablarle al bebé y se transforma en Zeniba y lo transforma en ratón. Luego transforma a las criaturas de Yubaba. Zeniba se presenta. Ambas discuten por Haku. Éste hace desaparecer a Zeniba y cae con Chihiro al vacío junto con el ratón y el pájaro. Haku logra volar y llegan a las calderas de Kamaji. Haku se desmaya. Chihiro le da el regalo del Dios de Río y lo obliga a tragarlo. Haku bota el sello y el hechizo. Chihiro pisa el hechizo. Haku se vuelve humano.
3.8.62	Kamaji le da líquido a Haku mientras Chihiro lo sostiene. Chihiro lo recuesta. Kamaji y Chihiro conversan. Chihiro decide ir a ver a Zeniba. Lin llega a buscar a Chihiro. Kamaji le da un pasaje de tren a Chihiro. Chihiro se despide de Haku mientras Lin y Kamaji hablan.
3.9.63	Plano de ubicación de Castillo. Las mujeres corren asustadas, Todos los sirvientes se muestran asustados. Chihiro camina por el pasillo. Yubaba la hace entrar a la habitación donde se encuentra “Sin Rostro”. Éste le ofrece comida y oro a Chihiro. Ella le pide que vuelva a donde pertenece. “Sin

	Rostro” amenaza a Chihiro y ésta le ofrece a lo que le queda del regalo de Dios del Río. “Sin Rostro” comienza a vomitar. Chihiro huye del lugar mientras “Sin Rostro” la persigue por todo el castillo mientras vomita todo lo que ha devorado.
3.9.64	Lin llama a Chihiro desde una balsa. Chihiro entra a la balsa y comienzan a navegar. “Sin Rostro” la sigue. Llegan a los rieles del tren. Chihiro se baja y camina por los rieles mientras “Sin Rostro” la sigue. Lin se despide. Chihiro corre a la parada del tren. El tren se detiene. Chihiro entra e invita a “Sin Rostro”. El tren avanza. Chihiro y “Sin Rostro” se sientan.
3.10.65	El tren avanza por el agua.
3.10.66	El ave y el ratón miran por la ventana mientras Chihiro permanece sentada junto a “Sin Rostro”. Chihiro observa por la ventana.
3.10.67	Plano de los rieles bajo el agua.
3.10.68	Plano de una casa sobre un islote.
3.10.69	Plano de una parada del tren.
3.10.70	Un hombre toma sus maletas.
3.10.71	El tren se detiene en una estación.
3.10.72	Chihiro observa la estación por las ventanas. Plano de atardecer sobre el agua.
3.10.73	Chihiro y “Sin Rostro” permanecen sentados mientras el tren avanza.
3.10.74	El ratón y el ave duermen en manos de Chihiro.
3.10.75	Chihiro mira por la ventana.
3.10.76	El tren avanza de noche.
3.11.77	El falso bebé come golosinas mientras Yubaba se queja de Chihiro con sus sirvientes. Haku llega y discute con Yubaba. Yubaba descubre que el bebé y el oro es falso. Desesperada busca al bebé. Amenaza a Haku y éste le dice que está con Zeniba. Haku ofrece traer al bebé a cambio de la libertad de Chihiro y sus padres.
3.12.78	Chihiro y sus compañeros se bajan del tren y caminan por una oscura vereda.
3.12.79	Continúan caminando. Un farol los guía a la casa de Zeniba, que los recibe. Chihiro le entrega el sello. La bruja le dice que el hechizo desapareció.
3.12.80	El ratón y el ave juegan. Chihiro y Zeniba conversan y toman el té.

3.13.81	Plano de la casa de Zeniba.
3.13.82	Zeniba hila. Chihiro permanece acurrucada en una silla. Se acerca y le dice que no se puede quedar. Zeniba le da una hebra para el cabello y ella se la coloca. Zeniba le pide a Chihiro que abra la puerta. Chihiro descubre a Haku en la puerta. Ella lo abraza y los demás salen a recibirlo. Zeniba los despide y “Sin Rostro” se queda con ella. Haku emprende el vuelo con Chihiro, el ave y el ratón.
4.14.83	Todos vuelan. Chihiro recuerda una imagen de infancia y descubre que el verdadero nombre de Haku es “Kohaku”. Haku se convierte en humano y todos se alejan flotando.
4.15.84	Amanece en el castillo. Yubaba espera a Chihiro. Lin se da cuenta de que Chihiro ha regresado. Yubaba le pide a Chihiro que adivine cuáles cerdos son sus padres. Chihiro responde acertadamente y todos celebran. Chihiro se despide de todos y se va corriendo. Haku toma su mano y la acompaña.
4.16.85	Chihiro y Haku corren por el pueblo.
4.16.86	Chihiro y Haku llegan al prado ya sin agua. Le pide que se regrese por el mismo camino y que no vea hacia atrás. Se despiden y Chihiro se aleja.
4.16.87	Chihiro corre por el prado y ve a sus padres que la llaman a la entrada del viejo edificio. Chihiro corre a su encuentro. Entran al edificio.
4.14.88	Chihiro camina por un túnel aferrada a su madre. Llegan al auto y el padre sacude las hojas. Los padres se montan en el auto. Chihiro ve hacia el túnel. Sus padres la llaman y ella se va a al auto.
4.16.89	El auto corre por el camino de tierra. Fade out.