

Babel

UNIVERSIDAD DE MORELIA

MAYO 2019

UDEM
Universidad de Morelia

No.17

UNA MIRADA A LA OBRA DE

MIYAZAKI

DESDE UN ESTUDIO DE CASO



TRAINING ACTORAL:

LA PROFUNDIDAD Y LA POÉTICA DEL ENTRENAMIENTO CREATIVO

ESTRUCTURA NARRATIVA

DEL MUNDO DE LAS BRUJAS

PROGRAMACIÓN NEUROLINGÜÍSTICA

NARRATIVA MÁS ALLÁ DEL TEXTO



MEDIOS INTERACTIVOS

udemorelia.edu.mx

ISSN: 2395-8677

Licenciaturas:

- Administración de Empresas (escolarizada y en línea)
- Negocios Internacionales
- Medios Interactivos
- Ingeniería en Videojuegos
- Ciencias de la Nutrición
- Cultura Física y Deporte
- Psicología (escolarizada y semiescolarizada)
- Historia del Arte
- Turismo Cultural
- Dirección Periodística y Producción Audiovisual



SÍGUENOS EN:



EDITORIAL

Nuestra sociedad se encuentra en una etapa donde el progreso tecnológico ha generado nuevas maneras de entendernos y comunicarnos. Debido a las nuevas tecnologías contamos con diferentes medios para registrar contenido e información. Hoy por hoy el consumo de lo audiovisual y multimedia es parte de la cotidianidad, lo cual sugiere la existencia de cierta influencia en nuestra forma de aprender y enseñar, por lo tanto, de ver al mundo. De ahí la relevancia de saber el alcance de la producción de estos formatos.

La Facultad de Medios Interactivos de la Universidad de Morelia es consciente de la responsabilidad que conlleva la formación de sus estudiantes, pues en algún momento estos individuos libres llevarán a la práctica los saberes aprendidos en el aula, por lo tanto, es primordial que más allá de dominar la forma, tengan claros los alcances del fondo a la hora de involucrarse en el mercado laboral.

En este número de Babel se dio a la tarea de presentar las reflexiones de varios de los académicos y alumnos de posgrado que forman parte de la institución, con la finalidad de exponer de manera reflexiva sus puntos de vista, en otras palabras, estamos hablando de un número en el cual nos muestran en cierta parte qué les apasiona sobre el estudio de los medios interactivos.

En esta ocasión contamos con artículos variados sobre temas afines a la carrera. Artículos referentes a la narrativa musical y ambiental. También sobre la utilidad de la programación neurolingüística en la producción de contenidos auditivos. Un análisis que sirve de homenaje a la obra de Miyazaki, cofundador de Estudio Ghibli. Otro sobre la influencia del training actoral para el entrenamiento creativo. También, uno en particular que se centra en el universo de la figura de la bruja y su vínculo con las estructuras narrativas.

Sin más aspavientos, es un honor para nosotros compartirles este peculiar número 16 de nuestra revista Babel.



CONTENIDO

BABEL

DIRECTORIO

No. 17 BABEL
MAYO - AGOSTO 2019

MTRO. PEDRO CHÁVEZ VILLA
Rector

MTRA. MA. LAURA PÉREZ PINEDA
Directora General de Formación Institucional

MTRA. REYNA GONZÁLEZ DELGADO
Vicerrectoría

LIC. RAUL HERRERA
Director Administrativo

MTRO. SILVIANO TORRES RAMÍREZ
Secretario Académico

ALBERTO MORALES FLORES
Coordinador Editorial

DAVID CANO NARRO
Corrección de estilo

CONSEJO EDITORIAL

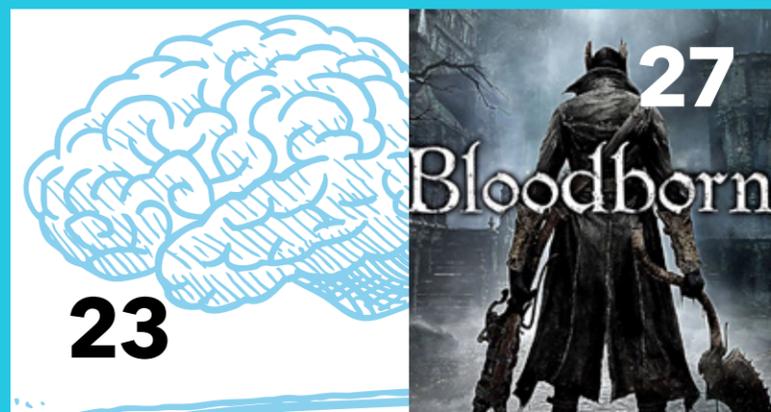
Manoella Atziry Hernández Montiel
Luz Daniela de las Mercedes Moreno Encinas
Julieta Lasso de la Vega Reyeros
Juan Jesús Méndez Vázquez

COLABORADORES NO. 16

Miriam Lorenzo González
Daniela Ruiz Reyes
Jatziri Lizeth Tapia García
José Luis Durán Juárez
Salvador Abraham Fabián Villegas

Babel, Año 5, No. 17, mayo-agosto 2019, es una publicación cuatrimestral editada por la Universidad de Morelia, Fray Antonio de Lisboa No. 22, C.P. 58230, Morelia, Michoacán, Tel: (443) 317 7771, www.udemorelia.edu.mx, amorales@udemorelia.edu.mx, Editor responsable: Alberto Morales Flores. Reserva de derecho al Uso Exclusivo No. 04-2013-092513385000-102, ISSN: 2395-8677, otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Impreso por Escala Grafica Gdl S de RL de CV, Enrique Gonzalez Martinez No. 428 Col. Guadalajara Centro, CP. 44100, Guadalajara, Jalisco, este número se terminó de imprimir el mes de abril de 2019 con un tiraje de 1000 ejemplares.

Babel no comparte necesariamente los contenidos expresados en ella; el contenido de los artículos es responsabilidad de su autor.



Estructura narrativa del mundo de las brujas.

Jatziri Lizeth Tapia García

4

Training actoral: la profundidad y la poética del entrenamiento creativo.

Miriam Lorenzo González

11

Una mirada a la obra de Miyazaki desde un estudio de caso.

Daniela Ruiz Reyes

16

La programación neurolingüística como herramienta fundamental para el éxito de una campaña auditiva.

Salvador Abraham Fabián Villegas

23

Narrativa más allá del texto: la narrativa ambiental.

José Luis Durán Juárez

27



ESTRUCTURA NARRATIVA DEL MUNDO DE LAS BRUJAS

Jatziri Lizeth Tapia García ¹

Para Minoru

El género fantástico, por sus características narrativas, es considerado como un texto específicamente para niños y jóvenes, sin embargo, permite, como obra histórica, realizar estudios a través de sus diversas manifestaciones artísticas sobre elementos sociales de las épocas en las que fueron hechas.

Se presenta aquí un análisis estructural narrativo de películas del género fantástico: *Blanca Nieves y los siete enanos* (1937), *La Sirenita* (1989) y *El increíble castillo vagabundo* (2005) Con la finalidad de presentar cómo opera el personaje de la bruja en este género.

En cuanto al concepto de bruja se tratará a partir del libro *El retorno de las brujas. Incorporación, aportaciones y críticas de las mujeres a la ciencia* (2011) de Norma Blazquez Graf, es la obra que servirá como guía para enumerar las características atribuidas históricamente a las mujeres que practican la brujería; además delimita los términos que caracterizan a la magia y las actividades relacionadas con esta práctica.

En cuanto al tema de lo fantástico, este se trabajará desde la perspectiva conceptual de Omar Nieto, quien teoriza sobre el género en su obra *Teoría*

general de lo fantástico. Del fantástico clásico al posmoderno. Además del texto de David Roas, *Tras los límites de lo real* (2011). De esta manera, se explicarán las características que las películas deben cumplir para realizar el análisis en las obras seleccionadas para lo aquí propuesto.

Dicho lo anterior, se da inicio con el concepto de bruja creado en Europa alrededor del siglo XIV, que surge del término hechicera. Este tipo de mujeres se caracterizaban por tener el poder de curar, pero también de hacer el mal en los bienes materiales, relaciones y salud de otras personas.

Es en el siglo XIV el concepto de bruja se relacionó con aquellas mujeres que causaban males y estas consecuencias negativas eran producto de fórmulas y objetos obtenidos por medio del Diablo. Este sentido negativo de la actividad de la brujería se complementó con creencias populares que fueron distorsionándose, como las reuniones paganas que se hacían con motivos de atraer la fertilidad, después asociadas con reuniones nocturnas donde las mujeres se concentraban en prados cerca de los pueblos para renegar de Dios y hacer ofrendas de comida, música y bailes al Diablo. Por lo que, a partir de estas creencias a la bruja se le relacionó también con el libertinaje sexual y el placer.

Para indagar los motivos exactos que dieron origen a la idea de bruja, Blazquez dice:

No se sabe con exactitud cómo es que llegaron a unificarse este tipo de elementos bajo un mismo concepto. Puede decirse, sin embargo, que diversas tradiciones, como la mágica (hechicería), la popular o folclórica (Diana y las celebraciones para tener buena cosechas) y la herejía y teología medievales, en conjunto, cambiaron la concepción de hechicera por la de bruja, considerándola como aquella persona que ha hecho un pacto con el Demonio, convirtiéndose en integrante de una secta que adora al Diablo, celebra sabbats y le sirve al mal realizando maleficios.¹

Debido a lo anterior, personas, y sobre todo mujeres, que se dedicaban a la medicina y por este medio a curar, fueron acusadas de hacer el mal, pues se creía que quien podía hacer el bien también era capaz de hacer el mal. Pero hubo

En este artículo se tratará la estructura narrativa del género fantástico, esto a través de un análisis estructural de diferentes películas en donde aparecen brujas como personajes antagonistas. El texto está basado en la teoría fantástica de Omar Nieto y David Roas.

una diferencia con quienes pertenecían a la clase alta, considerada magia culta, pues incluía estudios sobre astrología, alquimia y la nigromancia. Al no ser perseguida este tipo de magia fue lo que dio origen a la ciencia. Posteriormente, durante los siglos XIII y XIV, la nigromancia fue la única de estas prácticas de élite que se consideró como una actividad maligna y se asoció como una actividad propia de la brujería.

Ahora bien, en cuanto a la estructura narrativa del género fantástico y propuesta como análisis, Omar Nieto en su obra pone en contexto el origen del género y explica que éste se puede rastrear desde el Romanticismo porque el lenguaje es utilizado con la finalidad de hacer un alejamiento de la realidad, es decir, ya no pretende la imitación [CITACION MarcadorDePosición1 \p 87 \n \y \t \ 2058]

Son los románticos quienes van a proponer que lo onírico, lo macabro o terrorífico serán otras maneras válidas para explicar la realidad:

Los románticos, sin rechazar las conquistas de la ciencia, postularon que la razón, por sus limitaciones, no era el único instrumento del que disponía el ser humano para aceptar la realidad. La intuición y la imaginación podían ser otros medios válidos para hacerlo. Después de

todo, el universo no era una máquina, sino algo más misterioso y menos racional, como debía serlo también la mente humana.²

Como ejemplo del tipo de textos con temáticas del horror que surgieron en la segunda mitad del siglo XVIII está la novela gótica, así los románticos con esta propuesta de arte quitaron los límites establecidos entre la vigilia y el sueño, la intuición y la imaginación, lo real e irreal y entre la magia y la ciencia.

Es con el cuento en donde lo extraño y sobrenatural será colocado en un ambiente cotidiano, pues en las novelas se seguían presentando escenarios lejanos y castillos en ruina que hacían parecer imposibles los acontecimientos sobrenaturales. Durante el siglo XIX se afianza el relato fantástico clásico y a su vez hay una oposición entre este tipo de literatura y la realista influenciada por el positivismo científico.

Los elementos característicos del género fantástico que propone Nieto en su obra explica más bien el *modus operandi* de éste y aclara que este género no es igual en todas las épocas, él distingue que hay un fantástico clásico, uno moderno y además un posmoderno. Además en su teoría los temas asociados a este género son lo maravilloso, lo onírico, lo ominoso, lo imaginario, lo imposible, lo feérico, lo extraño y lo mágico.

1. Jatziri Lizeth Tapia García es egresada de la Facultad de Letras de la UMNH. Se ha desempeñado como profesora de la Universidad de Morelia en la Facultad de Medios Interactivos, impartiendo las materias de Investigación e Historia del Arte tanto en el área de licenciatura como de maestría. Ha participado en congresos con ponencias sobre novela negra en la Universidad de Salamanca, España y con el tema de literatura fantástica para el congreso de Verano de investigación de la UMSNH. Tiene publicaciones en revistas como Mitologías hoy de la Universidad de Granada, Babel de la Facultad de Medios Interactivos y Tempo.

1. Blazquez, p.19

2. Roas, p.19

In this article the narrative structure of the fantasy genre will be discussed, this through a structural analysis of different films where witches appear as antagonistic characters. The text is based on the fantastic theory of Omar Nieto and David Roas.

En cuanto al fantástico clásico Nieto explica que se narran hechos en donde aparecen elementos que se oponen a la cotidianidad y un elemento extraño irrumpe en esa atmósfera de lo cotidiano y puede ser algo extraño, sobrenatural o de otra realidad. Este elemento extraño se caracteriza por ser antropomorfizado: “[...] casi siempre se registra en este paradigma como un vampiro, sílfide, bruja, la Muerte, hombre lobo, el Diablo, etc.”³, por lo tanto, lo fantástico, considerado clásico, tiene como componente importante a la otredad: “Muchas categorías pueden incluirse en lo otro: la oscuridad, lo prohibido, el deseo, y sobre todo la individualidad en toda su profundidad [...]”⁴

Para que sea entendida la irrupción de algo extraño en lo cotidiano, el escritor debe crear en su obra una realidad parecida a la suya, para que ésta pueda ser reconocida por los lectores y éstos puedan identificar la otredad que rompe con la normalidad. Nieto señala: “A la cotidianidad de la trama se le opone la posibilidad de la voluptuosidad, la muerte, el misterio, el Oriente, los impulsos asesinos, la fuerza extraordinaria, los poderes psíquicos, etcétera.”⁵

Ahora bien, lo fantástico clásico es definido como: “[...] una serie de temas y efectos que producen en el lector im-

plícito. [...] el fantástico clásico es un fantástico exterior.”⁶ Por tanto, el denominado clásico está más bien determinado por temas específicos que serán tratados en los textos de este género. Dentro de los temas que se trabajan tradicionalmente con lo clásico son:

- 1) Pacto con el demonio.
- 2) Alma en pena que exige, para poder descansar, alguna acción.
- 3) Espectro condenado a un eterno deambular.
- 4) La muerte personificada que aparece entre los vivos.
- 5) Causa indefinible e invisible, pero que pesa, que está presente, que mata o que hace daño.
- 6) Los vampiros.
- 7) La estatua, el maniquí, la armadura o el autómatas que cobran vida.
- 8) La maldición de un brujo.
- 9) La mujer fantasma venida del más allá, seductora y letal.⁷

Se reconocen solo estos temas en lo fantástico clásico porque estas temáticas hacen alusión a la otredad, pues son colocados por los autores como elementos extradiegéticos que aparecen repentinamente en los aspectos familiares de los personajes.

Ahora bien, hasta este punto y con lo propuesto por Nieto, se puede decir que



la obra de *Blancanieves y los siete enanos* es una obra perteneciente a lo fantástico clásico, pues se muestra a una doncella cantando mientras limpia

pisos y repentinamente un joven, que iba pasando, quiere cantar con ella. Al parecer esta es una actividad normal para Blancanieves, pero luego entra en escena una bella mujer, quien resulta ser la madrastra de la joven y además sabemos por escenas pasadas que es una bruja que envidia su belleza y juventud.

Es aquí donde se introduce lo ‘otro’ representado por un ser considerado malvado: la bruja. Además de un elemento más con poderes sobrenaturales y cierto poder sobre lo que sucede en la historia: el espejo mágico, que de alguna manera, también es una representación del ‘otro’, además de ser un objeto inanimado, cobra vida y tiene hasta conciencia propia, opina y platica con la Bruja¹, también emite juicios que alimentan el odio de la reina hacia su hijastra:

Bruja: Esclavo del espejo sal de la oscuridad, yo te invoco, ven a mí del más allá. Con mi voz a través de los vientos y del fuego te conjuro. Muestra tu rostro, ¡ya!

Espejo: Dime Majestad tus deseos.

Bruja: Sabio espejo consejero, ¿saber quién es la más hermosa quiero?

Espejo: Bellísima eres tú Majestad, pero existe otro ser celestial, es una criatura tan linda y graciosa que es la más bella de toda la Tierra.

Reina: La quiero conocer, revélame su nombre.

Espejo: Su boca es de rosa, color negro es su cabello, piel de blanco candor.

Reina: ¡Blancanieves!⁹

En esta película hay en los protagonistas la irrupción de su cotidianidad por medio de algo extraño y sobrenatural, así con la princesa Blancanieves, aunque ella no se da cuenta, está la presencia de una bruja que la manda matar con un cazador y con la intención de salvar su vida huye al bosque, donde se encuentra con siete enanos mineros que la ayudan, sin embargo, la bruja se entera de que no la mataron como ordenó. Entonces usa su magia para transformarse en una anciana para ganarse la confianza de la joven y dejarla en un profundo sueño parecido a la muerte.

Además, cabe recalcar que la irrupción se hace de manera lineal, como Nieto indica en su esquema anteriormente presentado. Esta introducción lineal de lo fantástico consiste en hechos externos a los personajes que sufren de esta presencia anormal, algo extraño o sobrena-

tural. Así la presencia maligna o siniestra será ajena a los protagonistas, pero influirá directamente en su cotidianidad.

Por lo tanto, el elemento sorpresa es importante, además puede leerse u observarse a lo largo de la historia, en este caso, en las películas. Por esta razón también se dice que aparece de manera lineal.

Como la relación entre el ser humano y la realidad va cambiando, el género fantástico va evolucionando, pues está relacionado con conocimientos y creencias de una época determinada, al respecto David Roas dice: “[...] lo fantástico se caracteriza por proponer un conflicto entre (nuestra idea de) lo real y lo imposible. Y lo esencial para que dicho conflicto genere un efecto fantástico no es la vacilación o la incertidumbre [...] sino la explicabilidad del fenómeno.”[CITATION Dav11 \p 30 \n \y \t \l 2058]. Por tanto, lo que no se puede explicar no solo tiene que estar a nivel textual, sino también tiene que involucrar al lector.

Roas ha explicado la necesidad de la existencia de lo imposible para que exista lo fantástico, pues este elemento será el que cuestione la realidad. En textos donde aparece un hada, un hombre lobo o bruja no causa sorpresa, pues resulta que aparecen en relatos inventados, por lo tanto, se rigen a través de leyes sobrenaturales puesto que: “Lo fantástico exige, así, la presencia de un conflicto que debe ser evaluado tanto en el interior como en relación al mundo extratextual [pues lo extratextual es el horizonte sociocultural del lector].”¹⁰

En cuanto a lo fantástico moderno se caracteriza también por una irrupción,

pero esta es interna y en este caso con una influencia del psicoanálisis, pues se habla de una ‘otredad’ que vive dentro del ser humano, por lo tanto, está oculta textualmente en la narración del protagonista o de un personaje importante. Se considera la existencia de una transformación psicológica.

Así, el contexto histórico en el que surge el fantástico moderno se vuelve relevante el psicoanálisis, debido a que se tratarán cosas ocultas del inconsciente, las cuales emergen de repente y alteran la realidad, por lo tanto, se vuelve algo siniestro o abyecto (subyace y emerge).

Además lo extraño o sobrenatural va a emerger del exterior de alguno de los personajes, las situaciones improbables se vuelven algo común para el protagonista, por lo tanto, Nieto lo denomina como un fantástico interior, al respecto dice: “[...] se distingue porque en él ocurre una naturalización de lo improbable. Esta improbabilidad funciona entonces como el marco epistémico que hace posible la existencia de lo fantástico”.¹¹

Así, en lo fantástico moderno lo extraño o maravilloso es algo común y no causa sorpresa en el mundo en el que se desarrolla la historia. Pero aparece un motivo oculto que deberá salir.

Para construir el género fantástico moderno es necesario tener conocimiento de la autoconciencia, ya que la irrupción de la ‘otredad’ es desde el interior del protagonista y por lo tanto, se vuelve algo psicológico que emerge y saca de la comodidad y de lo conocido y puede considerarse siniestro. Nieto lo explica de la siguiente manera: “El cambio es interiorizar la otredad. De

3. Nieto, 103

4. Ibídem, 120

5. Ibídem, 120

6. Ibídem, 16

7. Ibídem, 32

8. En el cuento original de los hermanos Grimm esta bruja es llamada Grimhilde en la adaptación de Disney solo se le nombra como Bruja o la Reina.

9. Hand, 1937

10. Roas, 37

11. Nieto, 16

esa manera, lo siniestro, en el sentido que hemos dado, es la esencia de lo fantástico moderno.”¹²

Una reacción normal que genera lo fantástico es el miedo y esto a veces es ocasionado por la aparición del otro. Roas hace una distinción entre miedo y angustia. Explica que el primero provoca temor, espanto, pavor y terror, además ésta el hecho de haber un objeto al que se le puede hacer frente y por consiguiente, lleve a lo conocido; a su vez con la angustia se experimenta inquietud, ansiedad y melancolía, además, conduce hacia lo desconocido, por esta razón, resulta más difícil de soportar el miedo.¹³

Con el psicoanálisis se considera que aparece oficialmente el fantástico moderno, convirtiéndose en nueva tendencia ligada con lo onírico y el surrealismo. Nieto lo explica de la siguiente manera: “El surrealismo, el sueño, lo maravilloso como ejercicio estético, la subjetividad, el inconsciente y los registros individuales de experiencias extraordinarias, así como los posteriores registros de lo real maravilloso o del realismo mágico son expresiones del fantástico moderno.”¹⁴

Los textos que pertenecen a este género y que serán analizados son *El increíble castillo vagabundo* y *La Sirenita*. En el desarrollo de ambas historias, la magia y seres con poderes sobrenaturales es algo normal, de hecho, son elementos esenciales para la existencia de los personajes.

En la primera película existen personas que pueden o no tener magia, además de que este recurso es un elemento de uso común, ya sea para la obtención de protección o para la solución de problemas. Por su parte las personas que

tienen magia conviven con espíritus o demonios, por lo tanto, no son vistos como algo extraño, pero sí sobrenatural, es decir, como seres poco comunes, pero su presencia no causa sorpresa.

En cuanto a la segunda película, la protagonista es una sirena, por lo tanto, vive en las profundidades del mar y además es hija de un rey, quien tiene el poder y dominio de todos los seres pertenecientes a su reino y del mismo territorio marino. Así, para empezar no hay en los personajes sorpresa alguna sobre la magia y los alcances que ésta tiene.

La aparición de lo extraño en Ariel, la protagonista, está en su deseo de tener piernas para caminar y conocer al mundo de la tierra, este hecho hará que su cotidianidad sea alterada, su deseo la inducirá a romper las reglas establecidas que hacen que su mundo se mantenga oculto de los hombres de la tierra. Así, Ariel guarda objetos que llegan al océano y pertenecen a la vida cotidiana en la tierra, además de terminar acercándose a un humano, un príncipe en edad casadera, a quien salva de morir ahogado. Se enamoran, pero él tiene solo un vago recuerdo del rostro de Ariel, por lo tal motivo, cuando ella tiene piernas y va la tierra, no la reconoce y debido a eso cae en la trampa de Úrsula, pues ésta conserva la voz de la sirena, siendo el más nítido recuerdo que Erick, el príncipe, tiene de quien lo salvó.

Como se lee, este deseo de pertenecer a otro mundo resulta ser un elemento extraño y además emerge del interior de Ariel, aun cuando la magia para conseguir lo que quiere, provenga del exterior. Este deseo se puede apreciar más claramente y percibir su intensidad en la protagonista cuando interpreta la canción “Quiero vivir fuera del agua”:

Yo quiero ver algo especial
Yo quiero ver una bella danza
Y caminar con
¿cómo se llaman?
Ah... pies.
Solo nadar no es original,
¿Por qué no tener un par de piernas?
Y salir a pasear, ¿cómo dicen?
a pie
Y poder ir a descubrir
qué siento al estar ante el sol,
no tiene fin quiero saber, más mucho más
¿Qué debo dar para vivir fuera del agua?
Qué hay que pagar para un
día completo estar.¹⁵

Con este fragmento vemos cómo Ariel tiene un fuerte deseo de conocer el mundo fuera del agua, incluso menciona que tal vez haya un pago para conseguir piernas. Le parece que su condición de solo nadar no es nada comparado con la de caminar.

En la película *El increíble castillo vagabundo* la magia es un elemento normal en el mundo en el que se desarrolla la historia, aun cuando no todos pueden ser magos o brujas. Es reconocible, sin embargo, cómo la magia ayuda o protege, mientras existe otra que daña y puede hasta matar.

En esta historia la protagonista Sophie es una joven tímida, sencilla y temerosa. Un día cuando va a visitar a su hermana se encuentra con el mago Howl, quien tiene la fama de enamorar a jóvenes bellas y luego comerse su corazón. El encuentro con ella no fue así, él fue amable y hasta la ayudó a volar para llegar más rápido con su hermana.

Ese mismo día más tarde, cuando Sophie llega a su tienda de sombreros, es visitada por la temible bruja Calamidad, quien le lanza un hechizo que la convierte en una anciana de aproximadamente 90 años. Hasta este punto puede tomarse como una obra perteneciente al

género fantástico clásico, pues un elemento extraño ajeno a la protagonista la saca de su vida normal, sin embargo, conforme va avanzando la historia, se observa que Sophie cambia de edad y algunas veces tiene la apariencia de una mujer de 60, 40, 90 años, o incluso vuelve a tener su edad.

Así, la magia brota del interior de Sophie, y a pesar de que ella está en el castillo de Howl e hizo un trato con Calcifer, el demonio del fuego que mueve el lugar, para romper el hechizo, pareciera que en su interior está la solución y radica en aceptar sus emociones y atreverse a hacer cosas que mejoren su vida y la hagan feliz. Esto se observa cuando ella está con Howl, pues se vuelve joven, pero cuando tiene que hablar de sus emociones reales y decir lo que piensa se vuelve vieja.

Explica Roas que las narraciones cinematográficas y literarias presentan creaturas que son arquetípicas de los miedos universales y principalmente están relacionados a lo desconocido: “Desde sus inicios, lo fantástico se ha convertido en el mejor recurso para expresar de forma simbólica la amenaza que supone la desfamiliarización de lo real, encaminándola, como decía antes, en monstruos horrendos o en fenómenos imposibles.”¹⁶

El monstruo también puede aparecer desde el interior de un personaje, a partir del fenómeno del doble o el personaje desdoblado. En cuanto al primer hecho, se refiere a la multiplicación del personaje en donde generalmente se observa un comportamiento maligno. Sobre el segundo caso, el personaje sufre una transformación, puede ser en otro de los personajes, simulando ser, o en alguien más viejo o joven. Así se tienen monstruos que sólo son amenazadores

por su apariencia física, sino también lo son al amenazar el conocimiento común: “[...] el monstruo (lo irracional, lo desconocido) habita en nosotros. Algo que también expresan otros motivos tradicionales como el licántropo, o el desdoblamiento a través de la bestialización[...].”¹⁷

Como ejemplo de lo anterior están algunos personajes de las películas seleccionadas para el análisis. En el caso de la Reina Grimhilde, a través de sus pocimas es capaz de transformarse en una vieja anciana, recurso que utiliza para engañar a Blancanieves y hacerla comer la manzana envenenada. En cuanto a Úrsula, ella se convierte en una joven y bella humana para salir del mar y tratar de casarse con el príncipe. Finalmente, Sophie, sin darse cuenta cambia de vieja a joven dependiendo de sus emociones.

Como se observa, y atendiendo la explicación de Roas, esto conlleva una carga psicoanalítica puesto que, a través de los monstruos se hacen presentes prejuicios morales tan fuertes que solamente pueden ser presentados en monstruos o por medios mágicos, para ejemplificar esto y retomando las capa-

idades mágicas de cada bruja mencionada, se presentan los motivos de cada una de ellas para recurrir a la juventud o vejez a la hora de resolver conflictos personales.

Ahora bien, en el caso de la Reina Grimhilde deseaba a toda costa ser la mujer más bella de reino, de alguna manera rechazan la vejez y el paso del tiempo y los estragos de éste en su vida. Lo que nos podría llevar a pensar que socialmente no está bien visto que una mujer busque verse joven y bella, pero fue la envidia la que la lleva a una muerte segura. En cuanto a Sofí, la vejez es el motor que le permite enunciar su pensamiento y moverse para lograr lo que su interior más quiere: independencia y el amor. Cuando es joven se siente fea, insegura y además se mantiene estática, así, el hechizo que la dejó convertida en anciana la mueve para arreglar su situación y le da la fortaleza y energía para darse cuenta de cómo en su interior está la solución para romper el hechizo, por eso sin darse cuenta se vuelva joven o vieja.

Así, lo fantástico al presentar la irrupción de algo sobrenatural en la realidad,



12. Ibídem, 150
13. Roas, 82
14. Nieto, 156
15. Musker, 1989

16. Roas, 84
17. Ibídem, 91

demuestra que las cosas no funcionan siempre como se cree. Los dos tipos de miedos descritos anteriormente hacen referencia al miedo experimentado de manera intelectual, que Roas nombra metafísico, y se produce gracias a la imaginación del lector, pues sabe lo mismo que los personajes y constantemente debe imaginar lo que éste está experimentado o cómo amenaza a los protagonistas. Entonces el miedo que Roas llama físico, es el miedo emocional experimentado en situaciones como la muerte, el daño físico o a lo materialmente espantoso.

Ahora bien, al situar las características del fantástico clásico y moderno no es conveniente posicionarse en una época sino más bien en verlos como paradigma, pues estos son ahistóricos, esto no quiere decir que no se pueda situar dentro de la historia su punto de inicio. Así, basándose en el surrealismo, Nieto dice: “Los surrealistas se oponen así a la dictadura de la razón, a la del positivismo, que por cierto y como ya hemos visto, surge como una reacción a las obras del total imaginación [...]”.¹⁸ Por lo tanto, el surrealismo permite estudiar las leyes que rigen el mundo onírico y no se enfocan en si existe o no el mundo presentado en la obra, sino cómo es que funciona. Se afirma entonces que el surrealismo no hace una distinción entre lo real e irreal sino de lo irreal se expande a la realidad.

Finalmente, al respecto Nieto explica: “Y es que en lo fantástico moderno, como en lo maravilloso, también los milagros y las metamorfosis están presentes, pero como una sustancia de la que está he-



Imagen: Juan Eduardo Jacobo Pérez

cho el mundo; ya que la otredad se ha fundido con su contraparte.”¹⁹

Con Sophie el elemento de la metamorfosis está también siempre presente, por ejemplo, desde que le es lanzado el hechizo y se transforma en una anciana, luego, al verse en esta edad se siente con la confianza de decir todo lo que piensa, por tal motivo hay un cambio en su conducta. Por último, está el hecho de que algunas veces no es tan vieja, incluso, como se mencionó, vuelve a su edad.

Lingüísticamente el fantástico moderno se construye al colocar hechos reales donde hay una intrusión de lo irreal, mientras que el fantástico moderno en lo lingüístico, el mundo propuesto se separa de la realidad del lector, y para hacer posible la existencia de un universo así, se usa la técnica descriptiva del realismo.

En cuanto a cómo se hace la descripción en el cine, éste se hace a través de los movimientos de cámara y, además, en el caso de la animación, en cómo son representados ciertos elementos de la cotidianidad, escenarios, luz y la forma cómo se desenvuelven los personajes. Por ejemplo, en la película *La Sirenita* todos están organizados socialmente, hay un representante que los gobierna, el Rey Tritón. Viven en cuevas que simulan casas, la reproducción se hace en parejas, hombre y mujer, tienen hijos, asisten a eventos artísticos y tienen un lenguaje, igual al de los seres humanos, para comunicarse.

En cuanto al *El increíble castillo vagabundo*, el espectador puede reconocer aspectos de su realidad, como son los vehículos, manera de vestir, de comunicarse, de cómo está organizada la sociedad, el empleo que deben de tener para sobrevivir, el lenguaje y la fisonomía humana. Lo mismo se observa en la película de *Blancanieves y los siete enanos*, donde la protagonista aparece haciendo actividades cotidianas, como lavar los pisos.

Dicho lo anterior y habiendo explicado las características del género fantástico, se aclara que no hay mucho de normalidad en la vida cotidiana, pero el ser humano se esfuerza por vivir en la normalidad y este género lo que hace es colocar lo extraño en un ámbito normal y cotidiano a los personajes y que a través de ellos el espectador también experimente la normalidad, al respecto Roas recalca que: “[...]lo fantástico va a depender siempre por contraste, de lo que consideramos como real.”²⁰



TRAINING ACTORAL: LA PROFUNDIDAD Y LA POÉTICA DEL ENTRENAMIENTO CREATIVO

Miriam Lorenzo González¹

Nos centramos en la segunda ola de renovación teatral de la segunda mitad del siglo XX, tomando como referencia a los maestros Eugenio Barba y Jacques Lecoq, quienes profundizan en la ruptura con el teatro encorsetado y declamatorio impulsado desde comienzo del siglo XX, desarrollando la importancia del cuerpo como vehículo de expresión en la práctica escénica y motor de creación.

*Nosotros sabemos en teoría que el actor debe ejercitarse diariamente como los pianistas, los bailarines, los pintores-; si no lo hace seguramente se entumecerá, caerá en los clichés y en el comienzo de la decadencia.*¹

Peter Brook

i Para qué sirve entrenar? ¿Nos hará mejores actores y actrices un entrenamiento diario? Y en su caso, ¿cómo se debe entrenar? ¿Qué relación se produce entre el talento innato y dicho entrenamiento? ¿Cómo evolucionan y se interrelacionan ambos conceptos? Si bien es cierto que sabemos que el actor y la actriz deben ejercitarse y entrenarse diariamente, es importante recordar la profundidad y el sentido que esto tiene.

Los cambios revolucionarios que se dieron en la segunda mitad del siglo XX, donde el teatro en su vertiente más física sentó las bases de una nueva renovación escénica, introdujeron un cambio radical en la forma de entender el arte teatral.

Se producen diversos procesos de cuestionamiento, que ya venían germinando durante la primera mitad del siglo XX, de-

jando cada vez más a un lado la figura del autor teatral y del propio texto dramático, fomentando la improvisación, no sólo ya como elemento de entrenamiento, sino en los procesos de creación y montaje de las piezas teatrales. La figura del director teatral adquiere otra dimensión, impulsando el concepto de un teatro más horizontal, que proporcionará una enorme libertad de búsqueda y creación a actores y actrices, tanto de cara a elaborar ejercicios de *training*, como en la elaboración y construcción de propuestas durante el montaje.

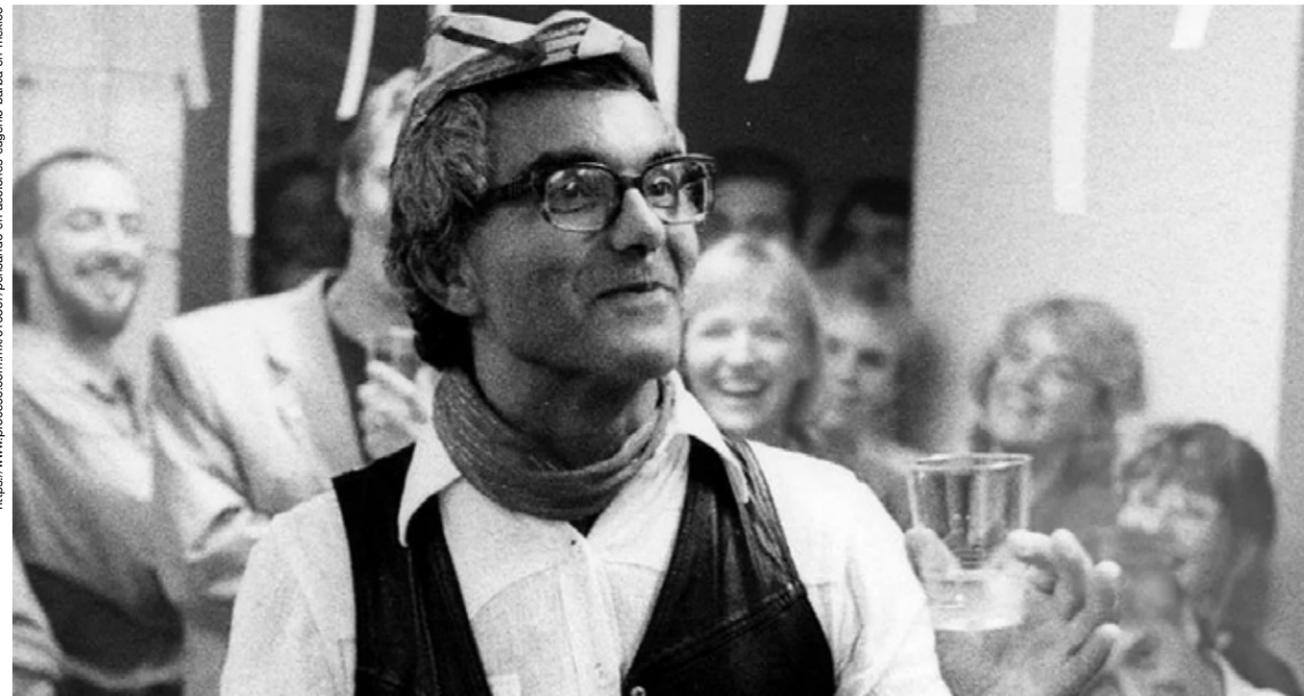
Dentro de dicho marco histórico y teatral, destacan grandes maestros y maestras cuya aportación resulta imprescindible de cara a entender el teatro actual. Nos centramos aquí en dos, de cuyas fuentes y discípulos hemos bebido, tanto en el terreno de la teoría como en la práctica directa: Eugenio Barba y Jacques Lecoq.

1. Miriam Lorenzo González es actriz y docente. Formada tanto en Interpretación Textual (ESAD Asturias, España) como en Interpretación del gesto y el movimiento (Técnica Lecoq, Madrid e investigación en el Odin Theatret, Dinamarca). Actualmente imparte clases de teatro en el Instituto Universitario de Danza “Alicia Alonso” URJC.

1. Jerzy Grotowski, Teatro Laboratorio, (Barcelona: Tusquets Editores, 1980), 9.

18. Nieto, 117
19. Ibídem, 185
20. Roas, 15

We focus on the second wave of theatrical renewal of the second half of the 20th century, taking as reference the teachers Eugenio Barba and Jacques Lecoq, that deepen the break with the corset and declamatory theater promoted since the beginning of the 20th century, developing the importance of the body as a vehicle of expression in theatre and as an engine of creation.



Eugenio Barba (1936-) su formación comienza en la escuela de Grotowski en Opole participando en el desarrollo de muchos de los ejercicios del *training* de dicha escuela. Así, pudo absorber la metodología de trabajo, las técnicas, y las formas de una práctica teatral completamente innovadora y experimental. En 1964 funda el Odin Teatret, entendiendo el mismo como un laboratorio de teatro experimental. Posteriormente funda la *Escuela Internacional de Teatro Antropológico (ISTA)*, que potencia una concepción transcultural del arte teatral.

Para Barba, el actor y la actriz occidental, se apoya demasiado en el texto, relegando su técnica corporal a un secundísimo plano. Nos habla de un *cuerpo extra-cotidiano*, entendido

éste como el idóneo para trabajar en escena, e introduce el término de *cuerpo pre-expresivo* (el cuerpo neutro que diría Lecoq), un cuerpo limpio de hábitos y manías cotidianas, una página en blanco sobre la que escribir el drama de la acción. A través del *training* llegaremos a ese *cuerpo pre-expresivo* y a ese cuerpo extra-cotidiano sobre el que trabajar y construir.

Essentially, the pre-expressive state is to be found once daily and inculturated habits are erased from the performer's mental and corporeal repertoire.²

(Esencialmente, se alcanzará el estado de pre-expresividad una vez que los hábitos diarios e inculturados son borrados del repertorio mental y corporal del intérprete.)

2. John Keefe y Simon Murray, *Physical Theatres. A Critical Introduction*, (London: Routledge, 2007), 141.
3. Alison Hodge, *Actor Training*, (London: Routledge, 2010), 243.

Barba realiza numerosos viajes a la India, donde entra en contacto con el Kathakali, acercándose a la disciplina, la rigurosidad, y el carácter ritual, corporal, de las artes escénicas orientales. Este contacto influye notablemente en sus investigaciones, descubriendo que el actor (el Kathakali es actuado por varones) oriental trabaja la energía y el equilibrio desde las rodillas y las caderas, mientras el actor y la actriz occidental reparte el peso de su cuerpo únicamente en las piernas, limitando su movilidad y confiriendo un carácter rígido al cuerpo, que trasladará también a la voz.

En línea con los planteamientos orientales, desarrolla el *principio de oposición* o la *danza de oposiciones*, que permite a los actores y actrices realizar una búsqueda a profundidad sobre el equilibrio y oposición de los movimientos corporales, y la fuerza y energía necesarias en su ejecución.

Presta especial importancia a la utilización de la energía, y a entrenar la capacidad de *contraerla* y *descontraerla* en escena, diferenciando la energía utilizada en el tiempo y la energía utilizada en el espacio. Por esta razón, insiste, debemos estar en el presente, en el aquí y el ahora, para poder manejar correctamente la energía, incluso en el estadio de inmovilidad corporal.

From these comparative studies he concluded that the two fundamental elements of Oriental forms that contribute to the actor's commanding stage presence are the use of learned body techniques designed to break the performer's automatic daily responses, and the codification of principles which dictate the use of energy during performance.³

(A partir de estos estudios comparativos, concluyó que los dos elementos fundamentales de las formas orientales que contribuyen a la presencia escénica del actor, son el uso de técnicas corporales aprendidas diseñadas para romper las respuestas cotidianas automáticas innatas al intérprete y la codificación de unos principios que determinan el uso de energía durante la actuación.)

Todo esto lleva progresivamente a Barba a entender el entrenamiento como un *punto a la creación*, como un proceso de formación que fomenta la creatividad y la libertad actoral y artística, a través de la constante búsqueda. Sin embargo,

4. Roberta Carreri, actriz, escritora, directora, y profesora del Odin Teatret.
5. Citado en Alison Hodge, *Actor Training*, 247.

en dicho entrenamiento lo que prima por encima de todo es la disciplina, sin la que el talento carece de sentido creativo.

As Carreri⁴ put it, 'I keep training in order to be ready to respond, to be able to meet the demands of the new performance'.⁵

(En palabras de Carreri, 'Sigo entrenando con el fin de estar preparada para responder, y ser capaz de atender las exigencias de la nueva performance'.)

En su proceso de búsqueda, Eugenio Barba se nutre de numerosas influencias, desde Grotowski, como apuntábamos, a Meyerhold y su biomecánica, al legado de Dullín o Delsarte, a la influencia italiana de la *Commedia dell'Arte*, o a las influencias orientales: Kathakali, teatro Nô, Kabuki, etc.

El *Odin Teatret* se convertirá en un lugar emblemático, meca del teatro y lugar obligado de peregrinación artística donde la creatividad es el pan de cada día. Un ecosistema teatral y actoral donde todo estimula, contribuyéndose cotidianamente a la pura creación. Se estimula a *estar en el presente, en el ahora*, algo complejo en los tiempos que corren, donde la inmediatez llena nuestras cabezas de futuribles que olvidan la importancia del estar donde se está.

Se lucha contra el cansancio, contra los dolores corporales, desarrollando una disciplina que nos permita sobreponernos al mal humor y al agotamiento derivados del duro e intenso trabajo. El estímulo con otras culturas resulta constante, por lo que existe un nutrirse recíproco fomentado por la asistencia a las obras y piezas que allí se presentan y crean, por los seminarios y talleres, y por la propia convivencia *per sé*.

Barba desarrollará el concepto del Tercer Teatro, concepto que se respira desde el primer momento en que se pone el pie en el Odin Teatret. Un teatro comprometido socialmente, cuya filosofía contestataria cuestionará las formas de dominación y opresión social.

Destacan además la influencia y el peso de importantes mujeres de la renovación teatral, como Julia Varley, Roberta Carreri, Iben Nagel Rasmussen, o Else Marie Laukvik, esenciales en la formación y conformación artística y pedagógica en la historia del Odin.



Jacques Lecoq (1921-1999) Practica el atletismo desde muy joven, y descubre a través del mismo la *poética del movimiento*. Los duros entrenamientos y las competiciones, no sólo exigían un cuerpo preparado físicamente, sino el estudio de los movimientos para ser productivo y eficaz, y conseguir así los mejores y más precisos resultados. Es así como Lecoq empieza a vislumbrar el concepto de *movimiento justo y económico*. Un movimiento ejecutado con la fuerza y la energía justas, utilizando el cuerpo con sentimiento de facilidad, realizando el menor esfuerzo posible.

Llegué al teatro a través del deporte [...] Sobre las barras paralelas y bajo la barra fija descubrí la geometría del movimiento. Cuando se hace una “alemana” o un “salto de

costado”, el movimiento del cuerpo en el espacio es de orden puramente abstracto. Allí descubrí sensaciones extraordinarias que yo prolongaba en la vida cotidiana. En el metro, rehaciendo los movimientos en mi interior, tomaba conciencia de todos los tiempos exactos, mucho más que en la realidad. [...] hacía salto de altura, pero saltaba “como si”, con la sensación de saltar dos metros.⁶

Estudia a fondo la anatomía del cuerpo humano, y desarrolla a profundidad dicho estudio, implicándose en la rehabilitación de mutilados de guerra tras el final del conflicto bélico. Donde los demás ven limitaciones, Lecoq ve nuevas posibilidades de movimiento. Y así, el cuerpo y el movimiento se convertirán en una obsesión que le acompañará durante toda su vida.

Al igual que Barba, Lecoq se nutre de los grandes maestros de la primera década del siglo XX, especialmente Dullin, Jean Dasté, a través del cual descubre la máscara noble desarrollada por Copeau, el teatro popular de la Commedia dell'Arte, y de nuevo las influencias del teatro oriental como el teatro Nô japonés.

Pero lo que sin duda fue una de las grandes influencias en la vida y la pedagogía de Lecoq es su relación con Amleto Sartori, gracias a su estancia en Italia. Juntos revolucionan el teatro de máscaras, experimentando sobre la recuperación de antiguas máscaras tradicionales, y desarrollando su famosísima máscara neutra.

En 1956 funda su escuela donde, fruto de todas las influencias recibidas hasta entonces, es capaz de sistematizar sus diversos conocimientos y experiencias en dos intensos años de pedagogía teatral. Sistematiza de una manera extraordinaria diversas técnicas y herramientas fundamentales en la formación actoral, como el uso de las máscaras, el conocimiento y la investigación de los diversos territorios dramáticos (melodrama, tragedia, bufones, *clown*, Comedia humana, o narrador-mimador), o el análisis profundo del cuerpo y el movimiento.

El trabajo corporal que Lecoq realiza con respecto al cuerpo busca *objetivarlo*, ayudando a su alumnado a comprender cómo funcionan cada una de sus partes y componentes. Podría parecer un trabajo corporal generador de secuencias de movimientos codificados y rígidos, sin embargo, Lecoq, al igual que Barba, trabajará con un *cuerpo pensante*, vivo y en movimiento y cambio. Un cuerpo entendido como un *todo*, libre y disponible en sus movimientos, pero con un absoluto control de cada parte del mismo.

Sus enseñanzas se basan en la investigación mediante la improvisación permanente. Una investigación que se practica pero que también es observada por parte del alumnado de cara de generar un ojo crítico, que potencie juicios constructivos con respecto a las escenas.

Los dos años de pedagogía lecoquiana te embullen en una vorágine de estímulos creativos constantes. Un primer año mucho más técnico y abstracto, y un segundo año en el que se aplica todo aquello del primero, adquiriéndose conciencia, finalmente, de aquello que el cuerpo pensante hace y puede hacer en escena.

A pesar de ser una metodología muy concreta y precisa, se trata de un proceso vivo, cambiante, que evoluciona y se transforma. Lecoq a lo largo de los años reformula, replantea

y desarrolla diversos aspectos de la misma, evolucionando junto a su alumnado.

La Escuela está en permanente movimiento, la evolución prosigue. Las lecciones son diferentes cada día, pero con un orden de progresión muy preciso. Los alumnos pueden llevarnos a poner en cuestión ciertos aspectos, pero hay una permanencia y el proceso pedagógico está construido hasta en sus mínimos detalles. Me dicen a veces: “Está muy construido, así que no somos libres”. ¡Es exactamente lo contrario! Aun cuando, desde el exterior, podemos dar la impresión de que hacemos siempre lo mismo, en realidad todo se mueve... ¡pero lentamente!⁷

A modo de conclusión es importante señalar que las pedagogías de ambos maestros han ampliado la perspectiva en cuanto al concepto de entrenamiento y práctica escénica, y el peso y papel central del cuerpo en su desarrollo. El *training* del actor y la actriz, no se basa únicamente en la correcta ejecución de un ejercicio, sienta sus bases y sus principios en la disciplina, la rigurosidad, y el respeto hacia el trabajo creativo del actor/actriz, estableciendo las bases para construir una mayor profundidad profesional. El *training*, como apunta Barba, debe ser entendido como un puente hacia la creación, permitiendo generar artistas creativos, donde cada cual pueda encontrar su propio lenguaje artístico y su propio modo de crear.

Ambos potenciarán el concepto de *artistas creadores*, alentando a sus actores y actrices en la búsqueda de un nuevo teatro, uno que debe ser creado partiendo de la experimentación, el juego permanente, y la improvisación tanto en los entrenamientos como en la práctica escénica diaria.

Ambas concepciones teatrales combaten la repetición mecánica en el entrenamiento, tratando siempre que el actor y la actriz se supere a sí mismo, vaya más lejos en los ejercicios propuestos, en las posibilidades corporales en un sentido físico y creativo, generando, incluso, nuevos ejercicios que le estimulen, situándolo en lugares de riesgo.

La influencia de otras disciplinas artísticas da lugar y potencia una concepción transversal de las artes, punto de partida para el desarrollo vivido generado en las últimas décadas por el llamado *Teatro físico*. Nutrirse del encuentro de otras disciplinas (sean artísticas o no), junto a la influencia de diversas culturas, presente en ambos casos, genera ricos conocimientos, tanto teóricos como especialmente prácticos, que permitirán un mayor y más completo desarrollo artístico y creativo; un genuino *actor/actriz-creador/a*. **B**

6. Jacques Lecoq, *El cuerpo poético: Una pedagogía de la creación teatral*, (Barcelona: Alba Editorial, 2007), 19.

7. *Ibid.*, 31.



https://hipertextual.com/juno/secrets-studio-ghibli

UNA MIRADA A LA OBRA DE MIYAZAKI DESDE UN ESTUDIO DE CASO.

Daniela Ruiz Reyes ¹

Todo aquel individuo, con gusto por el cine y la animación ha escuchado o conoce el nombre de Hayao Miyazaki, cofundador del Estudio Ghibli. Considerado uno de los mayores exponentes de la animación, ha logrado abrirse camino con su animación tradicional cuadro a cuadro, a base de lápiz y papel, en una competitiva industria donde predomina el uso de la tecnología y los gráficos digitales. De ahí la trascendencia y relevancia en el trabajo que realiza.

1. Daniela Ruiz Reyes es Licenciada en Medios Interactivos y egresada de la Maestría en Arte Digital y Efectos Visuales (VFX), próxima a titularse, por parte de la Universidad de Morelia.

1. Isao Takahata director, animador, productor y escritor japonés, creador de trabajos como "La tumba de las luciérnagas" y "El cuento de la princesa Kaguya", falleció el 5 de abril del 2018.



https://lasiete.com/noticias/filmografia-hayao-miyazaki/

Hayao Miyazaki es un famoso cinematógrafo japonés de animaciones excepcionales del prestigioso y reconocido Estudio Ghibli, nacido en Tokio, Japón en el año de 1941. Creador de distinguidas producciones animadas y poseedor de un estilo característico que lo hace destacar. Conocido por su dedicación a la animación 2D, cuadro por cuadro, dibujado a mano, trabajo incansable que ha desempeñado por más de 40 años, haciendo de animador, guionista, realizador y productor.

Las producciones de Hayao Miyazaki constituyen una nueva identidad para la actualidad japonesa y una de las razones del gran éxito ganado por Estudio Ghibli, fundado por Miyazaki y el animador Isao Takahata¹. El florecimiento en el camino seguido por el Estudio Ghibli en sus obras, muestra que han preservando sus creencias iniciales, ese afán de cuidar la identidad cultural japonesa, sin cambiar sus ideales y manteniendo a la compañía en alto, pues han sabido conservar un equilibrio, siendo fieles a sus principios, inclinados hacia la idea de que ciertos valores se están perdiendo, tales como la empatía hacia las personas, el respeto al mundo que la humanidad ocupa, la equidad y la paz tan frágil entre las naciones.

Sin embargo Miyazaki no llegó a la cima sin pasar por dificultades, estas ocurrieron en la búsqueda de su identidad en la animación, mientras laboraba en

Every individual, with a taste for film and animation, has heard or knows the name of Hayao Miyazaki, co-founder of Studio Ghibli. Considered one of the greatest exponents of animation, it has managed to make its way with its traditional frame-by-frame animation, based on pencil and paper, in a competitive industry where the use of technology and digital graphics predominates. Hence the transcendence and relevance in the work done.

numerosas casas productoras, esto le acarrearía inconvenientes y experiencia al mismo tiempo, lo cual se consumarían con la creación del Estudio Ghibli.

Producciones dirigidas por Miyazaki son *El viaje de Chihiro* (2001)², *El castillo ambulante* (2004)³, *La Princesa Mononoke* (1997)⁴ y *Mi Vecino Totoro* (1988)⁵, por mencionar algunas. La vida y obra de este singular personaje, trasciende al ser motivo de estudio, por investigadores y estudiantes interesados en el tema, enfocados en analizar el contenido narrativo tan característico que presenta Miyazaki en sus obras, elaborando una crítica con respecto a su persona, al igual que a sus grandes realizaciones animadas con este método tan suyo, como es el caso de la tesina con el título de *"El cine de Hayao Miyazaki. Ensayo crítico sobre su vida y obra"* (2010)⁶, que se destaca por enfocarse en la transición de Hayao Miyazaki a lo largo de los años de producción audiovisual, bajo la mano de Estudio Ghibli, detallando aquellas situaciones que marcaron e influyeron en la trayectoria de este director.

La autora Laura Montero Plata, presenta como Tesis doctoral *"La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica"* (2011)⁷. La cual describe gran parte de sucesos trascendentales del anime en la historia de oriente y su movimiento desde sus inicios, haciendo mención de personalidades de la industria de la animación que trabajaron y/o colaboraron con Miyazaki.

En habla hispana existe poca información bibliográfica referente a la forma y proceso creativo del trabajo de Miyazaki, por lo cual resultó ser una búsqueda exhaustiva. Por tal motivo, se indagó en material audiovisual de información, como son: entrevistas, documentales y apariciones especiales del sujeto de estudio. Una de las fuentes de datos es el documental *"El reino de los sueños y la locura"* (2013)⁸ el cual se desarrolla a lo largo de un año, en donde sigue los pasos de Miyazaki, Takahata y el productor Toshio Suzuki⁹, en su vida diaria y su trabajo en el estudio, en el que sobresale la creación y proceso de sus

2. El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi), estrenada el 20 de julio del 2001, ganadora de un Oscar en la categoría de mejor producción animada en el 2002.

3. El castillo ambulante (Howl no Ugoku Shiro), estrenada el 5 de septiembre del 2004, basada en la novela El castillo ambulante de Diana Wayne Jones. Nominada a los premios Oscar del 2005.

4. La princesa Mononoke (Mononoke Hime), estrenada el 12 de julio de 1997.

5. Mi Vecino Totoro (Tonari No Totoro) estrenada el 16 de abril de 1988.

6. Padilla Terrazas, Rosa Ivonne. El cine de Hayao Miyazaki. Ensayo crítico sobre su vida y obra. Tesina. México, Ciudad de México: Universidad Autónoma de México, 2010.

7. Montero Plata, Laura. La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica. Tesis Doctoral. Madrid, España: Universidad Autónoma de Madrid. Facultad de Filosofía y Letras, 2011.

8. El reino de los sueños y la locura (Yume to kyōki no okoku) 2013. Documental por Mami Sunada.

9. Toshio Suzuki productor japonés en Estudio Ghibli, fue trabajador en Tokuma Shoten, así como editor de la revista Animage.



Foto: NHK

respectivas películas, *El cuento de la princesa Kaguya* (2013)¹⁰ y *Se levanta el viento* (2013)¹¹, este documental permite formar una visión más exacta del animador Hayao Miyazaki, en su ambiente de trabajo. Pues deja a la vista la parte desconocida que hasta ese momento existía acerca de la vida dentro del Estudio Ghibli y sus trabajadores, pero, más importante, la labor de Miyazaki nos demuestra que en cada producción se involucra en todos los departamentos dedicados a trabajar en las diferentes áreas artísticas de su realización.

Miyazaki tiene una idea clara de cómo quiere que todo sea dibujado y el mensaje a transmitir. Por tal motivo mantiene una estrecha relación con sus trabajadores principales, a quienes explica de manera minuciosa cada aspecto a cubrir en el arte y acciones de los personajes. Algunos de sus trabajadores dan a entender que es difícil de complacer, “Hay personas que se han desgastado, tratan-

do de cumplir las demandas de Miyazaki-san, algunos pierden la motivación, incapaces de cumplir sus requerimientos” (2013:1:30:24)¹², lo consideran un perfeccionista que pide lo imposible y se encuentra insatisfecho con su propio trabajo. Tiene cierto idealismo, a tal grado que muchos de los mismo empleados prefieren mantenerse a distancia, a pesar de ambicionar trabajar en sus proyectos. Miyazaki no escribe guiones, parte de una idea definida y lo retrata en dibujos, en sus palabras: “No es como “Tengo un guiño”. Realmente no trabajo siguiendo las normas, sabes.” (2013:14:40)¹³. Pero, para crear algo nuevo, invierte grandes cantidades de tiempo ideando. Cada film ha sido distinto, muchas veces las ideas vienen de experiencias propias de su vida cotidiana.

Una vez que se tiene la idea, Miyazaki comienza el proceso del storyboard. En países occidentales es común que sea un individuo o un grupo de personas las

encargadas de su realización pero, en Japón se considera que el director es el designado para su creación. El animador conversa acerca de esta situación, en una entrevista hecha por Roland Kelts, llamada *Hayao Miyazaki in conversation with Roland Kelts* (2009) diciendo: “En Japón es casi una condición al convertirse en director, que éste debe ser capaz de dibujar el storyboard, si esta persona no puede dibujarlo, será pensado como alguien innecesario” (2009:50:50)¹⁴.

De este modo, para la realización de un filme, el estudio comienza a trabajar hasta un año antes de quedar completo el storyboard, algo característico de Miyazaki. Éste no tiene completamente desarrollada la historia a usar, la narrativa se resuelve conforme a su contemplación alrededor del mundo que lo rodea y las situaciones que vive. Todos sus proyectos han sido realizados de esta misma forma, el director cree en el propio crecimiento de la trama a través de su creación animada y es que Miyazaki es alguien fascinado por la vida misma, resaltando la importancia por observar las cosas más sencillas que conforman la realidad que vive y de la cual toma sus referencias. A pesar de ser considerado arriesgado realizar un proyecto sin su completa planeación y aun cuando Miyazaki no sabe con qué clase de película terminarán, piensa que es mejor desplegarlo poco a poco como una aventura, mencionando: “Cuando hicimos el viaje de Chihiro ni siquiera yo lo sabía, por como lo veo, quizá nunca lo entendamos ¿Qué sabe uno de este mundo? El mundo no es tan simple como para explicarlo en palabras” (2013:15:19)¹⁵.

10. El cuento de la princesa Kaguya (Kaguya-hime no Monogatari) estrenada el 23 de noviembre del 2013.
11. Se levanta el viento (Kaze Tachinu) estrenada el 20 de julio del 2013, basada en la novela de Tatsuo Hori.
12. El reino de los sueños y la locura (Yume to kyoki no okoku) 2013. Documental por Mami Sunada.
13. El reino de los sueños y la locura (Yume to kyoki no okoku) 2013. Documental por Mami Sunada.
14. Hayao Miyazaki in conversation with Roland Kelts, The Center for Japanese Studies, The University of Berkeley, California. 2009.
15. El reino de los sueños y la locura (Yume to kyoki no okoku) 2013. Documental por Mami Sunada.

Aun con esto, algunas personas se rinden tratando de entender lo que hace, pues lo encuentran desconcertante.

De modo que se puede referir que este animador tiene un proceso orgánico y evolutivo, el cual plasma visualmente a lo largo de sus cautivadores mundos, así como sus entrañables historias y existe una singularidad que distingue las producciones de Miyazaki de otras casas productoras, los temas que aborda a través de sus relatos; éstos son tan variados, desde críticas sociales y ambientalismo, hasta narrativas infantiles, todas sus producciones inspiradas desde su visión del mundo y las vivencias propias. Al parecer lo más importante que Miyazaki quiere retratar en sus proyectos es la experiencia humana.

En la construcción de sus figuras podemos notar una característica recurrente en sus protagonistas, como la presencia de una mujer o niña, siempre acompañada de un individuo masculino que la complementa. Ejemplo de esto, es el personaje de Sophie, una joven mujer que por azares del destino termina bajando para su contraparte masculina Howl en *El castillo ambulante* (2004), asimismo en *La princesa Mononoke* (1997) San y Ashitaka, la primera criada por lobos, alejada de la sociedad, el segundo en busca de una cura que los lleva a unirse por un motivo en común. Por último, la famosa Chihiro del *Viaje de Chihiro* (2001), quien es ayudada por el joven Haku al encontrarse perdida en un mundo desconocido. Todos los personajes, distintivos, que permiten la identificación del público en ellos y, más importante, existe un crecimiento emocional en su persona.

16. This is how Ghibli was born (Jiburi wa koshite umareta) 1998 documentary, NipponTV. Toshio Suzuki (Miyazaki es un feminista).
17. Ponyo y el secreto de la sirenita (Gake no ue no Ponyo) estrenada el 19 de julio del 2008.

Miyazaki vivió numerosas situaciones difíciles. Una de ellas, la delicada salud de su madre debido a la tuberculosis espinal que sufrió cuando él aún era joven, condición a la que alude en *Mi vecino Totoro* (1988). Por eso se podría considerar que la ideología en el trabajo de Miyazaki tiene conexión con la visión que tenía sobre su madre y podría ser interpretada en cómo representa a la mujer fuerte y decidida en una época de choque cultural, debido tanto a la segunda guerra mundial, como los propios tiempos en los que las mujeres no podían representar papeles igual de fuertes como el de los hombres. Su mismo amigo y productor Toshio Suzuki hace mención de ello: “Miyazaki is a feminist” (1998:22:14)¹⁶. Por eso algunos comentarios aseguran que la influencia de su infancia y su misma personalidad lo llevan a presentar individuos femeninos llenos de carácter, fuerza de voluntad, bien definidos y con una constante evolución de crecimiento a lo largo de la trama. Sus personajes suelen ser bastante jóvenes y es que Miyazaki admite que gran parte de su inspiración proviene de la comunidad infantil, todos aquellos niños que se encuentran a su alrededor. Pero independientemente de eso, Miyazaki esta convencido de que, en las narraciones, un personaje no es más que otro, es necesario ampliar la perspectiva y apreciar las cualidades, virtudes y defectos de cada uno por igual.

El mundo de Miyazaki no está únicamente conformado por personajes humanos, es claro que se pueden observar gran cantidad de criaturas de origen desconocido con personalidades misteriosas que nos hacen cuestionarnos cómo son concebidos por la

imaginación de este animador. Un claro ejemplo de ello es el famoso y probablemente más conocido personaje del Estudio Ghibli, Totoro de *Mi Vecino Totoro* (1988), un personaje de figura y forma animal tan misterioso, lo cual nos hace preguntarnos si en realidad es inteligente y profundo o únicamente es tonto y bobo, pero ciertamente nos atrapa con su carisma, todo esto a pesar de no hablar un idioma entendible.

La imaginación de Miyazaki se refleja en cada uno de los individuos que forman parte de la narración. Es común a la hora de diseñar un personaje, lo realicemos con aquellas características que lo definirán, si es un conejo, tendrá la forma exacta de este con pequeñas variaciones que entran del concepto de cartoon, lo mismo si es un humano. Sin embargo, Miyazaki sale de la obviedad y decide hacer su propia versión, se ve claramente en el caso de *Ponyo y el secreto de la sirenita* (2008)¹⁷, Ponyo es un pequeño pez dorado que sube a conocer la tierra firme, no obstante su figura tanto dentro del agua como fuera, no es precisamente lo que en nuestra realidad conocemos como un pez. Son estos detalles los que diferencian el trabajo de Miyazaki, él piensa que tratar de entender la naturaleza y nuestro entorno va más allá de nuestra psicología.

Lo mismo ocurre cuando hablamos de los antagonistas. En sus producciones, Miyazaki sale del molde tradicional, al no hacer una representación física de un personaje que se considere el contrincante y pelee contra el protagonista, el mismo público y conocedores del área le han cuestionado el porqué de esta decisión, pregunta realizada nuevamen-

te en la entrevista con Roland Kelts, porque a pesar de responder vagamente acerca de no encontrar placer en dibujar personajes malvados, esta situación podría considerarse más profunda a causa de los argumentos que aparecen en las obras de este director. Conocido por ser una persona ambientalista y pacifista, destacan en sus tramas, conflictos que involucran a la raza humana en relación al medio ambiente, problemas sociales, así como políticos, muchos de estas situaciones relacionadas e influenciadas por la Segunda Guerra Mundial que le tocó vivir, al igual que la formación y mentalidad que se labró a lo largo de su vida. Es por eso que no existen adversarios específicos, en cambio, son situaciones que amenazan la paz y vida de los protagonistas e invitan a que sus vidas de un giro que traerá como resultado un crecimiento personal, además de una posible solución a aquellas circunstancias que puedan amenazar a un grupo de individuos. Podemos mencionar el ejemplo de *La Princesa Mononoke (1987)* donde existe la comunidad de jabalíes que viven en el bosque, amenazados por la ciudad del hierro llena de aldeanos que consumían y destruían su habitación por la ambición de expandir la creación de metal y que, a su vez, luchaban por ganar riquezas, ambos bandos se encontraban en constante guerra y supervivencia, sin llegar a ningún acuerdo, obligados por los inconvenientes que los dos grupos atravesaban.

Una de las situaciones repetitivas en muchos filmes de este animador es el asunto del ambientalismo, recalando la contaminación que ha causado la humanidad y sus acciones egoístas derivadas del poder y fortuna, un ejemplo es *Nausicaa del Valle del Viento (1984)*¹⁸. Miyazaki tiene la idea de que el huma-

no forma parte de la naturaleza y ésta misma forma parte del humano, por lo tanto, se deben de ver como un todo sin separar las situaciones que afectan y enlazan ambas cosas.

El director Miyazaki es un individuo que apoya por completo la libertad de expresión, parte por la cual dedica su carrera a la proyección de sus ideas y pensamientos, tanto así, que no teme dar opiniones a temáticas de carácter delicado. Este animador no habría llegado a tener el reconocimiento actual de no ser por su fuerte convicción y formación para mostrar y proteger lo que considera correcto. Él y Toshio Suzuki conversan acerca de este asunto, cuando el productor declara "*Sabes, nos empezamos a sentir restringidos, los días de libertad creativa están terminando*" (2013:48:24)¹⁹, explicando que ésta cuestión ha ido convirtiéndose en una situación difícil, pues tanto el gobierno como el sector privado han tratado de dar indicaciones acerca de lo que se debe y no mostrar al público. A pesar de estos obstáculos, Miyazaki ha decidido no ser intimidado por lo que terceros puedan opinar, ejemplo de ello fue su más reciente película *Se levanta el viento (2013)*, en la cual deja en claro su posición pacifista contra las guerras o la producción de material para combate, desatando así opiniones de todo tipo, entre ellas negativas por parte de ciertos gobiernos conservadores como el de Estados Unidos.

A la hora de la realización del proyecto, Miyazaki prefiere el uso de la técnica más básica y clásica que existe, animación 2D, cuadro por cuadro, se enfoca en que la realización de cada uno de los 24 cuadros o dibujos por segundo sean dibujados con lápiz y papel completamente a mano. Este tipo de técnica

no es común en el mundo actual de la cinematografía animada, pues puede resultar laborioso, cansado, tardado y costoso. A pesar de todo esto, Miyazaki encuentra necesario realizar cada uno de sus films de esta manera y aunque no tiene una explicación específica para esto, cree que la animación requiere de la mano humana dibujando con un lápiz, sin ser excesivo, manteniendo los elementos que hacen únicos los trazos de cada artista.

Esto no quiere decir que rechace los procesos digitales, puesto que también considera que existe la libertad de usar gráficos por computadora y es que aun cuando la mayoría de sus trabajos están conformados por procesos artesanales, todos ellos tienen aproximadamente un 10% desarrollado por ordenador, ejemplo de esto es la creación de ciertos efectos digitales y la digitalización final de toda su animación.

Resulta realmente impresionante que a estas alturas, en un mundo en el que la tecnología forma parte de nuestra vida cotidiana, donde las personas tienen una segunda vida virtual y los aparatos electrónicos se han vuelto herramientas para continuar con la comodidad en la que vivimos, este estudio se dedica a confeccionar de esta manera. Se enfrasca de lleno a crear obras de calidad visual y narrativa impactante, la tecnología nos da rapidez y eficacia, pero se puede decir que carece de sentimiento. ¿Y de que sirve éste?

El mundo de la animación no sólo se trata de hacer que los personajes se muevan y realicen acciones, de ser así, no existiría el atractivo ni la identificación que llaman al espectador. Se trata de darles vida a aquellos personajes. El dibujar a mano cada trazo, permite li-

bertad de expresión, si el personaje está triste, el animador lo hace más pequeño y delgado, en cambio si éste está feliz, su cabeza incrementa de tamaño, todos estos pequeños aspectos que podrían parecer insignificantes establecen una conexión con la sensibilidad del público y las máquinas computarizadas podrían dificultar este proceso, al ser más cuadradas y mecánicas, especialmente si se considera que Miyazaki vivió el avance de las tecnologías más de cerca.

Cada animador es diferente, las opiniones son variadas, así como las herramientas disponibles, usar cierto tipo de ellas no quiere decir que cualquier otra sea incorrecta, simplemente es el uso adecuado que los animadores le den, obtendrán un resultado y pensando de esta manera Miyazaki ha logrado hacer lo impensable con las herramientas más antiguas y sencillas de la animación, el lápiz y papel, por lo tanto, merece un reconocimiento en el área del dibujo animado.

El Studio Ghibli y sus dirigentes, saben que dibujar a mano es un proceso cansado y largo, por eso intentaron entrar en el mundo digital, para lo cual contrataron a alguien que dibujara en la computadora y manejara los gráficos digitales, Hayao Miyazaki lo menciona así: "*Ya que involucra mucho trabajo el dibujar a mano, pensamos en hacer las cosas un poco más simples al hacer uso de las computadoras y los gráficos digitales*" (2009:1:02:38)²⁰, pero llegaron a la conclusión de que en realidad resultaba más tardado realizarlo de esa manera, lo que los impulsó a seguir trabajando manualmente, gracias a que, en su mayoría, los artistas contaban con bastante experiencia, volviendo más rápido y eficiente el trabajo que ya realizaban sin la ayuda de los gráficos computarizados.



El proceso del Estudio Ghibli es parecido a las primeras animaciones tradicionales. Miyazaki comienza a partir de su *storyboard* incompleto, participando en cada una de las etapas a desarrollar, a la hora de animar, es muy cuidadoso, detalla cada acción de forma realista, basada en la observación de la vida cotidiana, pues la base de la animación para él es la vida "real". A continuación se dedica a supervisar el avance de las diferentes fases y asesora a sus principales animadores, estos muestran los avances dibujados, cuadro por cuadro, algunos empleados se dedican a las animaciones clave, otros a completar los intermedios, unos cuantos más a realizar los escenarios, progresivamente se agregan más celdas que otorgan la profundidad de los objetos y escenarios a la imagen, para los colores se basan en las acuarelas de cada *storyboard* y se agregan en lo sucesivo por medio digital. Todo este camino produce aproximadamente 6 a 7 minutos de animación por mes y a partir de ahí se puede calcular el tiempo estimado en la realización completa de una película, dependiendo claramente de la duración de ésta.

Pero el filme no es solo la animación, Miyazaki no olvida poner especial atención a las voces que muchas veces él mismo selecciona y supervisa. Escoge de forma concienzuda la voz y actuación que considera quedan con la personalidad de sus personajes, asiste a las pruebas y grabaciones finales con tal de asesorar en los últimos detalles respecto a eso.

Para la musicalización que acompañará su creación, Miyazaki tiene un compositor especial que ha participado a su lado por años, el renombrado *Joe Hisaishi*²¹ quien desde 1984 ha compuesto las piezas musicales para todas las producciones de Miyazaki excepto una. Es éste el encargado de mostrar al director las piezas seleccionadas para cada nueva producción. Para finalizar el proceso, se realiza la digitalización completa de la animación y es en esta parte donde puede existir el uso de gráficos por computadora en mínimas cantidades, ya sea en colores o escenarios. Se completa la edición y se presenta ante todos los que participaron en su realización. Es así como termina el viaje de un nuevo proyecto para el Estudio Ghibli.

18. Nausicaa del valle del viento (Kaze no tani no naushika) estrenada el 11 de marzo de 1984.

19. El reino de los sueños y la locura (Yume to kyōki no okoku) 2013. Documental por Mami Sunada.

20. Hayao Miyazaki in conversation with Roland Kelts, The Center for Japan Studies, The University of Berkeley, California. 2009.

21. Joe Hisaishi de nombre Fujisawa Mamoru, es un pianista, compositor y director musical japonés.

Miyazaki es un perfeccionista, en el momento que termina algún proyecto, decide olvidarlo y continuar. Como muchos otros artistas se queda inconforme y espera que el público no note aquellas debilidades por las que pasó para terminar el filme. En conjunto con los otros dos personajes que conforman el pilar del Estudio Ghibli, se han logrado abrir camino entre la inmensa competencia de la animación a nivel mundial y, más específico, sobresalir en el mismo Japón, donde abunda la producción del llamado anime.

A pesar de todo esto, Estudio Ghibli se ha dedicado siempre a mostrar algo nuevo, no es de extrañar el éxito de Hayao Miyazaki frente a toda una comunidad, ya sean personas de la industria, así como público en general. Recordando todo lo antes mencionado sobre este singular personaje, nos da a entender que mucho de su trabajo y creación, va más allá de simplemente tener ganancias o ser reconocido. Miyazaki pretende dejar una marca profunda, plasmar sus ideas, aun cuando no lleguen a un gran número de audiencia. Afirma que sus películas son creadas pensando en el público japonés y gracias al apoyo de estos mismos, a la hora de llevarlas a otros países es como un extra para ellos.

Con el último largometraje de Miyazaki, *Se levanta el viento* (2013), llegó el nuevo anuncio de retiro del animador. A la par, Isao Takahata estrenó, unos meses más tarde, lo que sería su última producción *El cuento de la princesa Kaguya* (2013), causando la inactividad del Estudio Ghibli, pues ninguno de sus directores tenía planes futuros. El público se

preguntaba si como en otras ocasiones había sucedido, el director Hayao Miyazaki volvería a tomar las riendas de un nuevo proyecto, pero el tiempo pasó sin noticia alguna.

A pesar del retiro de Miyazaki, éste nunca para de trabajar en lo que le apasiona y con este razonamiento en mente, dedicó su tiempo a la creación y seguimiento de una idea que tuvo años atrás. Esta vez su plan fue desarrollar una animación completa por medio de gráficos animados, con la convicción de que éstos le podrían ayudar a retratar imágenes que no estaba seguro de poder lograr él solo, por esta razón se rodeó de un equipo de animadores que se encargaron de los gráficos computarizados, el laborioso proceso se observa en el documental *Never-Ending man: Hayao Miyazaki* (2016)²². El resultado final se estrenó en el 2018, únicamente disponible para el museo del Estudio Ghibli ubicado en Mitaka, Japón y donde se pueden apreciar diez cortometrajes en total, creados exclusivamente para su proyección en el mismo.

A lo largo de los años de carrera de Hayao Miyazaki, en distintas ocasiones ha anunciado su retiro de la industria de la animación, su justificación recae en su avanzada edad, la enorme cantidad de trabajo que se requiere para dirigir una gran producción y coordinar un extenso número de animadores, como sucede en un largometraje animado. Ha sido así como sus mismos seguidores apoyan su decisión, no sin expresar su tristeza, al significar la conclusión del trabajo de uno de los mayores exponentes de la animación que el mundo ha conocido. Y esto lo

apoya con sus palabras, una de las personas más influyentes en el mundo de la cinematografía animada, John Lasseter²³: “*Hayao Miyazaki has deeply influenced animation for ever*” (2014:5:31)²⁴.

El futuro del Estudio Ghibli es incierto, los planes de sus dirigentes no han terminado, se anunció la creación y construcción de un parque temático dedicado a sus producciones originales, aunque la fecha de su apertura se tiene prevista para el 2022, cualquier cosa puede suceder. A inicios del 2020, han girado noticias nuevas en torno a Hayao Miyazaki y Estudio Ghibli, las cuales aseguran, se encuentran trabajando en dos nuevos proyectos, se menciona que no se tiene contemplada una fecha para su lanzamiento, pero la simple noticia de un nuevo material a causado revuelo entre los seguidores del Estudio Ghibli y Miyazaki. Es creíble imaginar el motivo por el cual, el animador ha regresado a su labor, gracias a comentarios realizados hacia los medios en su más reciente entrevista, el documental *Tokyo Miracle* (2020)²⁵, en éste es cuestionado el porqué de su regreso, para lo cual Miyazaki responde con la simple razón de haber todavía cosas que le gustarían hacer y debido a sus descansos paulatinos, encuentra la fuerza tanto física como mental para continuar. Así se termina de confirmar la solidez de este animador y su indudable influencia en el mundo de la animación. Por eso, una vez más, las palabras de John Lasseter cobran mayor fuerza: “*His films are gifts to everyone who loves the cinema, and they would be watch and cherished as long as movies exist. There will never be another to rival him*” (2014:5:42)²⁶. **B**

LA PROGRAMACIÓN NEUROLINGÜÍSTICA

COMO HERRAMIENTA FUNDAMENTAL PARA EL ÉXITO DE UNA CAMPAÑA AUDITIVA

SALVADOR ABRAHAM FABIÁN VILLEGAS ¹



El presente artículo presenta a la programación neurolingüística como parte fundamental para el desarrollo de las campañas políticas, específicamente en los jingles y las técnicas que ayuden en la formación y precisión de anclajes mentales que sirvan como un método eficaz para la publicidad. La implementación de estrategias como son las palabras claves, la música de moda, las colaboraciones con profesionales en la producción musical, editores, así como expertos en marketing para favorecer los resultados de las campañas políticas.

La Programación Neurolingüística o PNL es una metodología para influir en la mente humana, por medio de procesos que rigen nuestra conducta, logrando cambiar nuestro pensar o actuar a través del lenguaje verbal, no verbal y corporal, pues por cualquiera de estas formas nos comunicamos y creamos anclajes mentales o frases que se registran en la memoria, las cuales influyen en nuestro actuar de manera directa e indirecta.

Según la psicóloga María Mercedes Gessen, en su libro “Trasvase de lo Publicado”, la PNL es un conjunto sistémico de operaciones que persiguen un

objetivo, la PNL la aplican en diferentes áreas y empresas para el desarrollo individual para la optimización de cada grupo humano¹.

La PNL pretende mostrar cómo trabaja la mente y de qué manera influenciar en la conducta y emociones para alcanzar metas definidas en quien la implementa a través de los sentidos (olfato, gusto, tacto, vista y oído).

El lenguaje verbal también contribuye como un factor importante para ejercer una influencia en el modo cómo percibimos la realidad. Sigmund Freud reconocía el poder que representaba la palabra en la consciencia humana, pues éstas

pueden aplicarse de manera eficiente, siempre y cuando sean las adecuadas para contribuir a un anclaje mental. “Al principio la magia y las palabras eran una misma cosa, incluso hoy las palabras retienen buena parte de su poder mágico. Mediante las palabras uno de nosotros puede dar a otros la mayor de las felicidades o producir una desesperación total; mediante las palabras el profesor imparte sus conocimientos al alumno; mediante las palabras, el orador arrastra al público consigo, determinando sus juicios y decisiones. Las palabras provocan emociones y son los medios universales mediante los cuales influimos en nuestros semejantes”².

Según Vera Carolina (2010) las personas poseen tres diferentes canales para aprender: el canal visual, donde primero se ve lo que se debe aprender, en segundo, el canal auditivo, donde se debe escuchar lo que se tiene que aprender y el canal kinestésico, donde se debe tocar³.

No abundan los artículos publicados en revistas relacionados con la PNL y la publicidad con un respaldo bibliográfico, sin embargo, existen bastantes

22. Never-Ending man: Hayao Miyazaki, dirigida por Kaku Arakawa. NHK World TV. Japón, 2016.

23. John Lasseter animador estadounidense, productor, director, escritor y exdirector creativo de la oficina de Pixar Animation Studios, Walt Disney Animation Studios y DisneyToon Studios.

24. John Lasseter honors Hayao Miyazaki at the 2014 Governors Awards. 9 de noviembre 2014 (Hayao Miyazaki ha influido profundamente en la animación para siempre).

25. Tokyo Miracle tercer episodio titulado “The strongest product: Anime”. NHK World TV. Japón, 2020.

26. John Lasseter honors Hayao Miyazaki at the 2014 Governors Awards. 9 de noviembre 2014 (Sus filmes son regalos para todos aquellos que aman el cine y serán vistas y apreciadas, mientras las películas existan. Nunca habrá un rival para él).

1. Es periodista por la Universidad de Morelia, ha trabajado como reportero gráfico y corresponsal de Milenio México, así como en el periódico El Universal. Trabajó como jefe de producción y fotógrafos en la agencia de información Quadratin, además fue editor de programas de denuncia ciudadana en Central TV de Organización Ramírez y del Sistema Michoacano de Radio y Televisión.

1. Gessen, Vladimir y Gessen, María Mercedes y “Programación neurolingüística”. 6, no.19 (2002):341-343. Redalyc, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601914>

2. Recuperado de Dilts Robert y DeLozier Judith “PNL II Programación neurolingüística, la siguiente generación”. España editorial El Grano de Mostaza (2016).

This article presents neurolinguistic programming as a fundamental part for the development of political campaigns, specifying the jingles and techniques that contribute to the formation and precision of mental anchors that serve as an effective method for advertising. The implementation of strategies such as keywords, existing music according to fashion, professionals in music production, publishers, as well as marketing experts that favored the results of political campaigns.

artículos de opinión de diferentes psicólogos, comunicólogos, entre otros profesionistas que han implementado este método en la venta de productos, a través de la publicidad para atraer a un mercado definido.

Cabe mencionar que los primeros dos canales son importantes para el desarrollo de una campaña publicitaria exitosa, van de la mano en una producción audiovisual, juntos tienen un mayor impacto en la forma de aprender y recordar lo que se pretende vender o mostrar, son una herramienta para fortalecer una acción a través de sonidos, palabras claves, impactos visuales, una adecuada edición, que al ser fluida y equilibrada; logre penetrar las emociones a través de diferentes canales de percepción.

Según Peña Herrera (2019), la técnica del anclaje es una parte de la PNL y ayuda a situarse en un estado emocional en concreto; es decir, "la técnica del anclaje no hace milagros, pero si contribuyen en un alto grado de bienestar, ya que la mente es el motor que domina al cuerpo"⁴.

El poder de la mente es inmenso y con práctica podemos dominar nuestras emociones. En el caso auditivo, es vital

la constante implementación de palabras claves que el público meta logre grabar en su mente, pues a través de ellas debemos generar una emoción.

La efectividad de la PNL para el desarrollo de campañas publicitarias auditivas exitosas, específicamente en campañas políticas, depende de las herramientas correctas, seleccionando un lenguaje adecuado para llegar a un cierto grupo de personas.

Durante el 2015 en el estado de Michoacán se realizaron campañas políticas para las diferentes alcaldías, fue bastante la competitividad interna entre partidos políticos para promover un candidato a presidente municipal, por lo tanto, primordial tener una campaña adecuada que tuviera un gran impacto.

En ese mismo año, la productora Nohba S.A. encargada de la campaña para la presidencia del municipio de Churintzio Michoacán, un municipio con un aproximado de 5 mil 564 personas, según datos del año 2010 por el Instituto Nacional de Estadísticas y Geografía (INEGI), realizó un estudio de mercado y definió que la mejor estrategia era implementar un perifoneo, dadas las circunstancias territoriales del municipio.

En ese momento no se tenía conocimiento de cuantas personas tenían acceso a una televisión y los costos por spot de video eran exorbitantes, sin embargo, el perifoneo era una forma de llegar al *target* en un municipio tradicional y pequeño. Por lo tanto, sería más sencillo y de mayor impacto programar spots auditivos de forma continua, para que éstos fueran escuchados por la mayor cantidad de personas en sus recorridos más frecuentes, logrando con esto mayor impacto y repeticiones, por medio una transmisión a través de un carro con bocinas, las personas se aprenderían la melodía.

Según el modelo del Centro de Profesionalización, Capacitación y Desarrollo Personal de la Secretaría de Salud en México, a través del curso de conocimientos básicos de PNL, menciona que existen componentes básicos de las intervenciones, tales como la confianza, objetivos, evaluación y el tipo de técnica a utilizar, mismos que en un inicio se implementaron para el desarrollo de la producción del *jingle* partidista que se implementó en la campaña. Estos componentes, en ese orden, ayudan para el proceso estratégico para publicitar de manera exitosa, aunado al neuromarketing, repercutiendo en el comportamiento actual del consumidor.

El *neuromarketing* es definido por Kotler y Armstrong (2013) como "una medición cerebral para poder estudiar detalladamente cómo los clientes y/o consumidores responden ante un estímulo". Malfitano, Arteaga, Romano y Scínica (2007) señalan que el neuromarketing estudia el proceso de comunicación entre el vendedor y el cliente, sobre todo en las sensaciones durante la adquisición de un bien o servicio⁵.

El jingle como parte fundamental de una campaña política.

Un *jingle* es una pequeña canción creada para impulsar con mayor fuerza los mensajes publicitarios, conectar al espectador con el producto, entre más corto y preciso, mejor. Espinosa Mirabet (2012) define como *jingle* a "una tonada musical que se relaciona con un producto o marca cantada"⁶.

En el caso de las campañas políticas de Churintzio Michoacán, la herramienta implementada fue precisamente un *jingle* promocional, usando una pieza musical que estuviera de moda en ese momento y fuera popular, pues por medio de una canción conocida era más sencillo impactar en la gente, es decir, cautivar a través del oído. Las palabras claves debían concordar en el lugar preciso para su rima, a su vez, coincidir con figuras musicales organizadas en cada compás, de esta forma se prestaría a generar mayor atención y permanecería en la memoria de los pobladores. Es decir, la letra montada en la música original debía rimar lo más posible con la original, las palabras cambiadas debían parecerse a la letra original, con la finalidad de relacionar la "nueva" letra con la canción del intérprete.

Dicha estrategia fue estructurada por un especialista en producción de audio, el músico Víctor Ruiz "Sock", en "Estudio Azul" a cargo en colaboración con músicos, profesionales en PNL, así como expertos en *marketing*, con la finalidad de trabajar los elementos esenciales en una estrategia funcional, de acuerdo a las necesidades, motivaciones y beneficios

del consumidor, en este caso. Los pobladores del municipio y sus alrededores, que, a través de PNL como una herramienta necesaria se lograría producir cierta información a favor del candidato.

Esta estrategia se analizó desde el punto de vista de la distribución publicitaria, es decir, cómo llegar a la gente e impactar a un target determinado que favoreciera las votaciones en pro del candidato seleccionado, mediante técnicas y herramientas que, más adelante se describirán; gracias a ello se obtuvo un mayor impacto, percepción y logrando viralizarse entre los habitantes.

La estructura del *jingle* se realizó con una tonada acompañada de texto y ritmo, así como notas musicales sencillas, con la finalidad de obtener una retención mayor. Se seleccionó un tema musical de moda, corto y con frases creativas y fáciles de aprender, palabras claves que se pudieran anclar en la memoria del individuo. Para lo que se utilizaron las siguientes palabras: votando, Huipe va a ganar, seguir trabajando, familia, a trabajar contigo, crecer, vivir. El apellido del candidato, a pesar de no ser muy común (Huipe), se armonizó con elementos para que la tonada musical fuera rítmica y hasta cierto punto atractiva para el oído.

Luis Bassat (2018) considera que en la decisión de comprar o al consumir un producto interviene un factor importante que se debe tener en cuenta a la hora de realizar la publicidad, y es la investigación. Por ello, es necesario incluir un análisis creativo al momento de elaborar la campaña, incluso al momento de estructurar la música e incluir las palabras

clave que serán el propósito para cautivar al sector al cual se pretende llegar⁷.

Cierta música con ciertas características puede tener ciertas repercusiones en la publicidad, puede influenciar a los espectadores u oyentes, logrando obtener un estado de ánimo más positivo, de ahí se derivan distintos componentes, tales como captar la atención y así despertar un interés (se empieza un análisis), posteriormente el deseo de consumir y finalmente la acción. La música ayuda a memorizar los anuncios de manera inconsciente, según Aizcorbe, hay dos tipos de música publicitaria: la preexistente y la original. A pesar de ello es más usada la preexistente, pues es conocida y es más sencillo familiarizarla con un producto o persona a través de las tonadas musicales, aunque se cambie la letra, como sucede con los *jingles*.

Aizcorbe Gonzalvo (2017) menciona, en su libro La música en la publicidad, que la música nunca debe ser un elemento aislado del concepto creativo o de la estrategia y su mensaje publicitario, sino que debe ser parte integral de la campaña publicitaria⁸.

Parte fundamental para la estructura del *jingle* promocional es el lenguaje del diseño sonoro, la creatividad y los modelos antes mencionados, sin embargo, el anclaje mental, como parte de PNL, fue el principal factor para el desarrollo de esta música publicitaria. El lenguaje ofrece un medio para descomponer nuestros pensamientos complejos, sensaciones, ideas y experiencias en una estructura tangible que los demás pueden interpretar⁹.

5. Canales Salas. "Neuromarketing: Explorando la mente del consumidor". Revista Científica de la UCSA, Vol. 5 no. 2 (2018): 36-44. https://www.researchgate.net/publication/328460818_Neuromarketing_Explorando_la_mente_del_consumidor

6. Espinosa Mirabet Silvia. "Análisis de un jingle icónico: ¿por qué cuenta tanto crear otro Negrito del Cola-Cao?". Actas Icono 14 no.10, II congreso publicado. 25-39. <https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/10708/Analisis-jingle-iconico.pdf?sequence=1>

7. Quezada Ana, Ballesteros Leonardo, Guerrero Cesar, Santamaría Edwin. "Análisis del impacto publicitario en la decisión de compra en empresas del sector comercial". Artículo de investigación, Vol.3, no.12 (2018). DOI: 10.23857/pc.v3i12.815

3. Vera Carolina "Generación de impacto en la publicidad exterior a través del uso de los principios del neuromarketing visual" (2010) Telos, vol. 12, núm. 2, 155-174. <https://www.redalyc.org/pdf/993/99315569003.pdf>

4. Blog de Bernardo Peña Herrera <https://lamenteesmaravillosa.com/la-tecnica-del-anclaje/>

Los anclajes mentales permiten generar sensaciones y emociones, son patrones que nos permiten implementar mensajes a través de la herramienta más potente con la que contamos las personas: el lenguaje. Un lenguaje adecuado, es decir, palabras que concuerden con algo positivo, algo que realmente queremos escuchar, resulta fácil de recordar. En el caso del jingle, las palabras deben ser cuidadosamente estructuradas, concretas y fáciles de pronunciar, así será mayor la recepción del anclaje mental ante los que escuchan.

Según lo explica López Giraldo (2017) los jingles fueron creados para generar un impacto social, un impacto masivo. Este método es un dispositivo de comunicación que genera una manipulación a través de la persuasión, es decir, presentamos¹⁰, en este caso, al aspirante a la alcaldía de Churintzio como una persona noble, respetada, preparada, amable y que está a favor del pueblo, con una sonorización constante por las principales calles y comunidades aledañas.

La estructura de un jingle debe conformarse por un tiempo corto, es decir, fragmentos cortos y repetitivos (persuasión) que ayuden a memorizar fácilmente, posteriormente una estrategia de marketing para conseguir los objetivos y finalmente, la forma o formas de difusión del mismo. Al desarrollar la estrategia es necesario considerar que el mensaje de la campaña sea acorde a la letra de la canción y permita que quienes lo escuchan relacionen la marca, producto, o en este caso a la persona, con la imagen de la misma, sin que exista la necesidad de visualizarla.

Respecto al anclaje mental, en las campañas políticas es de vital importancia contar con un eslogan que acompañe a los textos publicitarios, palabras claves que ayuden a relacionar a la persona con algo positivo, una frase corta e impactante, utilizada con frecuencia en el jingle.

En palabras de Raúl Eguizábal (2017) el eslogan se instala en la política, en la ideología, en la vida diaria y en el propio pensamiento. Es una frase con fuerza, es capaz de movilizar personas, estimula a hacer algo, en la política incita al voto, como en el caso de este artículo.

En la campaña política del 2015 en el municipio de Churintzio, Michoacán; el método que se utilizó fue un jingle publicitario. Primero se buscó una canción de moda, en este caso del autor Enrique Iglesias, titulada "Bailando", la cual se reestructuró la letra, de manera que rimara y coincidiera con la tonada de la letra original, sin embargo, la música fue la misma, solo se acoplaron palabras, definidas por el equipo de marketing como las adecuadas para anclar el contenido y posteriormente la gente escuchara, a manera de tono de llamada en sus dispositivos móviles, así como el perifoneo constante en la población y localidades cercanas.

La letra era la parte medular del *jingle*, la tonada tendría que ser atractiva y "pegajosa", debía representar al candidato y crear una atmósfera de confianza y seguridad cada que la canción sonara. Es aquí donde la programación neurolingüística crea efecto en la multitud, los anclajes mentales logran direccionar el voto y crear simpatía hacia el aspirante

a la alcaldía. Las personas empezaron a apoyar, ayudaron a entregar volantes, pancartas y los suvenires necesarios para completar la campaña.

Se observó cómo al momento del evento, donde el candidato presentaría su discurso, al inicio de su alocución sonaba por medio del sonido local el *jingle* realizado por la empresa Nohba, los simpatizantes cantaban y bailaban las tonadas.

El *jingle* como parte de la programación neurolingüística es una herramienta eficaz y clave para el desarrollo de una publicidad, ya sea política y de mercadotecnia, pues es más fácil recordar a través de palabras cortas, música y una mezcla adecuada, así como por la cantidad de impactos o repeticiones a través del perifoneo o elementos que ayuden como medio de comunicación a distribuir la campaña sonora. El objetivo del *jingle* fue atrapar y cautivar a los consumidores por medio de mensajes verbales, en este caso dirigidos a los simpatizantes, generando un impacto social, pues gracias a la música se ayuda a reforzar la memoria.

En concreto, la utilización de las herramientas para un anclaje mental dentro de la PNL pueden lograr un éxito para la memorización de una campaña, sin embargo, se tiene que tener un *target* muy bien definido, para saber a qué grupo de personas se va a impactar, debido a que la música a utilizar no siempre será del agrado de otros, es por ello que la estrategia principalmente consiste en saber a quiénes vamos dirigidos, con qué motivo, qué queremos vender y en cuánto tiempo. **B**

NARRATIVA MÁS ALLÁ DEL TEXTO: LA NARRATIVA AMBIENTAL

JOSÉ LUIS DURÁN JUÁREZ ¹

El siguiente artículo se crea a través de una investigación constante en diferentes medios de entretenimiento., En él se explica el concepto de narrativa ambiental, su ejemplo aplicado dentro de diferentes obras en variadas ramas del entretenimiento (cine, televisión, videojuegos, etc.) y la técnica manejada por diferentes autores, con el fin de llegar a la conclusión de cómo el uso de esta narrativa puede mejorar la obra independientemente del género o el producto.

Imaginemos lo siguiente: contamos con tan sólo 10 segundos para transmitir el tono, la locación y el tema de la historia, ¿cuál sería la mejor herramienta para conseguirlo? El guión podría lograrlo, pero debería ser narrado a una velocidad con la que se perdería cierto nivel de atención del público; la banda sonora sería otra opción, pero requeriría un balance para dar a entender tanto el tono como el tema; la forma de lograrlo en un lapso tan corto es mostrándole al espectador lo que sucede, una imagen clara puede contar más que cualquier texto, de ahí la técnica del "Show, don't tell"¹. Si bien, dicha técnica no es una verdad absoluta, tiende a ser una herramienta bastante útil cuando se pretende explicar una historia, por ejemplo, como mencionó el escritor ruso Antón Chéjov "No me digas que la luna está brillando, muéstrame su destello en un vaso roto.", dicho ejemplo inclu-

sive puede ser usado como un pequeño ejercicio: ¿qué representa la luna?, ¿qué representa el destello?, ¿por qué el vaso se encuentra roto?

En este punto se puede apreciar cómo el arte de transmitir información vía imágenes puede llegar a ser un tanto metafórico y personal, cada quien puede tener una resolución diferente y un proceso único de cómo llegó a ese final y es, en realidad, parte del atractivo dentro de ésta forma de guionismo. Se le da un papel participativo al espectador, pudiendo interactuar con los demás espectadores, creando así una experiencia aún más única.

Lo descrito anteriormente cuenta con un nombre, es conocido como narrativa ambiental y si bien se desconoce cuándo se originó el término, se ha podido apreciar su creciente popularidad dentro de todos los medios de entretenimiento.

En su mayoría, se busca contar historias con complejidad aumentada o para un público con interés por el análisis literario (con sus excepciones).

Desde libros, pasando por teatro, cómics, hasta la televisión, el cine y los videojuegos, todos han presentado obras sustentadas completamente en dicho tipo de narrativa. En algunos casos parece más imposible que otros, posteriormente se procederá a ejemplificar para su comprensión.

Antes de comenzar con los ejemplos se debe aclarar algo. La narrativa ambiental no sólo sirve para contar lo sucedido durante la historia de la obra, también puede dar información de lo que sucedió antes, contar historias paralelas, también lo que pasará en el futuro de nuestro universo escrito, incluso sucesos alejados del alcance de nuestros personajes.

Recordemos las películas de terror y horror clásicas tales como *Dawn of the Dead* (1978) de George A. Romero, *Halloween* (1978) de John Carpenter o *The Evil Dead* (1981) de Sam Raimi. A primera vista, estas películas parecen no tener relación alguna y de hecho, al menos si no se toma en cuenta otra película que sirve como explicación del por qué estos filmes funcionan como lo hacen, tal película es *The Cabin in the Woods* (2011) de Drew Goddard, la cual mediante su

8. Aizcorbe Javier. "Otros imaginarios, otras músicas. La música en la publicidad: un arma para llegar al alma". Tesis. Universidad Abat Oliba CEU. 2011. <https://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/178859/TFC-AIZCORBE-2011.pdf?sequence>.

9. Menor José Antonio "Programación neurolingüística for rookies". El meta modelo. Editorial Empresarial, 109-124. España, 2009.

10. López Andrés "La efectividad de los jingles y su poder de recordación". Primera Revista electrónica en Iberoamérica especializada en comunicación. (2017). <http://revistas.comunicacionudlh.edu.ec/index.php/ryp>

1. José Luis Durán Juárez es Ingeniero en Videojuegos, titulado por la Universidad de Morelia, demostró una comodidad dentro de las materias involucradas con las artes digitales, lo cual lo llevaría a cursar la Maestría en Arte Digital y Efectos Visuales en la Universidad de Morelia. Durante el 2019, impartió la materia de Animación Tridimensional para la Ingeniería en Videojuegos. Actualmente labora para la empresa de ecosistemas multimedia y contenido educativo Knotion.

1. ¡Muéstralo, no lo digas!

The next article is created after the constant investigation of various types of entertainment media. Said article explains the concept of environmental storytelling, applied examples to different creations within several kinds of entertainment (cinema, television, video games, etc.) and the technique that each author uses. For the conclusion, the author will explain how the use of this kind of storytelling can improve the final product regardless of the genre.

argumento utiliza la narrativa ambiental de las demás películas de horror y terror clásicas, dando una explicación a todos los clichés incluidos, tales como la poca racionalidad de los protagonistas, sus intenciones lujuriosas, la falta de sentido común, que se comparten en las películas antes mencionadas.

Si bien la anterior es una explicación a nivel metanarrativo, también existen ejemplos autoconclusivos, a los cuales se les tiene que prestar un nivel de atención mayor y contar con cierto conocimiento extra dentro del campo para poder comprender, no existe mejor ejemplo contemporáneo que la recién ganadora del Óscar a mejor película, *Parasite* (2019) de Bong Joon Ho².

Se evitará lo más posible una explicación lineal de la película, pero será necesario dotar de contexto a ciertos ejemplos con la finalidad de ser coherentes.

Parasite, narra la vida de una familia de clase baja en Corea del Sur, la cual intenta obtener dinero de una forma u otra, orillados a tomar ciertas actitudes cuestionables. Desde negociar bajo presión un puesto en una pizzería, hasta lo que sería el punto central de la trama: obtener por medio de engaños trabajo con una familia de clase alta.

Si bien el filme es completamente entendible de inicio a fin, es en los detalles donde se encuentra la información extra de cada escena, llevándolo el tono de lo que se está contando y dotando de

información subliminal y literal al espectador para que se termine de explicar de forma armónica el sentir de los personajes y sus problemas. Lo cual, para el final de la película, explica la decisión de los personajes involucrados.

En este punto, cientos de análisis han surgido a lo largo del internet y no es para menos, con un gran dominio de la fotografía y la construcción de los escenarios, combinado con la sublime actuación de los miembros del reparto, con sus propias técnicas y manías, como director, Bong Joon Ho nos ha entregado una película rica en narrativa ambiental y significados ocultos.

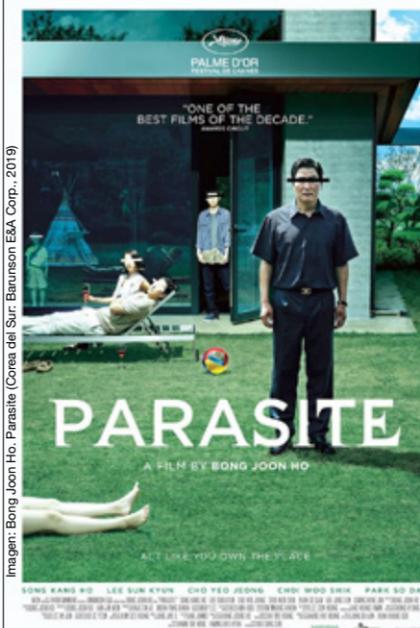


Imagen: Bong Joon Ho. *Parasite* (Corea del Sur: Barunson E&A Corp., 2019)

Por ejemplo, los usos de la altura en cuanto a las dos clases sociales, generalmente cuando se encuentran miembros de ambas familias, la familia Kim (clase baja) se encuentra por debajo de la familia Park (clase alta), por ejemplo porque van en una escalera o inclusive en la forma de acceder a sus casas. La familia Kim vive en un semisótano, mientras que la casa de los Park, se encuentra en una colina.

Otra de las ideas representadas por las viviendas viene en una tercia comparativa son las ventanas de los hogares habitadas por los personajes principales, también los paisajes mostrados y la iluminación que entra en dichos lugares.

Dentro de la casa de los Park existe un gran ventanal, el cual se señala durante varias escenas de la película, este tiene una vista hacia el jardín de los Park, el cual cuenta con árboles, arbustos y flores, así como una gran área pastosa donde el sol ilumina en todo su esplendor.

La casa de los Kim, al ser un semisótano, cuenta con una ventana pequeña con vista a un pasillo dentro del vecindario, donde podemos ver sucesos de sus vecinos, si bien viven por debajo del suelo, sin embargo logra entrar un poco de luz.

La tercera vivienda es el sótano de los Park, donde habita Geun-se, el esposo de Moon-gwang, la antigua ama de llaves de los Park. Al ser un sótano completo, el lugar carece de ventanas, sólo tiene un par de luces artificiales, no existe noción del tiempo y es apenas habitable.

En el último caso, se menciona que Moon-gwang escondió a su esposo ahí debido a una deuda con ciertas personas. El lugar funciona básicamente como una prisión de la que no se puede escapar, aunque se puede salir

desde dentro, Geun-se es incapaz de escapar, la libertad significaría su perdición. La falta de luz no sólo apoya el mensaje de que es un lugar sin esperanza, también funge como un lugar donde el personaje pierde la sanidad. La falta de sanidad y libertad, eliminó toda esperanza en el personaje.

En el caso de los Kim, existe una pequeña ventana que les permite tener un poco de esperanza, desde su casa podemos observar las escaleras que les servirán para ascender hacia los Park. Su luz, aunque pequeña, es un recordatorio de que algún día serán capaces de escapar de esa pequeña vida agobiante, tema que se maneja a lo largo de la película y en el caso de los Park, esa libertad puede haberlos llevado a una vida que disfrutaban en automático y de la cual no son conscientes, pues a diferencia de los Kim, no se les ve apreciando esos pequeños momentos.

La idea anterior se ve reforzada en cómo se presenta a las familias dentro de las escenas de la película. A la familia Park se le presenta de forma separada, primero a la madre dormida en el jardín, perdida en su propio mundo, luego a su hija y aunque la madre ésta presente durante la escena, es sólo para ver el desempeño de Kim Ki-woo como profesor, más que el de su hija como estudiante. Luego conocemos al hijo menor de la familia Park, quien también está desconectado del resto de su familia y por último al padre, el cual sólo aparece poco antes de retirarse a su recámara, sin saludar propiamente a ningún miembro de su familia.

La única escena en la que se les ve juntos es cuando regresan de un intento fallido de campamento, a pesar de estar juntos, se ven separados en esencia, así como también se muestra un silencio incomodo entre los miembros de la familia.

De forma contraria, la familia Kim a pesar del espacio, siempre se muestran unidos, ellos brindan y celebran en una pequeña mesa de un metro cuadrado, inclusive cuando tienen la oportunidad de habitar la casa de los Park, se les ve unidos, tomando en la misma mesa de la sala, soñando en conjunto al ver el ventanal y preocupándose por sus familiares, lo cual se demuestra con el simple hecho de ver cuando Ki-woo les ofrece agua a sus padres y hermana.

Durante la transición de la mitad de la película existe un suceso que funciona como un presagio para los Kim. En la escena que los Kim conviven en la sala de los Park, empieza a llover y de momento ellos disfrutaban de la lluvia, pensándolo como algo con clase mientras beben whiskey. Están disfrutando de una realidad y una vida ajena, pues tan pronto como llegan los Park dejan de disfrutar todo eso que hace un momento podían tener y más aún, cuando se ven obligados a regresar a su hogar tras haber escapado, deben hacer un descenso bajo la lluvia, casi como si fuese un paseo de la vergüenza dejando atrás los lujos y la tranquilidad para volver a su realidad, donde la gente sufre y el agua no es para disfrutar sino para padecer.

Cuando regresan a su casa, se encuentran con la sorpresa negativa: toda su calle se está inundando debido a la fuerte tormenta y no hay un lugar hacia donde fluya la corriente sin afectarlos, si bien esto es catastrófico para sus vecinos que batallan para sacar el agua de sus casas, es aún peor para la familia Kim, pues ellos viven debajo del nivel del suelo. Vemos su hogar inundado, el baño expulsa aguas negras y todas sus pertenencias son dañadas. Es un mensaje horrible pero realista el transmitido con ésta escena, pues a pesar de que ellos aspiran a más, a una vida mejor, siempre se verán obligados a regresar a su pequeña y desastrosa vida.

Como último punto, se abordarán temas tratados en el final del filme, por lo tanto, el texto tendrá *spoilers*.

Durante la última parte de la película vemos como todas las acciones de la familia Kim llegan a una conclusión derivada por un efecto dominó, pues después de haber pateado la madre Kim a la antigua ama de llaves, la hace caer por las escaleras, con la intención de evitar que los delatara con la señora Park, esto le causó una contusión cerebral, lo cual la llevaría a su muerte frente a los ojos de su esposo y la consecuencia es que algo termina rompiéndose dentro de él.

En el clímax de la situación, vemos como el hijo Kim intenta asesinarlo en el sótano, pero una serie de sucesos lleva a que Geun-se sólo lo hiera de gravedad por medio de dos golpes en la cabeza. Después procede a tomar un cuchillo de cocina y sale a la fiesta para apuñalar a la hija Kim en el pecho y finalmente es asesinado por la madre Kim.

Previo a la muerte de Geun-se, el señor Kim corre a ayudar a su hija, presionando su herida pero el señor Park le pide que la deje y le lleve el carro, pues el niño Park se está convulsionando, pero debido al estado de shock en el que se encuentra sólo logra aventar las llaves del auto, que caen bajo Geun-se. Cuando el señor Park se acerca a recoger las llaves, no puede evitar sentirse asqueado por el olor de Geun-se, lo cual provoca una reacción negativa dentro del señor Kim. Al señor Park realmente no le importa nada, se muestra durante la película en la ausencia de amor por su esposa, se ve más preocupado por el qué dirán o sólo se preocupa por el mismo, en la escena trágica es más notoria esta situación cuando hace un gesto donde se percibe cómo se enfoca más en el mal olor que sucede a su alrededor.

Entonces cambia totalmente el semblante del señor Kimy termina asesinan-

2. Bong Joon Ho. *Parasite* (Corea del Sur: Barunson E&A Corp., 2019)

do al señor Park apuñalándolo, después regresa en sí y se echa a correr. La cámara lo sigue un poco antes de perderlo y dejarnos con el final de la película y una reiteración sobre el sentido de la esperanza en la familia de clase baja.

Se hace un salto de tiempo donde el hijo de la familia Kim despierta en el hospital. Después de haber sido herido de gravedad es operado y sobrevive. Su hermana murió y nadie ha visto a su padre en meses. Tiempo después de que las noticias del incidente se calman y los detectives dejan de seguirlo, el hijo Kim encuentra un punto en la montaña desde el cual puede observar la antigua casa de los Park: una nueva familia la habita. Ese día en particular él decide esperar un poco más después del anochecer y ve cómo uno de los focos parpadea.

Dicho parpadeo es código morse, con un mensaje de su padre. Luego de haber asesinado al señor Park, el señor Kim había empezado a huir, pero se dio cuenta que la única forma de evadir a las autoridades era como lo había hecho Geun-se. Regresa a la casa y se esconde en el sótano, abandonando todas sus esperanzas de ver la luz de nuevo, pero asegurándose de vivir un día más.

Por su parte, el hijo Kim escribe una carta que piensa dirigirla a su padre, y funciona como un monólogo interno que guía al espectador durante el cierre de la película.

“Padre, hoy he hecho un plan. Un plan fundamental. Voy a ganar dinero. Mucho. Universidad, profesión, matrimonio. Todo eso está bien, pero primero ganaré dinero. Cuando tenga dinero compraré esa casa. El día que nos mudemos, mamá y yo estaremos en el jardín. Porque el sol es tan agradable allí. Todo lo que tienes que hacer... es subir las escaleras.” Mientras el hijo Kim narra su plan, las escenas muestran cómo desarrollándose dicho plan, posterior-



Imagen: Bong Joon Ho, Parasite (Corea del Sur: Barunson E&A Corp., 2019)

mente vemos lentamente que el padre Kim sube las escaleras y abraza a su hijo mientras su esposa los ve con una gran sonrisa en el rostro. Es entonces que la pantalla cambia de escena y nos muestra una noche a través de la ventana de los Kim. El hijo Kim, sentado de espaldas a la ventana con una expresión triste, antes de empezar los créditos, lo vemos terminar su carta.

“Pero hasta entonces, cuídate mucho.” A pesar de tener un plan, sabemos cómo audiencia que no va a funcionar, así como que el padre Kim jamás va a recibir esa carta, también sabemos que el hijo Kim jamás podrá escapar de su

pequeña vida o de su pequeño sótano. Y ese es el gran mensaje sobre la desigualdad que el director Bong Joon Ho transmite con la película, pues en la mayoría de los casos no importa que tanto la clase baja intente ascender, pues al final jamás podrá escapar del semisótano.

El siguiente ejemplo es sobre el videojuego Bloodborne³. De aquí en adelante se presenta una necesaria alerta de spoilers respecto a la historia del juego, se recomienda experimentarlo antes de seguir leyendo el texto, pues es una obra, creada de tal forma, que la experiencia propia repercute bastante



Imagen: Hidetaka Miyazaki, Bloodborne (Japón: From Software, 2015)

en la manera de cómo se va a disfrutar su historia.

En resumen, el juego es sobre un forastero que arribó a la ciudad ficticia de Yharnam durante la denominada “Noche de la caza”, donde los ciudadanos afectados por una extraña enfermedad transmisión sanguínea que los transforma en bestias y obliga a la Iglesia de la Sanación a cortar lazos con su pueblo. La defensa de este universo contra las bestias llega en forma de unos habilidosos sujetos conocidos como cazadores (el usuario). Ellos habitan en un sueño que les permite ser inmortales siempre y cuando la noche continúe. Durante el transcurso del juego son notorios los cambios en el entorno y las actitudes de los personajes con los que se interactúa. Dichos cambios son explicados dentro de la misma narrativa de la obra, pues debido a los horrores de “la noche de la caza”, el cazador es capaz de empezar a ver el mundo por lo que realmente es, una pesadilla.

Las ciudades con altos edificios y catedrales góticas, ahora se encuentran infestados por criaturas de apariencias extraña que manejan a los demás enemigos. Durante el acto final del juego se devela el verdadero significado de la noche de la caza. Detrás de este horripilante suceso se encuentra una raza antigua de dioses conocidos como “Los antiguos” que buscan el nacimiento de un nuevo dios.

La conclusión del juego viene acompañada del primer cazador conocido como Gehrman, el cual es el anfitrión del sueño del cazador (la herramienta que les permite ser inmortales).

1. Por cuestiones de espacio, se explicará de forma breve los tres posibles finales: Yharnam Sunrise: Gehrman ofrece al cazador la opción de

asesinarlo dentro del sueño, lo cual le permitirá despertar en el amanecer de un nuevo día, habiendo olvidado todo lo que ha sucedido durante la noche. Los horrores del mundo verdadero, las bestias y los antiguos, la descripción de éste final es, “Viviste durante la caza y viste un nuevo día”.

2. Honoring Wishes: El cazador se niega a la decisión de Gehrman y se enfrenta a él, una vez derrotado, aparece la Presencia de la Luna, un antiguo causante de la noche de la caza. Atrapando al cazador dentro de sus garras lo somete y obliga a ser el nuevo anfitrión del sueño del cazador, dando un nuevo inicio al ciclo de sucesos, la descripción de este final es: “Cautivado por la Presencia de la Luna, juras vigilar el sueño del cazador”.

3. Childhood’s Beginning: Después de cumplir con ciertos requerimientos durante la aventura y negarse a la oferta de Gehrman, la Presencia de la Luna se vuelve a hacer presente, pero en esta ocasión al intentar someter al cazador se ve repelida por una fuerza interior, lo cual nos permite librar un enfrentamiento con el Antiguo. Al terminar el combate, se ve una especie de octópodo negro en el suelo, se revela por medio del diálogo de otro personaje que éste extraño ser es el cazador, el cual ha ascendido a una nueva clase de Antiguo, dejando atrás no sólo su apariencia terrenal, sino también su mente ha ascendido. La descripción de éste final es “Te has convertido en un infante Antiguo, elevando la humanidad a su siguiente niñez”.

Después de todo este despliegue de información es probable que surja la pregunta ¿y esto qué tiene que ver con el tema?

Regresando una última vez al ejemplo

inicial, se podrá notar la similitud entre el escenario descrito y la locación de Bloodborne, inclusive es casi paralela a la escena de apertura del título de Miyazaki, pues el cazador despierta en una situación idéntica, sólo que para adornar más el escenario se encuentran pequeños seres blancuzcos brotando del suelo, sangre pintando las paredes laterales, bolsas de transfusión en las camas abandonadas, lo cual le permiten al jugador saber lo siguiente: efectivamente, se encuentra en un hospital conocido como la clínica de Iozefka, la sangre del suelo pertenece a un ser humano y es reciente pues aún refleja suficiente luz y los seres blancuzcos le permiten al jugador saber que es una historia de carácter fantástico y así no romper su inmersión a la primer muestra de personajes alejados de la realidad.

Una vez fuera de la clínica se muestra la primera toma de la ciudad de Yharnam, la cual muestra pilares de humo, un silencio inquietante y un sol a punto de ponerse, lo cual indica que algo malo está sucediendo, pero lo peor está aún por venir, esto último, representado por el sol a punto de ponerse.

Los cambios más notables no sólo son el inquietante color de la noche, hay una transición de un azul oscuro a tonos morados e incluso hasta una luna roja sangre, además, es perceptible el deterioro de los escenarios y personajes. A parte de la plaga de los Antiguos dentro de la ciudad de Yharnam, el jugador cada vez se encuentra con monstruos que desafían la imaginación, lo cual, a la par del protagonista, simboliza la apertura de los ojos hacia las verdades del mundo. Al inicio sólo vemos bestias y seres humanos, durante el último acto del juego conocemos a bestias enormes que son una transmutación entre humano y caballo, con dos bocas.

3. Hidetaka Miyazaki. Bloodborne (Japón: From Software, 2015)

Y podríamos cursar bastantes veces la campaña sin entender en su totalidad su historia, pero, ¿Qué pasa cuando se añade a esa información base todos los demás detalles que se dieron con el diseño de personajes y de escenarios? El resultado es una historia no sólo rica en profundidad sino también en simbolismos y arcos de evolución completos. Pero uno de los puntos más importantes es el que destaca el usuario de YouTube Folding Ideas en su vídeo The Endings of Bloodborne.⁴



Según la información brindada por el juego, el final Yharnam Sunrise, lejos de ser el final feliz que aparenta ser, es el final más triste.

El juego, principalmente en el último tercio, nos muestra que realmente ha estado sucediendo dentro de este mundo. Uno de los significados de la noche de la caza es el nuevo nacimiento de un Antiguo, su simple entrada a este mundo provoca un cambio total en los seres humanos, pues tanto su mente como su cuerpo son incapaces de comprender el nacimiento. Los Cazadores son una herramienta implementada por la Presencia de la Luna para evitar dicho nacimiento, pues los Antiguos son seres celosos que desean poder para sí mismos, tener el nacimiento de un “nuevo Antiguo” indicaría el inicio de una nueva era. En este punto se empiezan a explicar poco a poco cada final.

“Morirás, olvidarás el sueño y amanecerás bajo el sol de la mañana. Serás liberado de este horrible sueño del cazador.” Éste es el diálogo de Gehrman previo a la toma de decisión que acompaña alguno de los finales.

El sueño del cazador es una dimensión de bolsillo que dota de inmortalidad a los cazadores, pero también es aquel lugar dentro de nuestra mente donde se almacena todo el conocimiento que el ca-

zador ha adquirido a lo largo de la noche. Conocimiento acerca de los Antiguos, la noche de la caza, las bestias, etc.

Tradicionalmente, cuando se ve el amanecer al final de una historia implica tranquilidad y un sentimiento de bienestar general. ¿Y por qué olvidar una horripilante noche y deidades antiguas implicaría algo malo? Por una simple razón, el sueño continuaría, simplemente el usuario no estaría ahí para soñarlo y puede que haya sobrevivido a la noche de la caza... pero qué pasaría si el siguiente cazador no corre con esa fortuna (inclusive a un nivel metanarrativo, ese destino se deparó para aquellos jugadores que no completaron la travesía) y el hecho de que algún cazador no logre cumplir los deseos de la Presencia de la Luna significa el nacimiento del Infante Antiguo que al crecer desataría un conflicto con los sus demás hermanos existentes, resultando devastador para el ser humano.

En resumen, viviríamos felizmente ignorantes e indefensos ante un peligro inminente de aniquilación total.

Entonces, esto nos deja con la siguiente resolución para cada final: Vivir felices con amnesia y esperar una pronta muerte, ser una herramienta inmortal la cual sólo puede soñar o convertirnos en algo superior para poder hacer por los demás

algo que nadie hizo por nosotros. Y bajo éste último punto es donde entra el último gran mensaje que deja Bloodborne como conjunto. Todo el juego tiene un mensaje sobre sueño, pesadillas y un más allá de nosotros, desde personajes que no pueden soñar y lo cual lleva a su muerte, hasta personajes que sólo pueden soñar, pero jamás hacer algo al respecto. El último mensaje de Bloodborne es que sin importar que tan larga sea la noche siempre habrá un amanecer y no seremos los mismos después de ello, la noche es el viaje y nuestro cambio será, para bien o para mal, una nueva versión de nosotros. Un ser felizmente ignorante, un esclavo o una versión renacida.

Por lo tanto, ¿es incorrecto narrar algo en vez de mostrarlo? No precisamente, es una opción válida siempre y cuando logre el efecto deseado. La narrativa ambiental no es una regla preestablecida o algo rigurosamente necesario para que una obra funcione, sin embargo, se agradece, pues permite una clase de interacción entre obra y usuario, generando una experiencia única y no sólo eso, logra que una historia principal simple y digerible puede servir para dar contexto a través de un universo vivo lleno de personajes interesantes, debido precisamente a su poca participación en el curso del relato, adquiriendo su propia historia autocontenida. **B**

4. Folding Ideas. *Minisode: The Endings of Bloodborne* (Youtube: 2016, 9:34 minutos) Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=If9BmlbLGUM>



UN DESARROLLO PROFESIONAL SIN LIMITES

Maestrías:

- Nutrición Humana • Psicología Clínica
- Diseño y Desarrollo de Videojuegos • Tecnologías de la Información
- Entrenamiento y Gestión Deportiva • Arte Digital y Efectos Visuales
- Historia del Arte • Turismo Sustentable • Investigación Multidisciplinaria
- Gestión Estratégica de los Negocios Internacionales

Especialidades:

- Gestión Empresarial • Operación Aduanera • Periodismo Político

Nuestras instalaciones son de arquitectura colonial que forma parte del Centro Histórico de Morelia, Patrimonio de la Humanidad.



NUEVO DOCTORADO

¡Seguimos un paso adelante! ¡Siempre a la vanguardia!
¡Primer posgrado con enfoque sistémico en Michoacán!

Estudia

Doctorado en Tecnología Educativa con Enfoque Sistémico

RVOE DOC190906

¡Inscríbete al propedéutico!

Teoría y práctica vivencial en dos años en modalidad presencial flexible con clases viernes y sábados.
Opción de titulación de maestría (sujeto a institución de procedencia).

UN DESARROLLO PROFESIONAL SIN LIMITES

UdeMorelia.edu.mx

SÍGUENOS EN:    

EDUCAMOS PARA TRASCENDER