

El viaje de Chihiro

**Un análisis estructural y alegórico desde la
perspectiva del cuento popular**

Lucía Muñoz Rubio

alu0101386133@ull.edu.es

Tutor: Jesús Sebastián Díaz Armas

jsdiaz@ull.edu.es

Mayo, 2024.

Modalidad: Revisión teórica.

Universidad de La Laguna. Facultad de Educación.

Grado en Magisterio de Educación Infantil

RESUMEN

El presente trabajo tuvo como objetivo identificar de qué manera las características morfológicas del cuento maravilloso, propuesto por Vladimir Propp, se manifestaban en la película *El viaje de Chihiro* (2001) de Hayao Miyazaki. Para lograr esto, se realizó un análisis exhaustivo de las treinta y una funciones narrativas establecidas y reflejadas por Propp en su obra *Morfología del cuento* (1987), así como una identificación detallada de los distintos arquetipos de personaje y los símbolos recurrentes del folclore y la mitología presentes en la película. Esta metodología implicó la revisión minuciosa de la estructura de la obra, aplicando estos conceptos a sus elementos narrativos y visuales, así como a sus referencias culturales y valores transmitidos. Tras su análisis, se concluyó que la obra de Miyazaki converge con las características que sustentan el canon de cuento maravilloso, encontrando paralelismos significativos entre la narración de la película y la progresión del viaje del héroe tradicional. De la misma manera, se pudo evidenciar que los distintos arquetipos de personaje establecidos por Propp se reflejan en los protagonistas de *El viaje de Chihiro* y en los efectos que causan sus acciones en la narración. Por estos motivos, se defiende la idea de que la esencia del cuento de hadas o cuento maravilloso se mantiene vigente en la narrativa moderna y actual. A pesar de la necesidad de revitalización, los elementos fundamentales del cuento maravilloso persisten, adaptándose a nuevas formas y medios como el cine de animación.

Palabras clave: Cuento maravilloso; Película; Mitología; Vladimir Propp; Estructuralismo

ABSTRACT

The purpose of this study was to identify how the morphological characteristics of the folktale proposed by Vladimir Propp were manifested in Hayao Miyazaki's film *Spirited Away* (2001). To achieve this, an exhaustive analysis of the thirty-one narrative functions established and reflected by Propp in his work *Morphology of Folk Tales* (1987) was developed, as well as a detailed identification of the different character archetypes and recurrent symbols of folklore and mythology present in the film. This methodology

involved a thorough review of the structure of the work, applying these concepts to its narrative and visual elements, as well as to its cultural references and values conveyed. After analysis, it was concluded that Miyazaki's work converges with the characteristics that underpin the canon of the fairy tale, finding significant parallels between the film's narrative and the progression of the traditional hero's journey. In the same way, it became clear that the different character archetypes established by Propp are reflected in the main characters of *Spirited Away* and in the effects that their actions have on the narrative. For these reasons, it was shown how the essence of the fairy tale or marvellous folktale is still alive and well in modern and contemporary narrative. Despite the need for revitalisation, the fundamental elements of the fairy tale persist, adapting to new forms and media such as animated film.

Keywords: Folk literature; Film; Mythology; Vladimir Propp; Structuralism

CONTENIDOS

1. MOTIVACIÓN	1
2. METODOLOGÍA	2
3. MARCO TEÓRICO	3
3.1. El cuento popular	3
3.2. El cuento maravilloso	5
3.3. El análisis del cuento maravilloso	6
3.3.1. Las funciones de Vladimir Propp	6
3.3.2. Los personajes	8
3.4. La triplicación en el cuento	11
3.5. La morfología del cuento en el mundo cinematográfico	12
4. ANÁLISIS DE LA PELÍCULA	13
4.1. Resumen de la trama	13
4.2. División de la estructura y sus funciones	14
4.3. Análisis de los personajes	21
4.3.1. Yubaba	21
4.3.2. El dios del río	23
4.3.3. Zeniba	24
4.3.4. Sin cara	25
4.3.5. Haku	25
4.3.6. Chihiro	26
4.3.7. Otros elementos destacables	27
4.4. Folclore y símbolos en El viaje de Chihiro	28
5. CONCLUSIONES	30
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	31
7. ANEXOS	33
1. Lista de funciones del cuento maravilloso, por Vladimir Propp	33
2. Figuras de referencia	37

1. MOTIVACIÓN

Las historias de nuestra infancia están repletas de dragones, princesas, héroes, hadas madrinas, animales que hablan y viajes llenos de aventuras. Un breve instante de reflexión nos basta para recordar multitud de obras que cumplen con estos requisitos: cuentos clásicos como *La Cenicienta*, *Blancanieves* o *Caperucita Roja*, o mitos tales como *Hércules*, *La Odisea* o *Teseo y el Minotauro*.

Nuestra cultura literaria está llena de símbolos que, de manera inconsciente, constituyen la base de nuestro sistema de referencias respecto al mundo actual. Esto significa que, cuando vemos una nueva película en el cine, leemos un libro nunca antes conocido o, sencillamente, vemos la televisión, no solo estamos interpretando lo que tenemos delante, sino que lo hacemos a partir de todas estas estructuras y motivos literarios que, cuando éramos pequeños, nos introdujeron en el desarrollo de la competencia lectora y literaria.

Es por ello por lo que, cuando una obra hace referencia a otra sutilmente (una caperuca roja, una rueca, tres hadas, el hilo y el laberinto) nuestro sistema de referencias actúa mecánicamente, facilitándonos la comprensión de lo que estamos viendo, leyendo o escuchando, y permitiéndonos interactuar con la obra desde nuestras experiencias previas: este fenómeno, conocido como intertexto lector o intertexto del lector (Mendoza, 2003, pp. 369) es el que nos permite realizar anticipaciones e hipótesis a partir de nuestro conocimiento de las convenciones de determinado género literario, adquiridas a través de la lectura de obras pertenecientes a dicho género, entre las que se encuentran modos narrativos, características de los personajes-tipo e incluso las posibilidades de desarrollo de la trama. El desarrollo de la competencia lectora y literaria no es solo crucial para la formación de lectores, sino para la posterior comprensión de la cultura y los símbolos que nos rodean: nuestra capacidad de interpretación del sentido de los signos no es exclusiva de la adultez, es en la infancia cuando este proceso ya se ha puesto en marcha.

Conocer, desde la infancia, el esqueleto de los cuentos significa dotar a los lectores en formación de una herramienta ideal para su aprendizaje, que les permitirá no solo comprender, sino también crear: ofrecer un manual de guía para la creación de nuevas historias, que parta de lo que es familiar para el niño. Esto es motivo suficiente para que nosotros, como maestros, debamos conocer en profundidad las estructuras narrativas, las

funciones, los motivos: no solo nos enriquecerá como personas lectoras, sino como profesionales que inician a otros en la literatura.

La pregunta que se nos puede plantear ahora es la siguiente: ¿cuánto han cambiado estas referencias con el paso del tiempo? Los clásicos perduran, pero nunca dejarán de crearse obras que, de vez en cuando, marcarán a una nueva generación y se convertirán en puntos de referencia. ¿Pueden distintas generaciones de lectores tener el mismo sistema de referencias? ¿De qué manera influyen las diferencias culturales y geográficas en la esencia de estos símbolos? Por el momento, sabemos que cuentos como los mencionados anteriormente se mantienen estables en el repertorio colectivo pero, aunque solo atendiéramos a estas nuevas obras, podríamos asegurar que los cambios serían mínimos: las estructuras narrativas y los elementos que las construyen, las acciones de los personajes y los valores que representan se mantienen. En el cuento maravilloso, en el mundo fantástico de los cuentos, la esencia perdura independientemente del aspecto que vista sus elementos.

Con el fin de demostrar esto y entender mejor lo que aquí se está exponiendo, se ha elegido para un análisis estructural *El viaje de Chihiro*, de Hayao Miyazaki, una película moderna, dirigida al público infantil y juvenil, alejada en el tiempo de los clásicos, que marcó notablemente a una nueva generación de jóvenes. Se justifica de esta forma su elección para este trabajo.

2. METODOLOGÍA

El objetivo de este trabajo será identificar de qué manera *El viaje de Chihiro* (2001), la película ganadora de un Óscar, converge con el canon narrativo del cuento maravilloso analizado por Vladimir Propp; para ello, nos apoyaremos en la obra principal que recoge estas ideas, *Morfología del cuento* (1987) y en las observaciones de Antonio Rodríguez Almodóvar sobre la aplicación del esquema de funciones de Vladimir Propp a los cuentos populares españoles, recogidas en *Cuentos al amor de la lumbre* (1983) y otros de sus trabajos. La obra de Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras* (1959) también ha sido un pilar fundamental para este trabajo. De esta manera, y a través de un análisis minucioso de las distintas funciones, símbolos y otros elementos de la narración, se buscará encontrar el punto de unión entre lo que conocemos como cuento maravilloso y una de las obras más exitosas del cine japonés actual.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. El cuento popular

Antes de adentrarnos en lo que define al cuento maravilloso, debemos saber qué son los *cuentos populares*. El cuento popular es aquel relato que, de manera oral, ha sido traspasado a lo largo de las generaciones en una comunidad o cultura específica. Normalmente, se trata de narraciones de autoría anónima, relativamente cortas, que buscaban transmitir los valores y creencias del momento, así como satisfacer la necesidad de explorar mundos imaginarios. Algunos ejemplos famosos son *Cenicienta*, *Hansel y Gretel* o *Blancaflor*. En estas obras, encontramos personajes arquetípicos, como el héroe, la princesa, el villano, el sabio, la madrastra o el hada madrina.

En *Morfología del cuento* (1987), Propp se refiere a las distintas formas de clasificar y analizar de los cuentos, una de las grandes preocupaciones de los estudios del cuento folclórico al constatar su universalidad, como las que autores como Aarne y Thompson o Wundt establecieron en su momento y que, pese a sus limitaciones, pueden ser un buen punto de inicio para clasificar las obras en base a estructuras y funciones similares. La división más habitual es la siguiente:

Cuentos maravillosos: también conocidos como cuentos de hadas, presentan personajes arquetípicos como el héroe, la princesa, el donante o el ayudante mágico, así como otros elementos fantásticos. Son cuentos que presentan situaciones inverosímiles, y que suelen tratar la lucha entre el bien y el mal, la transfiguración personal o la justicia.

Cuentos de costumbres: todos aquellos que no entran en la clasificación de cuentos maravillosos, es decir, que carecen de elementos fantásticos o inverosímiles, objeto mágico y seres sobrenaturales. Reflejan los valores y cánones de la sociedad del momento, y tienden a ser satíricos y críticos con esta.

Cuentos sobre animales: en ellos encontramos animales parlantes, humanizados, que reflejan o representan el carácter humano (la astucia, la maldad, el liderazgo, la tozudez...). Tienden a ser animales cercanos al mundo del hombre: lobos, gallinas, osos, gatos, sapos, etc. El ser humano aparece de forma ocasional, de manera secundaria. Almodóvar (1983) nos habla de dos temas principales en estos cuentos: el hambre (la

lucha por la supervivencia, el débil contra el fuerte, comer y ser comido) y la escatología (pp. 44).

Cuentos de fórmula o formulísticos: de estructura repetitiva fácilmente reconocible, en los que el cómo se cuentan cobra más relevancia que el propio contenido del cuento. Dentro de esta clasificación se encuentran los *cuentos mínimos*, de conclusión inmediata:

*Había una vez un pollito inglés
que se fue a Francia y se volvió francés.*

(Anónimo)

*Esto era una vez una serpiente que
se cayó y se partió los dientes.*

(Anónimo)

Los de *nunca acabar*, los cuales suelen concluir con una pregunta o con la frase inicial del mismo:

*Había una vez un pez
que tenía una cola larga
y la cabeza al revés,
¿quieres que te lo cuente otra vez?*

(Anónimo)

Por último, los cuentos *acumulativos* o seriados, en los que los elementos del cuento se añaden a la historia de manera progresiva hasta construir una serie. Ejemplos conocidos por todos pueden ser el cuento de *Los tres cerditos y el lobo* o *La ratita presumida*.

Cuentos religiosos: la fe, la hospitalidad, la humildad y la generosidad se promueven como valores esenciales al ser humano, y se recompensan con bendiciones tales como tres deseos o la vida plena. Dios u otra figura divina puede aparecer disfrazado de mendigo y conceder una bendición a aquel que le ayude (*Los tres deseos*) o castigar a quien le rechaza o se muestra avaricioso o malvado (*Dios y los tres hermanos*, *The Old Man with the Live Coals*). La lucha entre el bien y el mal se representa a través de las relaciones entre el hombre y el diablo: aquel que no se deja engañar por la tentación hace acopio de su fe para superar los obstáculos, mientras que aquel que ha caído en el engaño busca reconciliarse con Dios a través de actos de penitencia o de sacrificio.

Al decir que esta división puede ser limitante, Propp plantea que, habitualmente, los motivos y otros elementos estructurales de los cuentos (lingüísticos, simbólicos y

temáticos) se entremezclan entre sí. "¿No contienen los cuentos sobre animales un elemento maravilloso, a veces en muy amplia medida? (...) ¿No juegan los animales un papel muy importante en los cuentos maravillosos?" (Propp, 1987, pp. 17). Situar el contenido de un relato en una única categoría ha demostrado ser una tarea difícil, en la que la absoluta objetividad es casi imposible de encontrar: las grandes clasificaciones significan que hay más espacio para la ambigüedad y las imprecisiones. Pese a esto, en el caso del cuento maravilloso –que es, además, el que más nos interesa–, su estructura tan peculiar facilita, al menos en grandes rasgos, su identificación.

3.2. El cuento maravilloso

La característica del cuento maravilloso que más llama la atención a los folcloristas es la presencia de los mismos arquetipos y estructuras narrativas independientemente de dónde se recogieran estos cuentos. En diversas culturas alrededor del mundo, podemos hallar relatos similares con variaciones mínimas; los mitos operan de manera análoga, como se evidencia en los paralelismos existentes entre figuras pertenecientes a culturas tan distantes como Maui (semidiós polinesio) y Prometeo (deidad griega), ambos conocidos por otorgar el fuego a la humanidad a través del engaño a los dioses. Ambos mitos comparten el tema central de la transgresión divina en beneficio de la humanidad, mostrando cómo las figuras legendarias desafían el orden establecido para mejorar la vida de los mortales. ¿A qué se debe este fenómeno en aquellos casos en los que no existen registros históricos de contacto entre una y otra civilización? Las tesis monogenistas hablan de la existencia de una *fente única*, un lugar de donde surgieron todos estos cuentos antes de que fuesen difundidos por todo el mundo (generalmente, se señala la India como punto de origen); las tesis poligenistas, por el contrario, defienden la universalidad de algunos acontecimientos históricos, prácticas e incluso de la psique humana, así como la evolución de la economía y la sociedad, factores que influyen en la construcción de nuestras historias.

Esta cuestión plantea lo siguiente: ¿qué hace a un cuento maravilloso ser, efectivamente, maravilloso? ¿Qué patrones y características nos permiten identificarlos y, en consecuencia, clasificarlos? Volkov, en 1924, estableció que el cuento maravilloso podía albergar los siguientes temas:

- | | |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| 1. Los inocentes perseguidos. | 6. La virgen sabia. |
| 2. El héroe simple de espíritu. | 7. La víctima de un encantamiento. |
| 3. Los tres hermanos. | 8. El poseedor de un talismán. |
| 4. El héroe que combate un dragón. | 9. El poseedor de objetos encantados. |
| 5. La búsqueda de una novia. | 10. La mujer infiel. |

Propp alude al caos que genera este tipo de divisiones: varios de estos ítems pueden encontrarse en una misma historia, como el héroe sencillo que es víctima de un encantamiento, los tres hermanos que parten de su país en busca de una novia, o la esposa mágica que es a su vez la auxiliar mágica.

3.3. El análisis del cuento maravilloso

Para poder analizar la estructura del cuento, es necesario tener claras cinco categorías esenciales: las funciones de los personajes, sus atributos, los motivos y la entrada en la escena, así como los elementos que sirven de unión para las distintas funciones. Veámoslas en los siguientes apartados.

3.3.1. Las funciones de Vladimir Propp

Apoyándose en cien cuentos del folclore popular ruso, Propp creó un modelo teórico formado por treinta y una funciones, las cuales seguían el mismo orden de aparición en todos los relatos, independientemente de si aparecían todas o si, por el contrario, algunas habían sido omitidas. Estas estaban sostenidas por siete personajes principales: el agresor, el donante, el auxiliar, la princesa (y, junto a esta, el padre), el mandatario, el héroe y el falso héroe.

Estas *funciones* se entienden como "la acción de un personaje, definida desde el punto de vista de su significación en el desarrollo de la intriga" (Propp, 1987, pp. 33), y se designan con un sustantivo (prohibición, partida, etc.) que las identifique. Es decir, son aquellos eventos clave que suponen un avance en el relato y que, a grandes rasgos, pueden resumirse de la siguiente manera: se comete una fechoría o se sufre una carencia que debe ser reparada/colmada por el héroe. Este deberá realizar un viaje en el que se pondrá a

prueba y en el que recibirá la ayuda de un donante, normalmente traducida en el traspaso de un objeto mágico que será vital para la lucha contra el agresor, la superación de la tarea difícil o el desenmascaramiento del falso héroe que quiere usurpar su lugar. Una vez es reparado el agravio, el héroe es recompensado por sus acciones, generalmente a través del matrimonio o la ascensión al trono. A continuación, se expone una lista de dichas funciones. En el anexo I se podrá encontrar un esquema más detallado de lo que aquí se expone, si bien se recomienda, a todo el que esté interesado, la lectura de la citada *Morfología del cuento* de Vladimir Propp:

- | | |
|--|--------------------------------|
| 1. Alejamiento, β | 16. Combate, H |
| 2. Prohibición, γ | 17. Marca, I |
| 3. Transgresión, δ | 18. Victoria, J |
| 4. Interrogatorio, ϵ | 19. Reparación, K |
| 5. Información, ζ | 20. Regreso, \downarrow |
| 6. Engaño, η | 21. Persecución, Pr |
| 7. Complicidad, θ | 22. Socorro, Rs |
| 8. Fechoría, A / Carencia, a. | 23. Llegada de incógnito, O |
| 9. Mediación, momento de transición, B | 24. Pretensiones mentirosas, L |
| 10. Principio de la acción contraria, C | 25. Tarea difícil, M |
| 11. Partida, \uparrow | 26. Tarea cumplida, N |
| 12. Primera función del donante, D | 27. Reconocimiento, Q |
| 13. Reacción del héroe, E | 28. Descubrimiento, X |
| 14. Recepción del objeto mágico, F | 29. Transfiguración, T |
| 15. Desplazamiento en el espacio entre dos reinos, G | 30. Castigo, V |
| | 31. Boda, W |

La aparición de cada una de ellas en un único cuento no es un requisito para poder calificarlo como maravilloso, de la misma manera que en estos pueden darse acciones que no atiendan a este esquema. Gran parte de estas funciones pueden agruparse en parejas (prohibición/transgresión, combate/victoria, persecución/socorro) o en series, como ABC \uparrow (desde que se comete la fechoría hasta que el héroe/heroína parte), o DEF (desde el encuentro con el donante hasta la recepción del objeto mágico por parte de este).

Así mismo, cada función tiene sus correspondientes subcategorías, que aluden a la naturaleza de las acciones realizadas (tipo de fechoría, tarea difícil o prueba, manera en que se dona el objeto mágico, etc.) y que, por tanto, suponen un análisis más profundo de los eventos de la narración.

3.3.2. Los personajes

Cada función tiene asociado, generalmente, un personaje que la realiza. Propp llamó a esto *esferas de acción*, y estableció que lo verdaderamente importante era cómo los actos influyen en el desarrollo de la historia (consecuencias), y no la *motivación* (sentimiento o intención) de los personajes al realizarlos. Es decir, si el donante da al héroe el objeto mágico, no importa si lo hace sin querer o incluso de manera hostil, pues su motivación no actúa sobre el desarrollo narrativo.

De la misma manera, encontramos una distribución establecida de cómo cada personaje suele *aparecer por primera vez en la historia*. Esto, al igual que las esferas de acción, puede sufrir variaciones: a veces, a un mismo personaje le corresponde más de una función (la princesa como donante y auxiliar).

El agresor. Aquel que comete la fechoría. El dragón que asalta un castillo y sus riquezas, la bruja que secuestra niños para comérselos, el raptor de princesas. El enemigo del héroe que debe ser vencido, castigado o, en algunos casos, perdonado y redimido. Agresores famosos pueden ser Smaug (*El Hobbit*) o Barba Azul.

El donante. El mago, la anciana, el dios benefactor. Tal y como explica Campbell (1959, pp. 73), el héroe es ayudado por los consejos, amuletos y otros servicios que puede ofrecer el ayudante sobrenatural. Puede ser encontrado antes de que el héroe inicie su aventura o, por el contrario, una vez este ha emprendido el camino. Su presencia es crucial para la realización de la aventura, pues es el encargado de proveer al héroe del objeto mágico con el que podrá reparar la fechoría o solventar la carencia; sin este elemento, no podemos considerar el cuento como maravilloso.

El auxiliar. Suele ser un personaje secundario en la historia, pero no por ello menos importante. Puede adoptar diversas formas, como un amigo, un animal parlante, un objeto

mágico o incluso una fuerza natural. En cualquier caso, su papel es facilitar el progreso del héroe y ayudarlo a alcanzar el objetivo deseado.

La princesa. Cuando hablamos de princesas en los cuentos de caballería, la imagen de la doncella en apuros es la primera que se nos viene a la cabeza: la que es secuestrada por el dragón, recluida en una torre por sus padres, hechizada con el sueño eterno... Aquella que, en resumidas cuentas, suele ser víctima y recompensa al mismo tiempo. No caigamos en la creencia de que este es el único rol que le corresponde a la princesa en los cuentos populares, ni que la figura del príncipe puede desempeñar el papel contrario. En muchos de los casos, la princesa también actúa como donante o auxiliar del héroe; a veces, es ella la heroína de la historia, como en *El príncipe sapo* o *La peregrina*, en los que el príncipe convertido en criatura o hechizado con el sueño eterno es salvado por la princesa.

El mandatario. Aquella figura de autoridad que da a conocer la fechoría/carencia o que envía al héroe a la aventura. Un ejemplo famoso es la figura del rey, el cual puede anunciar el rapto de la princesa y demandar al héroe que la rescate, o bien anunciar una recompensa. En ocasiones, el mandatario es el mismo que propone la prueba a superar, recompensando al que logra realizarla y castigando al que fracasa.

El héroe. El personaje central del cuento maravilloso: aquel que debe emprender el viaje y superar los obstáculos que lo separan de su objetivo, y que experimentará un crecimiento personal durante la aventura. El héroe, pese a la creencia general, se ve reflejado en el folclore como enclenque, débil y poco dado a la valentía. Independientemente de su origen. Sean cuales sean sus cualidades físicas, el arquetipo del héroe se centra en sus valores: aquel que es bueno, noble con otras criaturas, leal y poco dado al mal... O el que, ante la ausencia de estos principios al inicio del cuento, los adquiere durante el transcurso de su viaje. Es decir, el héroe no ha de ser perfecto ni encantador para ser considerado como tal, tampoco necesita tener poderes sobrenaturales y, por supuesto, puede ser tanto un hombre como una mujer.

El falso héroe. El que busca, bajo pretensiones engañosas, ocupar el lugar del héroe cuando este está ausente. El falso héroe puede proclamar como suyas las hazañas del verdadero, o dar falsas noticias sobre la muerte de este. El héroe puede llegar de incógnito

al palacio/hogar/lugar de encuentro y desenmascarar al usurpador, generalmente a través de una prueba en la que se vea medida su fuerza, sabiduría u origen (tarea difícil-tarea cumplida). Cuando Odiseo vuelve a Ítaca después veinte años, lo hace envejecido y disfrazado de mendigo, irreconocible para su mujer y los pretendientes que buscan usurpar el trono; es a través de las pruebas propuestas (la prueba del arco, el origen de la cama matrimonial, etc.) cuando se desvela su verdadera identidad y cualquier otro que osa ocupar su lugar es desacreditado.

Teniendo esto en cuenta, los personajes del cuento maravilloso se organizan de la siguiente manera, cumpliendo cada uno con unas funciones determinadas, y apareciendo en el relato de una manera concreta:

Tabla 1

Los siete personajes principales, junto a sus esferas de acción y entradas en escena.

Personaje	Esferas de acción	Entrada en escena
Agresor o malvado	Fechoría (A) Combate (H) - Marca-Victoria Persecución (Pr) - Socorro	1ª vez: repentinamente, lateral, luego desaparece. 2ª vez: aparece al ser buscado.
Donante o proveedor	Preparación de la transmisión del objeto mágico (D) Paso del objeto a disposición del héroe (F)	Se le encuentra casualmente.
Auxiliar	Desplazamiento del héroe en el espacio (G) Reparación de la fechoría o carencia (K) Socorro durante la persecución (Rs) Transfiguración del héroe (T)	Lugares habituales: en el bosque, una casita, campo, en la calle...
Princesa o príncipe	Petición de realizar tareas difíciles (M) Imposición de una marca (I) Descubrimiento del falso héroe (Ex) Reconocimiento del héroe verdadero (Q) Castigo del segundo agresor (U) Matrimonio (W)	Forman parte de la situación inicial.
Mandatario	Envío del héroe (B)	
Héroe	Partida para efectuar la búsqueda (C) Reacción ante las exigencias del donante (E) Matrimonio (W)	
Falso héroe	Partida para efectuar la búsqueda (C) Reacción ante las exigencias del donante (E) Pretensiones engañosas (L) Castigo	

Además de los siete personajes principales, también aparecen –aunque no de manera sistemática y, por tanto, categorizable– aquellos que sirven para conectar las distintas funciones del cuento: informadores particulares, pudiendo ser estos objetos, o personajes especiales cuyo objetivo es calumniar o lamentarse (Propp, 1987, pp. 92). Este sistema de comunicación de los cuentos recibe el nombre de *información directa*, y es el que permite a los personajes descubrir qué ha pasado.

- i. **Actuación ex machina u omnisciente:** la narración omite cómo o de qué manera los personajes han descubierto lo que ha ocurrido.
- ii. **Cambios o alteraciones en el entorno:** el agresor se da cuenta de que algo se ha movido en su casa y que, por tanto, han entrado en ella.
- iii. **Comunicación directa entre los personajes:** diálogos, burlas.
- iv. **Espionaje de una conversación ajena:** el héroe escucha a escondidas.
- v. **Vista a larga distancia:** un personaje ve algo y actúa en consecuencia.
- vi. **Conducción del ser humano al objeto o viceversa.**

Respecto a los atributos y nomenclatura de los personajes, se entienden como *valores variables* sus cualidades, como la edad, sexo, apariencia y particularidades; estas dan al cuento su encanto y carácter personal, sin embargo, son elementos que fácilmente pueden ser sustituidos por otros sin que la estructura narrativa se vea afectada. Entendemos, por tanto, que la apariencia de los héroes, villanos, princesas y resto de personajes, son fruto del momento histórico en el que se origina la historia: las referencias religiosas, los cánones de la sociedad, los estereotipos, etc., juegan un gran papel en la creación del imaginario visual de los cuentos.

3.4. La triplicación en el cuento

La presencia del número tres en los relatos de carácter popular es innegable. La triplicación se encuentra en la gran mayoría de cuentos maravillosos, presentándose a través de atributos físicos (la hidra de tres cabezas de *Hércules*) o elementos clave para el viaje del héroe (tres caminos entre los que elegir, tres pruebas por superar, tres intentos hasta conseguir la victoria, etc.). La triplicación se manifiesta de diversas maneras: por poner un ejemplo, en *Blancaflor* la encontramos a través de la realización de tres tareas difíciles; generalmente, el número tres trae consigo un aumento de la dificultad de la

prueba a realizar. En *La mano negra* o *Paloma blanca*, se trata de la existencia de tres hermanos/hermanas protagonistas; lo habitual en estos casos es que los dos primeros no sean capaces de superar las pruebas establecidas, sufriendo un castigo que suele suponer el encierro o la muerte misma. El tercer hermano, más listo y astuto, logra romper el ciclo y acabar con el monstruo/maleficio que los pone en peligro.

Otras formas de triplicación se basan en la repetición de la misma frase, diálogo o secuencia narrativa, durante tres veces, en los que el protagonista debe visitar a diversos personajes o atravesar distintos caminos hasta que logra la ayuda necesaria.

3.5. La morfología del cuento en el mundo cinematográfico

El relato maravilloso o cuento de hadas volvió con fuerza en la primera década de este siglo a través del mundo del cine de animación. La evolución de la tecnología digital permitió a la industria hacer operativos los cuentos de la tradición oral infantil. Con *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), Walt Disney inició un fenómeno en el que se incrementó la producción de películas de animación basadas en los cuentos tradicionales; Lewis Carroll, Perrault, Andersen y los hermanos Grimm son la principal fuente de inspiración de esta gran colección de clásicos. El inevitable paso del tiempo supuso revitalizar estos cuentos, adaptarlos a las nuevas generaciones e, indudablemente, añadir y modificar elementos de las versiones originales con el fin de captar la atención tanto de niños como de adultos (Zanini Rincón, J. C., 2014, pp. 44-45). Los roles de género se trastocan, las referencias culturales evolucionan, y los estereotipos del cuento maravilloso se presentan, como es en el caso de *Shrek* (2001), de DreamWorks, como una burla a las convenciones tradicionales de este mismo género; Jaime Carrasco y Bruno de Vecchi realizaron un análisis estructural de esta versión animada del clásico de William Steig, en el que, al igual que en el presente, se basó en el estructuralismo de Propp y en las 31 funciones del cuento maravilloso, demostrando cómo estas siguen presentes en el relato pese a las modificaciones mencionadas.

Ante esta aparente cantidad de cambios, uno podría dudar de la vigencia del estructuralismo de Propp en la literatura y cine actual. Sin embargo, las estructuras y mecanismos se mantienen; de hecho, ya comentábamos en apartados anteriores que los cuentos tradicionales siempre han sido más diversos y complejos de lo que tiende a creerse, como ocurre con el papel de la mujer. Así mismo, la parodia al género maravilloso ya sucedía con fuerza en los cuentos de costumbres.

Tal es la importancia de la morfología del cuento maravilloso propuesto por Vladimir Propp en el mundo cinematográfico que no son pocos los artículos, trabajos de investigación y tesis en los que se usen sus textos como fuente de referencia para sus análisis. Su obra, aunque sustentada en un amplio corpus de cuentos populares rusos, se ha podido extrapolar más allá del análisis del cuento de hadas o de aventuras, pudiéndose aplicar a obras que en primera instancia parecen no tener nada que ver con este género; en *Six Guns and society* (1975), Will Wright propone el porqué del éxito de los westerns a través de un análisis de sus estructuras narrativas y elementos, argumentando que su método es “una versión liberalizada de un método originado por Vladimir Propp para el análisis de los cuentos populares rusos”. En *Vladimir Propp in Hollywood* (1977), John L. Fell lleva el análisis estructuralista a los clásicos de Hollywood, a través de películas como *El beso mortal* (1955), *Río Bravo* (1959), *Tener o no tener* (1944) y *La ley del hampa* (1927).

Del mismo modo, las aportaciones de Campbell en su obra *El viaje de las mil caras* han añadido más capas a este análisis del viaje del héroe que, a través de los libros y el cine, ha llegado hasta nuestros días. La negativa al llamado, la ayuda sobrenatural, el cruce del primer umbral, etc., son los primeros escalones en el rito de iniciación o de paso que dan comienzo al cuento de aventuras. En cuanto a la obra que a nosotros nos interesa, cabe destacar el trabajo de José González Portero, *El viaje de Chihiro y el viaje del héroe* (2019), en el que se analizan los paralelismos entre el film y la tesis de Campbell.

4. ANÁLISIS DE LA PELÍCULA

4.1. Resumen de la trama

Chihiro es una niña de diez años que, pese a sus deseos, tiene que mudarse a otra casa junto a sus padres. A la entrada de lo que será su nuevo pueblo, su padre se desvía del camino y conduce hasta que un túnel demasiado estrecho para el coche les corta el paso. Movidos por la curiosidad, sus padres se adentran en lo desconocido, obligando a Chihiro a seguirlos. Al otro lado del túnel encuentran un paisaje natural, desprovisto de caminos y con pocas edificaciones. Caminan hasta encontrar lo que parece ser un antiguo parque temático y, aunque desértico, Yuko y Akio, los padres de Chihiro, son capaces de oler la comida de un restaurante cercano, donde ambos empiezan a comer y Chihiro, que no lo hace y se encuentra incómoda, decide investigar por su cuenta. Es entonces cuando

se encuentra con Haku, un joven desconocido que, con preocupación, la insta a correr y escapar antes de que se haga de noche. Chihiro, asustada, corre en busca de sus padres, pero estos se han convertido en cerdos. El cielo se oscurece y, con la noche, aparecen los espíritus que habitan esas tierras. Chihiro se esconde, hasta que Haku reaparece para ofrecerle ayuda: la escolta hasta el balneario, el edificio más grande de aquel lugar, y al que los dioses acuden para relajarse. Allí, Chihiro convencerá a Yubaba, la jefa del balneario y responsable de la transformación de sus padres, de que le permita trabajar allí. Mientras debe cumplir con sus nuevas obligaciones, Chihiro no apartará de su mente a sus padres, que corren el riesgo de ser comidos, y a Haku, quien es esclavo de los deseos de Yubaba. En este viaje, Chihiro aprenderá valores como el esfuerzo, el sacrificio y la responsabilidad, así como la importancia de la identidad propia.

4.2. División de la estructura y sus funciones

Se han encontrado, de las treinta y una que hay en total, alrededor de 22 funciones en *El viaje de Chihiro*; el resto han sido omitidas, bien porque la historia se ha desarrollado sin necesidad de estas (al ser la misma función, si hay fechoría, no hay carencia), bien porque personajes como el falso héroe no aparecen y, por tanto, las funciones ligadas a ellos tampoco (la heroína no llega de incógnito a casa).

El orden de aparición de las funciones es prácticamente exacto al establecido por Propp, aunque las variaciones no nos preocupan, pues siempre hay margen de acción para algunos eventos de la historia, como la fechoría (que se realiza casi al principio) o el encuentro con el donante. "Las variaciones de detalle aisladas o las excepciones no rompen la constancia de esta ley" (Propp, 1987, pp. 122).

Con el objetivo de que el análisis se realice de manera limpia y ordenada, se hará una descripción más minuciosa del desarrollo de la película, añadiendo a la derecha las funciones que se han encontrado. Por cada tramo de la estructura se han realizado las anotaciones oportunas respecto a elementos clave, con el fin de entender mejor qué se está analizando y comprobar de qué manera se repiten los patrones y símbolos de la mitología y el cuento popular en la obra de Miyazaki.

Parte preparatoria

Chihiro y sus padres viajan en coche hacia su nuevo hogar, ella no está contenta con el cambio (1).

Al llegar a la entrada del pueblo, el padre se desvía del camino y llegan a un túnel que les corta el paso. Chihiro les implora que no lo crucen, pero lo hacen igualmente. La familia cruza el túnel, y allí descubren un paraje idílico en el que la naturaleza se ha abierto camino. Continúan explorando hasta que descubren un falso parque temático. Guiados por el olor de la comida, los padres de Chihiro se sientan a comer en un restaurante en el que parece no haber nadie; Chihiro decide investigar el lugar por su cuenta, dado que se siente muy incómoda (2).

Chihiro se encuentra con un edificio mucho más grande que los demás, accesible a través de un puente. Allí se encuentra con Haku, quien le dice a Chihiro que no puede estar en ese lugar y que debe salir corriendo (3).

Chihiro corre en busca de sus padres, pero estos, al haber comido aquello que no era para ellos (4), han sido descubiertos (5) (6).

1. Situación inicial (α).

2. Alejamiento (β3).

3. Prohibición, γ1. Al inicio del cuento no se nos explicitan los límites del mundo en el que estamos, lo que no quita que la prohibición esté establecida desde el principio.

4. Transgresión, δ1.

5. Interrogatorio, ε

6. Información, ζ

Como indica Campbell en relación con el primer paso en todo viaje del héroe, la llamada a la aventura:

La llamada levanta siempre el velo que cubre un misterio de transfiguración: un rito, un momento, un paso espiritual que cuando se completa es el equivalente de una muerte y de un renacimiento. El horizonte familiar de la vida se ha sobrepasado, los viejos conceptos, ideales y patrones dejan de ser útiles, ha llegado el momento de pasar un umbral (Campbell, 1959, pp. 55).

Chihiro se encuentra ante el primer umbral que separa el mundo físico del espiritual: el túnel. No hay ningún guardián que impida la entrada a este mundo y, de hecho, cualquiera puede entrar. Salir, sin embargo, no es tan fácil: entre el parque temático y la salida surge un río que impide la vuelta a casa.

La estatua bifronte que se encuentra en la entrada al túnel mantiene su mirada en ambas direcciones: la entrada al mundo espiritual y la entrada al mundo físico. Para los romanos, Jano es el guardián de las puertas y los caminos, aquel capaz de ver el pasado y el futuro. "Eres el único entre los celestiales que ves lo que está a la espalda y lo que está

delante" (Ovidio, 1988, pp. 27). Era representado con dos caras vueltas en sentido contrario y estaba presente en puertas, puentes, cruces y carreteras, simbolizando el comienzo y la transición a una mejor etapa de la vida de la persona.

¿Qué papel es el que cumplen los padres de Chihiro en esta parte de la historia? Una vez son transformados en cerdos no los volvemos a ver hasta el final, por lo que sus aportaciones en el inicio del film son cruciales para entender a la familia protagonista. La personalidad de Akio y Yuko es sencilla de describir. Esnobs, poco cariñosos, padres que ignoran a su hija y que caminan por el mundo con la creencia de que todo debe estar a su disposición; una representación de las figuras paterna y materna muy poco comunes en la obra de Miyazaki. No obstante, es esta predisposición del ser humano a creer que todo debe moldearse a su paso lo que acaba conduciendo, en muchas de sus historias, a la desgracia: la transgresión de la prohibición como traspaso de los límites establecidos entre lo correcto y lo incorrecto. Akio y Yuko, personificaciones del consumidor moderno, comen con la falsa seguridad de que lo que tienen delante está dispuesto para ellos, y son castigados siendo transformados en cerdos, en comida para los seres del otro mundo.

El encantamiento es, sencillamente, la degradación del ser: la víctima pierde su forma física para transformarse en otra, generalmente más inútil u horrible, pero que muestra a su vez la verdadera identidad del hechizado si este ha sido castigado de manera justificada; con esto no queremos decir que los padres de Chihiro no merezcan ser salvados, sino que la elección de ser transformados en cerdos no es una mera casualidad. Miyazaki comentó en una entrevista que la metamorfosis es "una buena manera de demostrar la esencia del ser" (2005). Circe transformó en cerdos a los hombres de Odiseo después de atiborrarse con su comida; Deméter condenó al rey Eresición por su desprecio a los dioses y afán por los banquetes, castigándolo con un hambre que nunca se saciaría; Tántalo robó de la mesa de los dioses el néctar y la ambrosía, y fue castigado a la tortura eterna: condenado a permanecer al lado de un lago de agua cristalina y bajo un árbol frutal, nunca podría saciar su sed ni calmar su hambre; Hansel y Gretel cayeron en la trampa de la bruja por su incontrolable deseo por los dulces. La gula, ya sea en su sentido clásico o como símbolo, ha sido el pecado por excelencia, representado y castigado a lo largo de los cuentos.

Aunque la transformación en cerdos de los padres ocurre fuera de nuestro campo de visión, más tarde descubrimos quién y cómo la ha cometido; que Yubaba descubra que hay humanos en sus tierras y que, por tanto, se traslade hacia ellos para embrujarlos significa que las funciones ε (interrogatorio) y ζ (información) se han tenido que dar en el

cuento; simplemente ocurren detrás de lo que estamos viendo. El cómo obtiene dicha información no se nos deja claro.

Nudo de la intriga

Los padres de Chihiro han sido transformados en cerdos a manos de Yubaba (7). Chihiro, al descubrirlo, corre lejos de allí. Dado que se ha hecho de noche y los espíritus han empezado a aparecer, no puede hacer otra cosa que esconderse.

Haku aparece una segunda vez, con la intención de encontrar a Chihiro. Este le explica quién es Yubaba: jefa del balneario y bruja que transforma en animales a los humanos; le ordena ir a la casa de baños a pedirle trabajo a Kamaji, para así poder estar a salvo (8). Chihiro acepta y decide ir a la casa de baños, primero acompañada por Haku y luego, sola (9) (10).

7. Fechoría, A11.

8. Mediación, momento de transición, B3.

9. Principio de la acción contraria, C.

10. Partida, ↑
Desplazamiento entre dos reinos, G.

El castigo por la intrusión sólo puede saldarse a través del trabajo, el crimen debe compensarse o el héroe ha de cumplir una tarea que demuestre que es merecedor de ser salvado. Este es el caso de los héroes más famosos de la mitología griega: los doce trabajos de Hércules, el asesinato de Medusa a manos de Perseo, o la lucha entre Teseo y el toro de Creta.

Es en este punto de la intriga donde vemos, por primera vez, a Yubaba. El agresor aparece surcando los cielos, de manera distante, para luego volver a desaparecer.

En este cuento no existe mandatario que proclame la noticia de la fechoría, por lo que la acción le corresponde a la misma Chihiro, pues al corresponderle el papel de héroe-víctima es ella misma la que se pone en marcha.

Desarrollo de la intriga

Tras fracasar en su intento de que Kamaji le dé trabajo, a Chihiro no le queda otra opción que hablar con Yubaba en persona. Esta parece haber estado esperándola, y se muestra hostil y reacia a ayudarla. No obstante, cede, y le ofrece un contrato de trabajo. De esta manera, Chihiro acepta su nueva identidad en el mundo espiritual, olvidándose de su nombre real a través de los medios mágicos de Yubaba.

Durante su estancia en la casa de baños, Chihiro se enfrenta a tres tareas principales: atender al dios del río, sofocar el caos que ha creado Sin cara, y salvar a Haku del maleficio (11).

11. Triplicación de los combates, cada tarea/prueba es más importante que la anterior.

El dios del río (12) es un cliente con el que es difícil tratar, aparece de repente y Chihiro debe atenderlo como mejor pueda (13). Entre el caos del momento encuentra, clavada en su cuerpo, una gran estaca. Chihiro cumple la tarea con iniciativa (14), y es recompensada con un pastel de hierbas curativas (15).

Las siguientes dos tareas se logran realizar gracias a que Chihiro tiene el pastel de hierbas.

1. Cuando le mete en la boca un trozo del pastel, hace vomitar a Sin cara, volviéndolo menos hostil e incluso amigable (16).

2. Tras el enfrentamiento entre Haku y Zeniba, este primero acaba realmente malherido y se descubre que es víctima de una maldición (17) por parte de Yubaba. Chihiro le da la parte restante del pastel, con lo que logra aliviarlo y conseguir el sello que había sido robado a Zeniba.

Chihiro decide que, para salvar a Haku de su maldición, debe ir a casa de Zeniba y devolverle el sello, además de pedirle perdón. Empieza así el viaje en tren (18) hasta la casa del pantano, en la que Zeniba acoge con amabilidad a sus invitados. Chihiro se disculpa y le devuelve el sello a la bruja, y esta la recompensa con un coletero protector (19) (20).

A la hora de regresar al balneario (21), Haku se presenta en la puerta de Zeniba, dispuesto a transportar a Chihiro en su forma de dragón. Es durante el viaje de vuelta cuando Chihiro recuerda un momento de su niñez en el que ambos se conocieron. De esta manera, Chihiro le recuerda a Haku su verdadero nombre, liberándolo del dominio de Yubaba (22).

La partida del héroe, en este caso, puede entenderse como el sacrificio que realiza Chihiro al decidir despedirse de su vida normal para trabajar en el mundo de los espíritus; Chihiro se encuentra ahora en un mundo desconocido, al que tiene que sobrevivir trabajando para poder salvar a sus padres. La partida, realmente, se realiza desde el principio de la obra.

Respecto a las funciones ε (interrogatorio), ζ (información), η (engaño) y θ (complicidad) podrían darse en el momento en el que Yubaba y Chihiro se encuentran, cara a cara, por primera vez: Yubaba descubre quién es Chihiro y cuáles son sus pretensiones, y una vez tiene toda la información que necesita, se aprovecha de ella para dominarla a través de medios mágicos.

Una vez Chihiro le ha hecho el servicio a la deidad del río, esta deja tras de sí un elemento que cobrará gran relevancia en el siguiente tramo del film: pepitas de oro. En su

12. Aparición repentina del donante.

13. Primera función del donante, D3.

14. Reacción del héroe, E3.

15. Recepción del objeto mágico, F7.

16. Se consigue el auxiliar.

17. Segunda fechoría, A11.

18. Desplazamiento en el espacio entre dos reinos, G2.

19. Repetición de las funciones D2, E2 y F3, correspondientes a la segunda secuencia

20. El héroe recibe una marca, I. El coletero servirá para recordarle a Chihiro que lo vivido fue real.

21. Desplazamiento en el espacio entre dos reinos, G1

22. Reparación de la segunda fechoría, K10.

Diccionario de símbolos, Eduardo Cirlot habla del oro como la imagen de la luz solar y de la inteligencia divina (2018, pp. 669). El oro simboliza todo lo que es superior y glorioso, el tesoro escondido que Chihiro es capaz de encontrar.

El oro como acercamiento al dios: el niño Jesús es adulado con oro, incienso y mirra; Horus, el dios egipcio, a cuya estatua vestían de oro al inicio de cada año. Pero este mineral es también símbolo de la codicia y la corrupción, el fracaso del hombre: el deseo de transformar todo lo que tocara en oro resultó ser la maldición del Rey Midas, quien transformó en oro a su amada hija cuando esta fue a abrazarle. El vellocino de Oro de Jasón, por el cual Medea cortó en pedazos a su hermano. El dios del río deja tras de sí una recompensa, algo que no pasa inadvertido para Sin cara y que aprovecha en su favor para corromper a los empleados del balneario; este oro, sin embargo, se disuelve a la vez que Sin cara acepta su propia identidad.

La segunda fechoría da inicio a una nueva secuencia, en la que el foco principal es salvar a Haku de la maldición de Yubaba. Respecto a esto, aunque es Zeniba la que inflige las heridas a Haku, la responsabilidad recae sobre el agresor principal: Yubaba. Es ella la que controla a Haku, quien le ordena robar el sello, y la que decide deshacerse de él cuando cree que ya no le va a ser útil. Si no fuese por Yubaba, este escenario no podría darse. Esta secuencia termina cuando Chihiro, de vuelta al balneario, libera a Haku revelando su verdadero nombre. *El héroe salvador libera a la princesa del yugo de su raptor*: Chihiro rompe la maldición que ata a Haku a Yubaba, y le revela su verdadera identidad hace tiempo olvidada.

Desenlace

Al regresar a la casa de baños, todos están esperando a Chihiro. Sobre el puente que da a la entrada del edificio se encuentra Yubaba, junto a un redil lleno de cerdos. Como tarea, le propone la prueba de la elección: Chihiro debe identificar, entre una multitud de cerdos idénticos, cuáles son sus padres. Si acierta, los liberará de su embrujo y serán libres para irse (23) (24).

Chihiro, envuelta en una renovada sabiduría, responde que ninguno de los cerdos presentes son sus padres. La prueba es superada (25) (26) y Chihiro y su familia son liberados (27).

23. Tarea difícil, M.

24. Combate.

25. Tarea cumplida, N.

26. Transfiguración del héroe, T.

27. Reparación de la fechoría inicial, K8.

Al despedirse, Haku le da un último consejo: Chihiro no debe mirar atrás hasta que haya cruzado el túnel. Sus padres la reciben a la salida de este, sin acordarse de nada de lo que ha ocurrido. Para ellos, el tiempo no ha pasado, y la familia cruza el túnel para, al fin, volver al mundo real (28).

28. Regreso, ↓

El tiempo ha pasado, el coche está lleno de maleza y polvo, y Chihiro lleva consigo el coiletero de Zeniba, que le sirve para recordar que nada de lo vivido ha sido un sueño.

Da comienzo el regreso al hogar de la heroína. Chihiro ha aprendido todo lo que necesitaba para crecer como persona, y es esa nueva sabiduría la que le permitirá dar el último paso necesario en su viaje. Miyazaki no deja claro cómo Chihiro es capaz de saber que sus padres no están entre los cerdos que tiene delante, sin embargo, años más tarde atribuye esto a una "energía vital" adquirida a lo largo de sus experiencias en el mundo espiritual. Al encuentro de sus padres, descubrimos que Akio y Yuko no recuerdan nada de lo ocurrido: la experiencia no ha sido provechosa para ellos, lo que significa que no hay motivos para interpretar que estos personajes hayan aprendido algún tipo de lección. Chihiro conserva dos cosas del mundo mágico que le recordarán que lo vivido no ha sido un sueño (la heroína recibe una marca): el coiletero, hecho por los auxiliares, y el aprendizaje, que es ahora parte de sí misma. Sin embargo, regresa a un mundo en el que su entorno no es consciente de esta transfiguración, mucho menos capaz de imitarla sin haber vivido las mismas experiencias.

"El elegido tiene que volver a entrar con su don a la hace tiempo olvidada atmósfera de los hombres que son fracciones e imaginan ser completos. Todavía debe enfrentarse a la sociedad con su elixir que destroza el ego y redime la vida y soportar el golpe de respuesta de las dudas razonables de los duros resentimientos y de la incapacidad de las buenas gentes para comprender. (...) El primer problema del héroe que regresa es aceptar como reales, después de la experiencia, las banalidades y las ruidosas obscenidades de la vida" (Campbell, 1959, pp. 200-201).

No sabemos cómo asimila Chihiro este regreso, pues el personaje no vuelve a hablar una vez ha vuelto a su mundo. Mientras sus padres se ocupan de limpiar el coche, lleno de polvo y ramas (representación del paso del tiempo), la heroína mira hacia atrás con una

seriedad profunda. Lo último que vemos es el túnel, ahora rodeado de vegetación, y la estatua bifronte que, esta vez, solo mira hacia atrás.

Respecto a la función W (Matrimonio), debemos entender que estamos ante dos personajes muy jóvenes, teniendo Chihiro 10 años y Haku cerca de los 12. La función no puede interpretarse de la manera clásica, sino como un tipo de recompensa más elevada, que supera lo terrenal y lo carnal; no obstante, se puede concluir que se da una especie de enamoramiento entre los dos personajes y que es este amor lo que mueve a Chihiro a emprender el camino a casa de Zeniba, con el fin de salvar a Haku de su maldición.

Así culmina el viaje de Chihiro, cuya estructura, como hemos visto, cumple con los requisitos establecidos por Propp en cuanto a las características esenciales del cuento maravilloso. Si enumeramos todas las funciones que forman la estructura narrativa, nos quedará algo así:

a - β3 - γ1 - δ1 - ε - ζ - A11 - B3 - C - ↑ - D3 - E3 - F7 / / M - N - K8 - ↓
A11 - G2 - D2 - E2 - F3 - G1 - K10

4.3. Análisis de los personajes

Analizada la estructura del film, podemos concluir que los personajes cumplen con los arquetipos establecidos sin que esto suponga una pérdida de complejidad narrativa. Los personajes del mandatario y el falso héroe no aparecen en esta historia, aunque sus funciones se pueden ver asociadas a otros personajes. Haku cumple el papel de mandatario al informar a Chihiro de la naturaleza del agresor y su fechoría, así como al enviarla a la casa de baños. El falso héroe puede encontrarse, como veremos en el siguiente apartado, a través de las actitudes de Sin cara durante su estancia en el balneario.

4.3.1. Yubaba

El personaje de Yubaba es, posiblemente, el que más se inspira en el cuento popular. Las brujas han estado, desde el principio, presentes en los cuentos maravillosos. Un ejemplo de estas es Baba Yaga, la bruja clásica de los cuentos rusos y eslavos a la que Propp hace referencia constante en *Morfología del cuento*. El folclore japonés también cuenta con su propia bruja, Yamauba, la que posiblemente haya inspirado el personaje de una manera más directa.

Yubaba es la bruja que controla la casa de baños y que, con su magia, es capaz de convertir a los humanos en animales para después comérselos. Es un personaje hostil, avaricioso, cuyas dos únicas prioridades son el beneficio económico y su hijo Bo, un bebé gigante dotado de una gran fuerza. En la película, Yubaba es el agresor que comete la fechoría, pero también quien ayuda indirectamente al héroe.

Baba Yaga y Yamauba, en el cuento popular, son figuras femeninas que viven en lo alto de las montañas, devoran humanos y que están dotadas de poderes mágicos. Son mujeres feas y de gran tamaño, cuya aparición en los cuentos es siempre decisiva: ayudan o castigan, cambiando el rumbo de la historia a favor o en contra del protagonista según este se haya hecho o no merecedor de ayuda.

Encontramos en una gran cantidad de cuentos a Baba Yaga actuando como donante o salvador del protagonista, como en *Vasilisa la bella*, a la que ayuda a librarse de los maltratos de su madrastra y hermanastras. De la misma manera, Yubaba, aunque obligada a dar trabajo a todo aquel que se lo pida, vigila de cerca a sus empleados: es cuando Chihiro demuestra ser de utilidad cuando Yubaba se muestra agradecida con ella, mientras que se deshace de Haku, su aprendiz, cuando éste deja de proporcionarle beneficio. Las similitudes no terminan ahí: Baba Yaga está frecuentemente asociada con los pájaros, no solo por la casa con patas de gallina en la que vive, sino por las águilas, gansos y patos que la ayudan en los cuentos, de la misma manera que Yubaba cuenta con YuTori, una arpía que hace de vigilante y que la acompaña cuando sale del balneario.

Yamauba, al igual que Yubaba, es madre de un hijo extraordinariamente fuerte: Kintaro (Figuras 1 y 2), un bebé gigante que, como Bō, viste un harakake (pechera que cubre el torso) rojo con el kanji de su nombre escrito (García Villar, 2017).

En los textos, Yamauba también se presenta tanto como una criatura terrorífica como piadosa. En cuentos como *Ukawa* (La piel de la anciana), la heroína huye de su hogar y encuentra la cabaña de Yamauba, la cual, compadeciéndose de ella, la avisa de que hay un demonio cerca y que debe ponerse unas pieles que la camuflen. Disfrazada de anciana, la joven es contratada en una casa donde un hombre rico vive con su hijo. El hijo, al ver por fracción de un segundo su verdadero aspecto, se enamora de ella y acaban casándose. Por otro lado, otras muchas historias muestran la parte caníbal del personaje, como en *Sanmai no ofuda* (Los tres amuletos), en donde Yamauba invita a un joven a su casa para devorarlo en cuanto se haga de noche. Como vemos, Yamauba es representada en el folclore como donante y agresor, de la misma manera que Baba Yaga.

Respecto al hogar de estos tres personajes, Yubaba se encarga de representar la modernidad y lo ostentoso, y es por eso por lo que sus dormitorios distan bastante de la cabaña mágica en un bosque perdido. Tanto Baba Yaga como Yamauba viven en lo alto de las montañas, lo que se puede asociar al hecho de que Yubaba vive en el piso más alto de la casa de baños.

En definitiva, Yubaba, Baba Yaga y Yamauba son la representación del bien y del mal en un único ser, agentes transformadores, figuras maternas, consejeras y benefactoras, a la vez que hostiles, crueles e interesadas. Catalizadoras del cambio, que permiten a los protagonistas cambiar y crecer (Brazell, K, 1998).

4.3.2. El dios del río

El primer donante de esta historia es el dios del río, un kami o deidad del folclore japonés a quien se le confunde en un principio como un dios pestilente. Como donante, aparece de repente, sin que nadie lo busque o espere, y es Chihiro la que debe atenderlo sin tener tiempo para decidir previamente. La reacción positiva de la heroína y la realización de la tarea desembocan en el traspaso del objeto mágico, el pastel de hierbas que resulta crucial para el desarrollo de la historia.

A lo largo de la película, Miyazaki nos recuerda la desvinculación de la sociedad actual con el mundo natural y cultural, y el desapego a los valores tradicionales, perdidos en el caos de la vida moderna. La relación entre la naturaleza y lo humano está constantemente contrapuesta (el humo negro de las chimeneas del balneario impactan en el paisaje rural; la edificación en zonas naturales fue el motivo de que Haku perdiera su hogar, etc.), y la prueba a la que se enfrenta Chihiro va más allá que atender a un cliente difícil: el estado en el que se encuentra el dios del río es una clara crítica a los estragos de la sobreproducción a manos del hombre y cómo estos impactan en el medio.

Cuando Chihiro libera a la deidad de la polución de su interior, esta muestra su verdadero ser y, feliz, habla por primera y última vez: "*Bien hecho*". La recompensa al héroe que cuida el mundo natural y es servicial con las criaturas mágicas es una de las características más conocidas del cuento: la ayuda sobrenatural, el auxiliar mágico, el animal parlante, personajes que encontramos en los ríos o bosques, y que ayudan a aquel con la empatía necesaria para ser merecedor del objeto mágico.

4.3.3. Zeniba

Zeniba es la hermana gemela de Yubaba: iguales en apariencia, pero dos caras de la misma moneda. Para poder hablar de este personaje, tendremos que volver, irremediabilmente, a hablar de la bruja de la casa de baños.

Al igual que su hermana, Zeniba es una bruja capaz de transformar a los demás a su antojo, y cuya personalidad puede ser tanto hostil como amable. Actúa como donante acogiendo a Chihiro, invitándola a comer y dándole consejo, así como regalándole el coiletero. El primer encuentro entre Zeniba y Chihiro se da en forma de conflicto, en el que la bruja transforma a Bo y YuTori en animales y amenaza a la niña con arrancarle la boca si habla de lo que ha pasado, todo tras la persecución en la que Haku sale gravemente herido. Es en este primer contacto cuando vemos la faceta hostil de Zeniba quien, al igual que Baba Yaga, no tiene problema en perseguir a aquellos que la molestan.

Como hemos comentado anteriormente, Baba Yaga y Yamauba están detrás de la inspiración de estos personajes. Vladimir Propp asoció a Baba Yaga la función de donante o proveedor en la mayoría de los cuentos populares, y si bien ambas hermanas son la representación del bien y del mal que habita en una misma persona, Zeniba resulta ser un personaje más familiar y benévolo, propenso a ayudar a la protagonista.

Pese a todo, Zeniba y Yubaba son dos personajes muy distintos, y lo demuestran en su forma de relacionarse con su entorno. Yubaba se coloca a sí misma en lo más alto del estrato social, viviendo en un despacho ostentoso y sobrecargado, superior a sus subordinados, a los que controla. Zeniba vive en una cabaña al final del pantano, simple, llena de objetos que llaman al trabajo manual, y un campo en el que parece cosechar sus propios alimentos (Figuras 3 y 4); Zeniba recompensa a Chihiro con la sabiduría de las palabras, trata al resto de compañeros como iguales y da hogar a Sin Cara al final de la película.

En esta historia en la que la búsqueda de la identidad es tan importante, cómo tratan las dos hermanas este aspecto es crucial para entender su personalidad. Mientras que Yubaba le roba el nombre a sus subordinados con la intención de controlarlos, haciéndoles así olvidar su identidad real, Zeniba celebra que Chihiro recuerde (y comparta con ella) su verdadero nombre: "Chihiro, qué nombre tan bonito... Cuidalo bien, es tuyo".

4.3.4. Sin Cara

La función de Sin cara es una cuestión que ha necesitado un largo periodo de reflexión. Si atendemos únicamente al espacio persecución—rendición de Sin Cara, uno puede interpretar erróneamente que se trata de un segundo agresor con el que Chihiro tiene que lidiar. Por otro lado, si nos fijamos en su comportamiento para con el resto de trabajadores del balneario, a los que colma de oro falso para que lo adulen, mientras finge ser quien no es, podríamos decir que estamos ante el falso héroe que es luego desenmascarado. Esta segunda opción podría ser posible, de no ser porque las acciones del personaje no empiezan ni acaban en esa franja de acción.

El personaje de Sin cara representa, como dios errante, la cero expresión del yo. Se trata de un ente sin identidad, capaz de imitar a aquel que devora, y que espera a que alguien se fije en él; es en los primeros encuentros con Chihiro cuando esta cumple sus deseos, fijándose en él en el puente y dejándolo entrar al balneario. Ante la carencia cumplida, Sin cara busca servirle de ayuda a Chihiro, ofreciéndole tarjetas de baños y oro, pero se trata de una ayuda material que Chihiro no necesita y que, por tanto, rechaza. No poder ser de utilidad es lo que, combinado con el ambiente en el que se encuentra, frustra la personalidad de Sin cara.

La motivación clave de este personaje es encontrar un lugar al que pertenecer. Es por eso por lo que su comportamiento se vuelve hostil y materialista en el balneario, en donde los trabajadores lo aceptan únicamente por su riqueza. Será Chihiro quien, una segunda vez, ayudará a Sin Cara, dándole el pastel de hierbas para purgarlo y aceptándolo tal y como es. Una vez transformado en su ser original, Sin Cara decide acompañar a Chihiro en su última parte del viaje: el trayecto en tren hasta casa de Zeniba. La heroína ha ayudado, ha sido amable, con la criatura que le pide ayuda y esta, en compensación, se pone a su disposición acompañándola en su viaje, e incluso ayudando a bordar el coletero. Estamos ante la figura del auxiliar.

4.3.5. Haku

A Haku le corresponde la primera interacción que Chihiro tiene con el mundo mágico: es la primera persona a la que ve desde que llega al falso parque temático, y quien la alerta de que debe salir de allí. A lo largo de todo el film, Haku cumple el papel de

príncipe o amante, pero también de auxiliar; es el cariño y consuelo que le brinda a Chihiro lo que hace que esta se sienta motivada a crecer y madurar.

Haku es el aprendiz de Yubaba, a la que acudió pidiendo auxilio cuando no tuvo otra alternativa. En el pasado fue un dios menor que habitaba el río Kohaku, el cual fue drenado por el hombre, lo cual obligó a Haku a ampararse bajo el dominio de Yubaba. Esto establece una relación de sumisión que conlleva al joven a olvidar su propia identidad y hacer los trabajos sucios de la bruja; para el resto de trabajadores, el joven es llamado por el título de amo, por lo que entendemos que Haku se encuentra en la parte alta del estrato social del balneario. En definitiva, es un personaje con contrastes, en cuyo interior se debaten el interés personal y la bondad: Chihiro inspira a Haku a ser mejor, lo que le lleva a auxiliarla en la primera parte de la película (la baya que debe comer para no desaparecer, la tarjeta con su nombre para no olvidarlo) y, consecuentemente, Chihiro le devuelve la misma devoción salvándolo tanto física como espiritualmente.

El aspecto dragón de Haku se inspira en los Ryu, espíritus dragones de forma serpentina, que en el folclore japonés están asociados a elementos como los ríos, el mar, la lluvia o el viento (Figura 5). La figura del dragón es una de las más famosas en los cuentos populares y maravillosos, estando presente en todo tipo de culturas: fuerzas primitivas de la naturaleza, representantes del mal y enemigos de héroes, fieros guardianes del umbral a los que el protagonista ha de vencer para continuar su viaje. En este sentido, Haku podría ser una reinterpretación del *Mizuchi*, un tipo de deidad acuática en forma de dragón-serpiente, desprovista de cuernos, a la que también se la podía encontrar en los ríos.

4.3.6. Chihiro

Chihiro es la heroína de esta historia y, como tal, es la responsable de aceptar la llamada a la aventura y superar las distintas pruebas del viaje que acabarán por cambiarla por completo. Nuestra protagonista es una niña de 10 años a la que los cambios no le resultan agradables. A priori es obstinada y asustadiza, reacia a aceptar lo desconocido, pero su estancia en el mundo de los espíritus saca a relucir su verdadero yo: sacrificada, responsable y protectora, capaz de hacer cualquier cosa por aquellos a los que quiere.

El personaje de Chihiro responde al arquetipo de heroína: no es fuerte, más bien enclenque, y no se espera de ella que sea capaz de realizar con éxito sus tareas. El héroe puede ser persona ordinaria, que se fortalece a través de la sabiduría adquirida en su viaje

y que, al final, logra salvar a la víctima y/o a sí mismo del agresor. Chihiro libera a Haku del dominio de Yubaba, y se libera a sí misma y a sus padres de la misma manera: asimilando como parte de ella misma una energía vital, que transforma cómo ve el mundo. El héroe parte en busca de aquello que repare la fechoría del agresor y, en este viaje, es recompensado con la gracia última: una comprensión amplia y pura del mundo, que va más allá de lo que es visible a los ojos, y que hará al héroe más sabio y, en definitiva, mejor del que era antes de comenzar su aventura.

Chihiro comenzará su estancia en el balneario perdiendo su identidad: Sen y Chihiro son una y dos al mismo tiempo, simbolizando el antes y el después de la aventura, la transfiguración del héroe y el renacimiento del yo. La Chihiro que entra por el túnel no es la misma que la que sale, y esto no sería posible sin Sen: la parte antigua del yo debe morir, obligatoriamente, para poder renacer. "Milagrosamente renacidos, llegamos a ser más de lo que éramos" (Campbell, 1959, pp. 151).

4.3.7. Otros elementos destacables

Se aprecia triplicación a través de las tres tareas a superar por Chihiro, cada una con un nivel de dificultad mayor que la anterior. La primera tarea es ayudar al dios del río, cuyo ritmo resulta liviano e incluso cómico. La segunda es resolver el caos causado por Sin Cara, que exige de la heroína un mayor nivel de responsabilidad y comprensión de los sentimientos del otro. La tercera y última tarea consiste en salvar a Haku, lo que implica abandonar el balneario a espaldas de Yubaba. Esta última tarea, aunque carente de acción, se entiende como la más complicada por su componente introspectivo: Chihiro, la niña asustadiza y caprichosa, emprende un trayecto en tren hasta la casa de una mujer que percibe como amenazadora. Este viaje no es motivado por una batalla, sino por el deseo de responsabilizarse de nuestros actos. Este es el último punto culminante en el desarrollo personal de Chihiro antes de emprender la vuelta a casa.

Así mismo, destacamos la división en tres de las zonas o escenarios clave en los que se desarrolla y avanza la obra: primero, el mundo real en el que se nos presenta a Chihiro y a su familia; segundo, el falso parque temático y el balneario en el que se desarrolla la intriga; y tercero, el viaje en tren y la casa de Zeniba, que marcan el inicio del desenlace. El regreso al mundo real (el primer escenario) supone el fin del ciclo.

En cuanto al sistema de comunicación que mantienen los personajes entre sí, determinamos que:

1. No hay *actuación ex machina u omnisciente*, los personajes se dan a conocer y descubren las intenciones de los otros a través del diálogo.
2. Tampoco hay *conducción del ser humano al objeto ni viceversa*.
3. Se descubren las acciones del otro mediante *cambios y alteraciones en el entorno*: Yubaba descubre que algo ha sucedido cuando ve que su hijo Bo no está en su dormitorio, es en este momento cuando ordena a Haku ir en busca de Chihiro.
4. De igual manera, se da la *vista a larga distancia*: algo se acerca al balneario y Yubaba prepara a los trabajadores para lo que está a punto de llegar (llegada del dios pestilente a la casa de baños).
5. Se escucha a escondidas, hay *espionaje de conversaciones ajenas*. Haku y Chihiro saben que están siendo buscados porque escuchan, escondidos en el jardín, a los trabajadores del balneario hablar de ellos.

4.4. Folclore y símbolos en *El viaje de Chihiro*

Anteriormente exploramos las conexiones entre Baba Yaga y Yubaba, así como el papel de los dragones japoneses en la inspiración del personaje de Haku. Sin embargo, es importante destacar que *El viaje de Chihiro* se nutre de una rica variedad de folclore y mitología.

En cuanto al folclore japonés, rescatamos las alusiones a los kami, dioses sintoístas asociados al mundo natural y atraídos por la pureza física y espiritual. Pueden encontrarse en ríos (como Haku), montañas, árboles, cascadas o rocas. Son seres poderosos interesados en la vida de los humanos, con la capacidad de intervenir directamente en sus vidas e influir en otros kami, animales o fenómenos naturales (Ashkenazi, 2003, pp. 29). Como Yubaba le asegura a Chihiro, existen alrededor de *ocho millones* de kami viviendo en todo aquello que nos rodea. Conviven entre nosotros y se les rinde culto mediante la purificación, el alimento y el cuidado, con el fin de que estos sigan influyendo positivamente en el mundo; el acto de purificación y la casa de baños crean, así, una conexión lógica.

Respecto a los escenarios, el baño destinado al Dios Pestilente evoca un escenario típico del teatro Nō (Figuras 6 y 7), una manifestación artística de la cultura japonesa, en el que los dramas se basan en escritos religiosos y mitológicos.

Las alusiones a la mitología griega también se encuentran en la película. Tras superar la prueba de Yubaba, Chihiro es advertida por Haku de que no debe mirar atrás hasta salir del túnel, evocando claramente el mito de Orfeo y Eurídice: el músico Orfeo descendió al Hades e imploró a Perséfone, reina del inframundo, que le devolviera la vida a su amada Eurídice, quien murió por la picadura venenosa de una serpiente. Conmovida, Perséfone accedió bajo una condición: Orfeo no debía volver la vista atrás hasta que ambos hubieran salido del inframundo, de hacerlo, Eurídice volvería a la tierra de los muertos. Chihiro no vuelve la vista atrás, asegurando así un destino positivo para ella y su familia.

Otra conexión mitológica surge cuando Haku le da la baya a Chihiro: al comerla permanecerá en la tierra de los espíritus, de la misma manera que Hades le dio a Perséfone semillas de granada para que esta permaneciera en el Inframundo la mitad de cada año. Aunque los motivos difieren (auxilio versus rapto), la consecuencia es similar: la permanencia forzada de una mortal en un mundo ajeno. *La odisea* y su concepto de isla sin salida (Ascanio Latorre, 2016, pp. 2) también parecen influenciar la obra.

El agua, en su dualidad de vida y muerte, ha desempeñado un papel fundamental en los cuentos y la mitología, actuando como un elemento clave en la transfiguración de los personajes. Es, sin duda, el símbolo más asociado al inconsciente. Los ríos y los mares representan más que simples obstáculos físicos: son fronteras simbólicas entre mundos, umbrales que marcan el comienzo de una transformación profunda. El libro del Génesis nos presenta el diluvio universal no sólo como destrucción, sino como la oportunidad de un nuevo comienzo. El hombre corrupto ha de ser exterminado, pero renace. El agua es renacimiento, purificación, es la muerte que da paso a una nueva etapa.

Igual que el río Estigia separa el mundo de los vivos del de los muertos, Chihiro no puede volver a casa: el río de los espíritus ha emergido, haciendo imposible el regreso. El vasto mar visto desde el balneario, el cual Chihiro atraviesa en el último tramo del film, potencia la introspección. Atravesarlo se convierte así en un punto crucial en la historia, marcando un cambio inevitable en su ritmo y tono. “Si se quiere desenterrar el tesoro, la preciosa herencia del padre, hay que recorrer el camino del agua, el camino que siempre desciende” (C.G. Jung, 1970, pp. 23-24).

5. CONCLUSIONES

El análisis exhaustivo de una obra cinematográfica tan emblemática como *El viaje de Chihiro*, a la luz de las estructuras establecidas por Vladimir Propp en su *Morfología del cuento*, no solo nos ofrece una comprensión más profunda de la película en sí misma, sino que también nos invita a reflexionar sobre la naturaleza inherente de nuestras historias y su capacidad de soportar el paso del tiempo. El hecho de que la tesis de Propp se reproduzca en el film y que, además, su análisis pueda extrapolarse a una amplia gama de obras tanto clásicas como contemporáneas, revela una verdad fundamental sobre la narrativa humana que ya explicaba C. G. Jung sobre el inconsciente colectivo (1970): que existen patrones universales escondidos detrás de nuestras historias, reflejos de los arquetipos de pensamiento heredados y compartidos por todas las culturas humanas.

La morfología del cuento de Propp sigue siendo relevante y aplicable en el mundo del cine y la literatura actual, lo que nos lleva a considerar el porqué de la persistencia del cuento maravilloso a lo largo del tiempo. ¿Por qué contamos historias que siguen patrones tan similares? A pesar de las modificaciones y adaptaciones experimentadas, y a pesar de la diversidad cultural, la esencia del relato sigue siendo la misma: la lucha entre el bien y el mal, eterno conflicto del ser humano, en el que se pueden traducir todas nuestras preocupaciones como individuos dentro de una sociedad compleja, caótica y cambiante. La inquietud del hombre por obrar no solo como le dicta el corazón sino también como está establecido que debe actuar, la necesidad de ser mejor y de llegar a la felicidad plena (la cual está disfrazada de muchas maneras) son, simple y llanamente, preocupaciones humanas atemporales y universales, fruto de nuestros miedos y esperanzas más profundos.

A través de la literatura buscamos comprendernos a nosotros mismos y al mundo que nos rodea. Nuestras obras nos unen en una red de experiencias humanas recordándonos que, en última instancia, todos estamos inmersos en el mismo viaje. En ella encontramos consuelo e inspiración y, sobre todo, la esperanza de que, a pesar de todo, siempre habrá un camino hacia la luz.

“En la persona del Dios de los dioses, Arjuna contempló el universo entero, con sus múltiples divisiones reunidas en uno. El Señor dijo: Contempla mis formas por cientos y por miles, múltiples y divinas, variadas en forma y matiz. Contempla todos los dioses y los ángeles; contempla muchas maravillas que nadie ha visto antes. Mira aquí hoy el universo entero, lo que se mueve y lo que no se mueve y todo aquello que desees ver, todo concentrado en mi cuerpo”. Libro VI del Mahabharata.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almodovar, A. R. (1983). *Cuentos al amor de la lumbre, I*. Insurgentes.
- Ascanio Latorre, L. S. (2016). *La odisea de Chihiro: la contracara femenina de Ulises*. Universidad de Monterrey.
- Ashkenazi, M. (2003). *Handbook of Japanese mythology*. ABC-CLIO Inc.
- Ballesteros Campa, D. (2022). *Un viaje de simbolismos: arquitectura japonesa de El viaje de Chihiro*.
- Brazell, K. (1998). *Yamamba In Traditional Japanese Theater: An Anthology of Plays*. New York: Columbia University Press.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. Fondo de Cultura Económica.
- Cartwright, M. (2017, abril 04). *Kami [Kami]*. (E. S. Grill, Traductor). World History Encyclopedia. Recuperado de <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-15871/kami/>
- Cirlot E., J. (2018). *Diccionario de símbolos*. Ediciones Siruela.
- Commelin, P. (2017). *Mitología griega y romana*. La esfera de los libros S.L.
- Cuentos mínimos*. (s. f.). El Huevo de Chocolate. Recuperado 13 de mayo de 2024, de <https://www.elhuevodechocolate.com/cuentos/cuentos8.htm>
- Fell, J. L. (1977). Vladimir Propp in Hollywood. *Film Quarterly*, 30(3), 19-28. <https://doi.org/10.2307/1211770>
- García Villar, M. (2017). *Biblioteca Studio Ghibli: El viaje de Chihiro*. Ediciones Héros de Papel, S.L.
- González Portero, J. (2019). *El viaje de Chihiro y el viaje del héroe. La tesis de Campbell aplicada al héroe japonés contemporáneo*. Universidad pontificia Comillas
- Homero. (1992). *La odisea*. Editorial Planeta.
- Jung, C. G. (1970). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Marie, J. [JULIEN MARIE Studio 88]. (2001). *Hayao Miyazaki interview by Julien Marie* [Archivo de vídeo] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=48yZcEa9900>
- Martorelli, S. L. (13 de marzo de 2019). *Repertorio de cuentos mínimos y de nunca acabar*. Mi sala amarilla: un espacio dedicado a la educación inicial. <https://bit.ly/4535hNk>

- Mazadiego Martinez, L. F. y Puche Riart, O. (1998) Mitología del oro: el oro y el sol. *Boletín Geológico y Minero*. Vol. 109-5 y 6 (629-640).
- Mendoza, A. (2003). *Didáctica de la Lengua y la Literatura para Primaria*. Pearson Educación, Madrid.
- Mendoza, A. (2001). *El intertexto lector*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- Molina Prieto, R. (2008). Los cuentos ayudan a crecer. *Revista digital Innovación y experiencias*, (13). <https://bit.ly/44Byr5Z>
- Miyazaki, H. (Director). (2001). *El viaje de Chihiro*. Studio Ghibli [Film].
- Oniki, Y. (2001). *The art of Miyazaki's Spirited Away*. Viz Communications.
- Ovidio Nasón, P. (1988). *Fastos*. Editorial Gredos.
- Ovidio. (s.f.). *Metamorfosis*. Biblioteca virtual Miguel de Cervantes. https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/metamorfosis--0/html/ff8ccec6-82b1-11df-acc7-002185ce6064_2.html#I_0
- Peregrin, A. (2008). *La aventura de oír: cuentos y memorias de tradición oral*. Biblioteca virtual Miguel de Cervantes.
- Propp, V. (1987). *Morfología del cuento*. Editorial Fundamentos.
- Reider T, N. (2021). *Mountain Witches: Yamauba*. Utah State University Press.
- Rincón, J. C. Z. (2014). La revitalización de relatos de la literatura tradicional infantil en el campo de la gran producción del cine de animación en la primera década del siglo xxi. Shrek, un caso paradigmático. *Diseño en Síntesis*, (49), 44-59.
- Uther, H. (2004). *The types of international folktales. A classification and Bibliography*. Academia Scientiarum Fennica.
- Wright, W. (1975). *Six Guns and Society. A Structural Study of the Western*. University of California Press.
- Zipes, J. (2013). *Baba Yaga: The Wild Witch of the East in Russian Fairy Tales*. University Press of Mississippi.

7. ANEXOS

ANEXO 1. LISTA DE FUNCIONES DEL CUENTO MARAVILLOSO, POR VLADIMIR PROPP

1. **Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa (alejamiento, β)**
 - Alejamiento de una persona de la generación adulta (β 1)
 - Muerte de los padres (β 2)
 - Alejamiento de una persona de la generación joven (β 3)
2. **Recae sobre el protagonista una prohibición (prohibición, γ)**
 - Forna inversa: orden o propuesta (γ 2)
3. **Se transgrede la prohibición (transgresión, δ)**
4. **El agresor intenta obtener información (interrogatorio, ϵ)**
5. **El agresor recibe información sobre su víctima (información, ζ)**
6. **El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes (engaño, η)**
 - Mediante la persuasión (η 1)
 - Mediante medios mágicos (η 2)
 - Mediante otros medios engañosos o violentos (η 3)
7. **La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo a su pesar (complicidad, θ)**
 - El protagonista se deja convencer por su agresor (θ 1)
 - Reacciona mecánicamente a la utilización de medios mágicos (θ 2 y θ 3)
8. **El agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios (fechoría, A)**
 - El agresor rapta a un ser humano (A1) roba o se lleva un objeto mágico (A2) o suprime al auxiliar mágico (AII), pilla o asola lo que se ha sembrado (A3), arrebatata la luz del día (A4), lleva a cabo un robo o un rapto bajo cualquier otra manera (A5), inflige daños corporales (A6), provoca una desaparición repentina (A7), extorsiona a su víctima (A8), expulsa a alguien (A9), da la orden de tirar a alguien al mar (A10), embruja a alguien o a algo (A11), lleva a cabo una sustitución (A12), ordena matar a alguien (A13), comete un asesinato (A14), encierra a alguien (A15), quiere obligar a alguien a que se

case con él (A16), amenaza con comerse a alguien (A17), atormenta a alguien todas las noches (A18), declara la guerra (A19).

Algo le falta a uno de los miembros de la familia; uno de los miembros de la familia tiene ganas de poseer algo (carencia, a)

- Carencia de una novia (a1), necesidad de un objeto mágico (a2) o de un objeto insólito carente de magia (a3), una forma específica (a4), formas racionalizadas como la carencia de dinero (a5), otras formas (a6).

9. Se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, alguien se dirige al héroe con una petición o una orden, se le envía o se le hace partir (mediación, momento de transición, B)

- Si el héroe es buscador: Se lanza una llamada de socorro (B1), se llama inmediatamente al héroe (B2), el héroe se va de su casa (B3), se difunde la noticia de la desgracia (B4).
- Si el héroe es víctima: El héroe expulsado es llevado lejos de su casa (B5), el héroe condenado a muerte es liberado secretamente (B6), se canta un canto quejumbroso (B7)

10. El héroe-buscador acepta o decide actuar (principio de la acción contraria, C)

11. El héroe se va de su casa (partida, ↑)

12. El héroe es sometido a una prueba que le prepara para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico (primera función del donante, D)

- El donante hace pasar una prueba al héroe (D1), lo saluda y le hace una pregunta (D2), un moribundo o muerto le pide que le preste un servicio (D3), un prisionero le pide que lo libere (D4,0D4 si lo ha capturado el mismo héroe), o le pide gracia: que no lo mate, que lo suelte (D5), dos personas que discuten le piden que reparta el botín (D6) u otra petición (D7), un ser hostil intenta aniquilarlo (D8), o lucha con él (D9) o le dan un objeto mágico a cambio de otra cosa (D10).

13. El héroe reacciona ante las acciones del futuro donante (reacción del héroe, E)

- Supera o no la prueba (E1), responde o no al donante (E2), presta o no servicio (E3), libera al prisionero (E4), perdona al animal que se lo pide (E5), hace el reparto y reconcilia a los combatientes (E6), realiza cualquier otro servicio (E7), se salva valiéndose de las artimañas de su enemigo, volviéndolas contra este (E8), vence o no al ser hostil (E9), acepta el intercambio y utiliza la fuerza mágica del objeto contra el donante (E10).

14. El objeto mágico se pone a disposición del héroe (recepción del objeto mágico, F)

- Transmisión directa (F1)
- Se halla en un lugar indicado (F2)
- Se crea (F3)
- Se compra (F4) o se manda hacer (F4₃)
- Se encuentra por casualidad (F5)
- Aparece de pronto (F6)
- Se come o se bebe (F7)
- Lo roba el héroe (F8)
- Se pone a disposición del héroe si es un animal (F9)

15. El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se encuentra el objeto de su búsqueda (desplazamiento en el espacio entre dos reinos, viaje con un guía, G).

- Vuela por los aires (G1), se desplaza por la tierra o sobre el agua (G2)
- Es conducido (G3), se le indica el camino (G4)
- Utiliza medios de comunicación inmóviles (G5)
- Sigue huellas de sangre (G6)

16. El héroe y su agresor se enfrentan en un combate (combate, H).

- En un campo abierto (H1)
- En una competición (H2)
- Juegan a las cartas (H3)
- Ha de pesar más que el antagonista en una balanza (H4).

17. El héroe recibe una marca (marca, I).

- Se imprime una marca en su cuerpo (I1), recibe un anillo o un pañuelo (I2), es marcado de otra manera (I3).

18. El agresor es vencido (victoria, J).

- En pleno campo (J1), en una competición (J2) ... Es matado sin combate previo (J5), expulsado (J6).

19. La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada (reparación, K).

- Se consigue el objeto de la búsqueda (K1), a veces entre varios (K2), mediante una trampa (K3), gracias a las acciones precedentes (K4), por medio del objeto mágico (K5), que suprime la pobreza (K6), o durante una caza (K7). El objeto de la búsqueda puede ser la supresión del hechizo (K8), la resurrección del muerto (K9), la liberación del prisionero (K10).

20. El héroe regresa (regreso, ↓).

21. El héroe es perseguido (persecución, Pr).

- El perseguidor vuela siguiendo al héroe (Pr1), reclama al culpable (Pr2), se transforma en varios animales diferentes (Pr3), se transforma en objeto atrayente y se coloca en el camino del héroe (Pr4), intenta devorarlo (Pr5), matarlo (Pr6) o cortar con los dientes el árbol donde se ha refugiado (Pr7).

22. El héroe es auxiliado (socorro, Rs).

- Es llevado por los aires, huye poniendo obstáculos a sus perseguidores, se transforma en objetos que le hacen irreconocible, se oculta, se transforma en animales,

23. El héroe llega de incógnito a su casa o a otra comarca (llegada de incógnito, O).

24. Un falso héroe reivindica para sí pretensiones engañosas (pretensiones mentirosas, L).

25. Se propone al héroe una tarea difícil (tarea difícil, M).

- Prueba de comer y beber, del fuego, de las adivinanzas, de la elección, esconderse de forma que no se le pueda encontrar, besar a la princesa en su ventana, saltar desde lo alto de un pórtico, prueba de la fuerza, de astucia o de valor, prueba de paciencia, obligación de traer o fabricar una cosa, otras pruebas.

26. La tarea es realizada (tarea cumplida, N).

27. El héroe es reconocido (reconocimiento, Q).

28. El falso héroe o el agresor, el malvado, es desenmascarado (descubrimiento, X).

29. El héroe recibe una nueva apariencia (transfiguración, T).

- Gracias a la intervención mágica del auxiliar (T1)
- Construye un magnífico palacio (T2)
- Se viste con nuevos vestidos (T3)
- Formas racionalizadas y humorísticas (T4)

30. El falso héroe o el agresor es castigado (castigo, U).

- Si es perdonado (U neg)

31. El héroe se casa y asciende al trono (boda, W).

- El héroe recibe mujer y reino (W0), se casa pero no obtiene el trono (W0), sube al trono pero no se casa (W0), recibe una propuesta de matrimonio (W1), matrimonio renovado (W2), dinero u otra recompensa (W3).

ANEXO 2. FIGURAS DE REFERENCIA



**Figura 1. Yamauba y Kintaro
tomando un baño**
Kitagawa Utamaro (Public
Domain)



**Figura 2. Yamauba, the
Mountain Witch, 1797**
Nagasawa Rosetsu
(Itsukushima Shrine,
Miyajima)



Figura 3. Cabaña de Zeniba
Hayao Miyazaki



Figura 4. Aposentos de Yubaba
Hayao Miyazaki



**Figura 5. La princesa Tamatori roba la
joya del Rey Dragón**
Por Utagawa Kuniyoshi (Public Domain).



Figura 6. Escenario de nō
Teatro Nacional de Nō, Tokio (Dominio Público).



Figura 7. Chihiro atendiendo al Dios Pestilente
Hayao Miyazaki