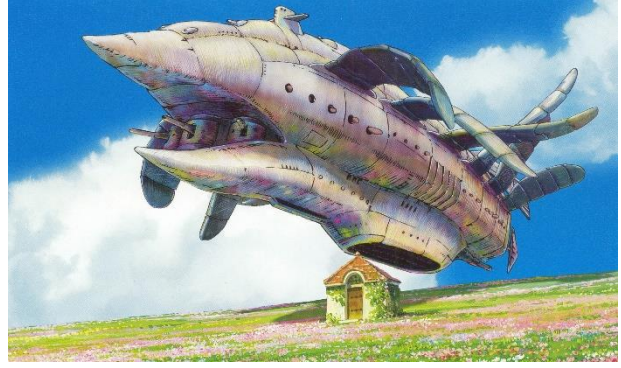


Análisis del concepto de la metamorfosis en *El castillo ambulante* de Hayao Miyazaki





TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN
JULIO 2023

Análisis del concepto de la metamorfosis en *El castillo ambulante* de Hayao Miyazaki

Alumna: Sara Fernández Lozano
Tutor: Alberto Hermida Congosto

Índice

1. Resumen	1
2. Introducción	2
3. Objeto de estudio	6
4. Objetivos	7
4.1. Objetivo principal	7
4.2. Objetivos secundarios	7
5. Justificación	8
6. Marco teórico	10
6.1. Sentido y orientaciones filosóficas	10
7. Antecedentes	12
7.1. Ontología del vocablo	14
7.2. La idea del cambio en la obra de Hayao Miyazaki	14
<i>Porco Rosso</i> (1992)	15
<i>La princesa Mononoke</i> (1997)	16
<i>El viaje de Chihiro</i> (2001)	16
<i>Kiki: entregas a domicilio</i> (1989)	17
<i>Nausicaä del Valle del Viento</i> (1984)	17
8. Bases teóricas	19
8.1. Como herramienta narrativa	21
8.2. Como desarrollo de los personajes	22
8.3. El estudio del cambio asociado al análisis de la imagen	22
9. Metodología y fuentes	24
10. La metamorfosis en <i>El castillo ambulante</i>	27
10.1. Desarrollo narrativo del cambio	27
10.1.1. La magia	28
10.1.2. El vuelo	31
10.2. Desarrollo y análisis de personajes	36
10.2.1. Las edades de Sophie	36
10.2.2. Howl en múltiples facetas	41

10.2.3. El castillo ambulante	46
10.2.4. La Bruja del Páramo	50
10.2.5. Navet	54
10.2.6. Markl	56
11. La metamorfosis en otras obras de Miyazaki	59
11.1. <i>Porco Rosso</i> : Marco Pagot	59
11.2. <i>El viaje de Chihiro</i> : Haku	62
12. Conclusiones	65
13. Referencias	67
14. Filmografía	69

La animación dibujada a mano es un arte moribundo, no podemos hacer nada al respecto. La civilización avanza. ¿Dónde están ahora todos los pintores de frescos? ¿Dónde están los paisajistas? ¿Qué están haciendo ahora? El mundo está cambiando. He sido muy afortunado de poder hacer el mismo trabajo durante 40 años. Eso es raro en cualquier época.

Hayao Miyazaki



1. Resumen

La comunicación es un hecho científico, medible y cuantificable, que satisface la necesidad innata de los seres humanos de dar a conocer puntos de vista y afectar las sensibilidades de millones de personas. Creadores como Hayao Miyazaki han conseguido lo último gracias al legado alcanzado como uno de los padres fundadores de largometrajes animados nipones, que con un estilo particular tanto estético como argumental ha atraído temas de esencial importancia al imaginario y culturas universales. Esta investigación tratará el tema de la idea de la metamorfosis como elemento discursivo integral en una de las obras más destacadas y menos documentadas del mencionado autor: *El castillo ambulante* (2004), con la intención de profundizar sobre el concepto de la metamorfosis mediante el análisis de la imagen abordando el aspecto narrativo, teniendo en consideración conceptos abstractos como la magia y el vuelo, y en segundo lugar, aspectos relacionados con las transformaciones de algunos de los personajes principales y secundarios.

Palabras claves: *Hayao Miyazaki, El castillo ambulante, Studio Ghibli, Análisis visual, Metamorfosis.*



2. Introducción



Al revisar las páginas de una muy conocida novela de Franz Kafka traducida como *La transformación*, publicada por vez primera en el año 1915, recuerdo una serie de imágenes sugerentes sobre el protagonista ficticio, Gregorio Samsa, quien se presenta al lector como un monstruo al que no es posible asociar con ese nombre, pues inevitablemente se produce en la mente del lector sin ni siquiera pedirlo una imagen automática que reseña a un insecto gigante conforme se asimila el primer párrafo. A partir de ese momento, la historia trata precisamente del viaje de ese personaje, y la forma mediante la cual se ha convertido en dicha abominación.

En ese sentido, la historia no sólo atrae y engancha desde el principio, sino que exige el no quedarse con sólo la imagen descrita, sino examinar las causas y circunstancias que hicieron posible tal consecuencia.

Por tanto, la palabra metamorfosis se convierte en sinónimo de transformación, que a los efectos de dicha obra es necesario como trama argumental requerida para explicar el viaje del protagonista y sus efectos alrededor de la puesta argumental conciliada por el autor.

En otras palabras, la metamorfosis se entiende como el cambio que puede ser visto desde lo interno a lo externo, o viceversa, pero también concebido como la consecución de eventos que inciden en la producción semántica de un concepto cuyo estado cambia con el paso del tiempo, y en presencia de un espacio determinado, lo cual conlleva en sí mismo a la transmisión consciente o no de un mensaje que puede ser representado de diversas formas, por diversos canales y en infinidad de códigos.

Para explicar mejor lo anterior y no retraerse a términos de filosofía pura, es necesario consultar la obra de Umberto Eco, *Signo*, del año 1973, en la cual se relata otro viaje, pero esta vez de Sigma, un turista que se encuentra visitando París, cuando de pronto se le presenta un fuerte dolor abdominal, y se ve obligado a rebasar los límites de sus capacidades para hacerse entender ante personas que no hablan su mismo idioma.

En ambos casos, el común denominador es entregar un mensaje sea por la vía de la abstracción mental, o mediante la gestualidad, el dramatismo, o con la expresión literaria como



vehículo para calar en la audiencia, aunque los temas tratados en cada obra son totalmente distintos en su origen.

Sin embargo, en ambos ejercicios es la imagen el elemento conductor y cohesionador con respecto a los constructos conceptuales, para luego ser comprendidos, es decir, pasan de ser ideas o meros conceptos a convertirse en mensajes comprensibles con un propósito determinado.

Ahora bien, una vez identificado que existe una transacción comunicativa en la que hay uno o varios mensajes de por medio, es importante determinar que la imagen juega un papel fundamental en todo lo dicho anteriormente, puesto que, sean elaboradas en las mentes de los lectores, o presentadas y visualizadas en un formato determinado, obra teatral o película, se trata en el fondo de la transmisión de mensajes a un receptor, con una intencionalidad definida.

Desde su invención, el séptimo arte ha conseguido instrumentalizar lo que el género literario ya había conseguido, pues ya la imagen no se construye, sino que se presenta al espectador de forma directa, también con una intencionalidad definida. Pero, aparte del proceso que ello conlleva, y las habilidades técnicas para llevar a cabo la realización de filmes, permiten en el fondo incidir en la audiencia con imágenes que son constructo específico de la transición y el cambio por el cual pasan los personajes, las ambientaciones, los montajes, cuya lógica y razón de ser tiene un propósito definido.

Muestra de ello, es el trabajo que ha desempeñado Hayao Miyazaki, uno de los padres fundadores de los largometrajes animados del siglo XX, quien con sus historias evoca imágenes que incurren en reacciones de asombro, mientras que al mismo tiempo entregan un mensaje definido al espectador.

En su dilatada entrega fílmica, hay muchos elementos que recurren a favor de consolidar su estilo, en otras palabras, su huella, la cual le diferencia de otros directores, teniendo temáticas que se han convertido en visita obligatoria, como es el caso de las referencias a la guerra¹, la

¹ Influencia directa de su infancia, pues le marcaría profundamente y a su trabajo, el episodio bélico de la Segunda Guerra Mundial.



influencia del estilo *steampunk*² en representaciones arquitectónicas o el impresionismo dentro de los fotomontajes empleados, entre otros muchos aspectos.

En esta oportunidad, será pertinente dirigir la atención en lo mencionado a la metamorfosis, la transformación, o también cambio³, en función de analizar una de las obras del referido autor, específicamente, *El castillo ambulante* (2004).

Esta obra trata de la historia de Sophie, una joven de 18 años de edad, cuya vida se centra sólo en trabajar, como heredera y responsable de una tienda de sombreros, lugar que se ha convertido en su hogar, pues se dedica en cuerpo y alma a las tareas de su vida poco entretenidas y muy monótonas. Pero esa dinámica es interrumpida por el Mago Howl, un joven con grandes poderes mágicos que se presenta en su vida para transformar su mundo. Como consecuencia de este encuentro, la Bruja del Páramo se dispone a intervenir lanzando una maldición a Sophie, la cual desde ese momento se vería en la obligación de romper el hechizo que la ha hecho parecer una anciana con la ayuda de Howl.

En lo sucesivo, Sophie será ayudada por personajes como Markl, fiel cuidador del castillo ambulante, y compañero de Howl, así como Navet, un enigmático y misterioso espantapájaros que sirve a Sophie para ayudarla a volver a su forma original, al mismo tiempo que pasan por diversos acontecimientos que les harán cambiar para siempre.

Por consiguiente, la presente investigación de tipo documental apunta a reconocer el valor de la idea de la metamorfosis como eje temático y argumental con relación al tratamiento que el autor le confiere en dos aspectos particulares: como pieza narrativa fundamental en interés de contar la historia dentro de un contexto determinado, pero también como instrumento imprescindible para evidenciar la transición y evolución de los personajes incluidos en el arco argumental.

² Se trata de un subgénero literario que se afianza en tecnología retrofuturista y una estética inspirada en la maquinaria industrial al vapor del siglo XIX. Miyazaki utiliza esta estética de forma frecuente en sus obras y en este caso *El castillo ambulante* es un claro ejemplo de ello, pues rige el funcionamiento de la tecnología de ese mundo.

³ De aquí en adelante serán tratados como términos intercambiables.



Para ello, será oportuno en primer lugar delimitar los aspectos metodológicos básicos que permitirán definir el estudio en cuestión, entre ellos, delimitar un marco teórico por medio del cual los aspectos prácticos sean fundamentados de forma coherente de acuerdo al tratamiento de la teoría de la imagen como eje conductor del presente estudio. Posteriormente, en el desarrollo del trabajo de investigación será decisivo el tratamiento de dos líneas de trabajo, en primer lugar, aquella referida a la metamorfosis desde el punto de vista del ensamble narrativo, es decir, de la coherencia y evolución a nivel de la historia, mientras que, en segundo plano, se tratará el desarrollo de los personajes. En ambos casos, el punto en común tiene que ver con el abordaje desde el punto de vista simbólico como mecanismo seleccionado para transmitir mensajes determinados.





3. Objeto de estudio

La presente investigación tiene como objeto el estudio del concepto de metamorfosis presente en la obra cinematográfica *El castillo ambulante*. El abordaje del tema se fundamenta en la metamorfosis entendida como la posibilidad de cambiar en dos niveles diferentes, uno que tiene que ver con el aspecto de desarrollo de la historia, la cual se desarrolla y evoluciona bajo la premisa clásica (inicio-nudo-desenlace), donde intervienen aspectos de tipo abstracto que se tratarán con el fin de demostrar la intencionalidad del autor con respecto a la necesidad de obtener un producto audiovisual que permita valorar la trascendencia de dicho concepto. Por otra parte, en un segundo nivel, se trata de evidenciar dicho concepto de cambio dentro del esquema representativo de cada personaje, cuya interacción dentro del guion propuesto pretende ayudar en la resolución final de una historia cuyo propósito es transmitir puntos de vista, sentimientos, así como posiciones filosóficas.

Atendiendo a la metodología, la cual será explicada en detalle más adelante, se abordará de manera principal el análisis de la imagen desde el método iconológico-iconográfico de Erwin Panofsky, así como también la influencia dejada por Roland Barthes con su análisis retórico de la imagen.





4. Objetivos

4.1. Objetivo principal

Estudiar la obra fílmica denominada *El castillo ambulante* (2004) de Hayao Miyazaki, con la finalidad de profundizar sobre el concepto de la metamorfosis, por medio de la aplicación del análisis de la imagen.

4.2. Objetivos secundarios

- Analizar el desarrollo del hilo narrativo-argumental prestando atención al concepto de la metamorfosis en la obra *El castillo ambulante*, mediante el tratamiento de las categorías “magia” y “vuelo” como elementos de peso dentro del eje argumental definido por Hayao Miyazaki.
- Analizar la evolución de los personajes principales tomando en consideración el concepto de la metamorfosis en la obra *El castillo ambulante*.
- Aplicar los métodos de estudio iconológico-iconográfico desarrollado por Erwin Panofsky, así como la retórica de la imagen de Roland Barthes al análisis de una serie de imágenes seleccionadas con el fin de mostrar la presencia del concepto de la metamorfosis en la obra *El castillo ambulante*.
- Señalar elementos comparables con otras obras de Hayao Miyazaki con el fin de resaltar la presencia de la metamorfosis por medio del estudio de fotogramas aislados.



5. Justificación



El presente trabajo resulta conveniente para contribuir en la producción documental de nuevas aportaciones que permitan incidir dentro de la extensa referencia a Hayao Miyazaki como un autor de vanguardia, comprometido con la comunicación audiovisual a través del séptimo arte, para mostrar su repertorio tanto artístico y técnico que desde la conjunción de imágenes entrelazadas permiten llegar a millones de personas de forma única.

Miyazaki es un autor contemporáneo de interés que ha incidido en la formación propia, pues el impacto de sus obras cinematográficas ha conseguido conmover, y reflexionar sobre la importancia de la técnica y estilos particulares con el interés de crear mundos, y, además, un sello de producción personal que logra distinguirse dentro de un ámbito tan especializado como es el anime, el cual, en la actualidad influencia de gran manera a generaciones futuras. Con lo cual, de acuerdo al objetivo general propuesto es importante enlazar una de sus obras más representativas de los últimos tiempos en función de plasmar el interés en cómo comunicar temas de acuerdo a estilos particulares, y teniendo en cuenta el poder trascendente de la imagen como vehículo igual de válido que la palabra escrita y hablada.

En consecuencia, lo que ha motivado a dirigir la presente investigación respecto a la temática del cambio ha sido la obra *El castillo ambulante*, cuyo título sugiere al lector que se trata de un viaje con el cual Miyazaki supo de manera formidable hacer suyo el legado literario elaborado por la escritora británica Diana Wynne Jones, pues se trata de una adaptación de la novela homónima. En ese sentido, el valor que puede identificarse con esta adaptación tiene que ver con la habilidad de Miyazaki a los efectos de constatar su compromiso para contar historias que tienen un bagaje personal importante, cosa que, dicho sea de paso, puede verse de forma impecable en la propuesta fílmica (Vieira & Kunz, 2018). De ese modo, Miyazaki consigue adaptar de forma adecuada una propuesta, que, para el no conocedor, se presenta de lleno como una adición más a su monumental colección de obras maestras capaces de tratar temáticas tan sensibles como el paso del tiempo, la vejez, el destino, y por supuesto el estigma de la guerra.

Por otra parte, la metamorfosis como idea principal recoge una serie de consideraciones que no pueden dejarse pasar por alto, a nivel narrativo, referentes al desarrollo de la obra, pero



también sin duda, con respecto a la presentación y evolución de los personajes dentro del argumento, con lo cual, se busca transmitir mensajes al público, de tipo reflexivo, por medio de los cuales sea posible trascender barreras idiomáticas y esquemas culturales, en favor de la creación de un mundo fantástico, con un estilo y estética bien definidos.

Al respecto, es destacable recurrir al trabajo conducido por Carrión (2022), en el que el autor por medio del cual, hace énfasis en el tema de la metamorfosis, pero basándose en Sophie como personaje principal de la obra, otorgando un sentido y tratamiento relacionado más con el ámbito feminista, a lo cual puede atribuírsele cualidades relacionadas con la transformación sufrida durante toda la obra tanto a nivel estético como a nivel interno. No obstante, es importante a los efectos de resaltar los objetivos propuestos, puesto que prosigue una línea de análisis del personaje desde el punto de vista narrativo pero anclado a las múltiples etapas que alcanza Sophie a lo largo de la pieza fílmica. En otras palabras, se trata de un abordaje que se consigue con el caso particular de Sophie como protagonista, así como con una variedad de personajes representados de diversas formas argumentalmente y estéticamente dentro de la trama planteada.

En este sentido es rescatable uno de los fragmentos:

El camino de Sophie hacia la madurez requiere que esta descubra su verdadero yo, es decir, que se reconozca a sí misma para alcanzar la felicidad, no solo a través de su transformación física, sino por medio de un crecimiento mental y moral por el que aprender a determinar su propia identidad separada de la metanarrativa, a medida que logre ser capaz de desprenderse, aunque a regañadientes, de sus suposiciones previas sobre sí misma, los demás y el funcionamiento del mundo (Carrión, *Op. cit.*, p. 124).

En tal sentido, Sophie se presenta como eje conductor tanto de la historia como de sus propias circunstancias, luchando por encajar, como un ejemplo de los acontecimientos propios de una protagonista femenina, figura favorita para dirigir el peso de la historia según los escenarios retratados por Miyazaki.





6. Marco teórico

El presente trabajo se corresponde con una estructura metodológica tradicional, tratando primeramente los antecedentes, en función de conocer trabajos de estilo similar, de conformidad con la temática abordada, y posteriormente se determinarán las bases teóricas empleadas con el objetivo de sustentar la construcción conceptual-teórica.

6.1. Sentido y orientaciones filosóficas

Como hemos señalado previamente, uno de los elementos argumentales que motivan el presente trabajo está relacionado con el sentido kafkiano de trascendencia de ir de un estado de la materia a otro. Dicha idea, aparte de ser conveniente con el objeto de estudio seleccionado, tiene que ver con la corriente de la filosofía denominada como existencialismo.

A partir de ello, Imaginario (s.f.) enseña que se trata de una corriente filosófica que “propone centrar la mirada en el sujeto y no en categorías supraindividuales” (p. 8). Ello, quiere decir que las experiencias individuales experimentadas, esto es, sufridas o disfrutadas en determinado momento, son enteramente centradas en la persona, con lo cual, las experiencias externas no definen del todo a un individuo⁴.

Si lo anterior lo aplicamos directamente a la premisa seleccionada, el desarrollo de un análisis de la idea o concepto del cambio, es posible determinar que las metamorfosis o cambios experimentados por los personajes dentro del arco argumental, no son más que su plena responsabilidad, ya sea por omisión, es decir, inercia ante algún hecho particular. Por ejemplo, en la historia se puede precisar a Sophie como una protagonista estoica⁵, que se da a la tarea de soportar su vida, sin mover un dedo para cambiar su situación personal de dejadez, de apatía ante la vida, lo cual no significa que dentro de sí misma no esté cambiando, pero para mal, siendo en el

⁴ Indudablemente los factores externos, al margen del individuo y que afectan directamente o indirectamente, tienen repercusiones en la transformación interna, pero al fin y al cabo el valor que le otorga Miyazaki a dichos cambios proviene precisamente de la fuerza de voluntad de los personajes (en su mayoría femeninos) por lograr lo imposible, pero siempre desde la esencia interior.

⁵ Referencia directa a la escuela filosófica del estoicismo, por medio de la cual todo tiene una causa y efecto que no puede controlarse, sino que nos encontramos a su merced. En ese sentido, la circunstancia personal de Sophie es idónea para hacerle cambiar de idea conforme pasa la historia, siendo al final del filme capaz de tomar sus propias decisiones, para afectar su destino.



fondo una fabricante de sombreros, joven en apariencia, pero vieja en su alma, en su modo de vivir, insociable con el resto y poco comprometida con sus sentimientos.

Por el contrario, más adelante en la obra, la misma protagonista, ha cambiado su actitud, gracias a las transformaciones que ha sufrido, tanto en lo físico, pero más importante, en lo espiritual y psíquico al convertir en prioridad su necesidad de existir y de trascender, sobrevivir ante un medio hostil que le demanda respuestas inmediatas si quiere sobrevivir y volver a su apariencia anterior.

Para complementar la idea del existencialismo como soporte filosófico de la metamorfosis, es pertinente recurrir al planteamiento de autores como Sartre (1973), quien define que “el hombre empieza por existir, se encuentra, surge en el mundo, y que después se define” (p. 31). Lo cual, se puede traducir como la necesidad natural del ser humano de ser algo, o en todo caso de sentir algo dentro de su ser. Somos tanto y en cuanto existimos en el mundo, y a partir de esa cualidad definitiva, podemos tomar parte de dos acciones, o nos destruimos, o nos recreamos, reinventamos, renacemos, y podemos así alcanzar lo que antes nunca fuimos.

Por ello, a nivel filosófico es pertinente esta premisa toda vez que se acopla de manera adecuada con los presupuestos a nivel argumentativo-narrativo, pero también de acuerdo a las luchas internas por las que pasan y sufren protagonistas y personajes secundarios, como si así fuera la intencionalidad de Miyazaki. Esto no se encuentra tan sólo relacionado a esta obra en particular, sino que se trata de una temática que se repite en la mayoría de sus obras, tal y como se verá a continuación.



7. Antecedentes



Como objeto de estudio para esta investigación la metamorfosis se puede entender como la ocurrencia de sucesos o acontecimientos sobre un hecho, situación particular, persona u objeto en un período de tiempo determinado, con lo cual se puede percibir la transformación obteniendo un resultado final. En otras palabras, es un proceso por medio del cual se altera un estado inicial, cambiando progresivamente hasta obtener uno definitivo, mediante la intervención de medios y/o elementos que aceleran o retrasan dicho cambio.

A nivel artístico, la metamorfosis se puede tratar de formas múltiples y variadas, siendo en sí misma la transformación a propósito de una serie de elementos tangibles mediante técnicas de distinto índole con el fin de lograr una sensación o reflexión final en el espectador.

En bellas artes se puede señalar un ejemplo particular sobre lo que significa la metamorfosis. La obra del pintor posimpresionista Paul Gauguin reúne los elementos necesarios para forzar el cambio de elementos dentro de sus representaciones poniendo al límite lo concebido como tradicional, por algo se trataba de uno de los autores definidos como vanguardia del denominado arte moderno. Era usual que Gauguin experimentara con una imagen que era plasmada en óleo sobre lienzo, pero que a posteriori era trabajada en otro material no tradicional como por ejemplo madera o cerámica (Obrasbellasartes.art, s.f.).

En atención a lo anteriormente descrito, es necesario definir a continuación aspectos relativos a los antecedentes a efectos de proseguir con la presente investigación, pues definir y comprender las implicaciones del término metamorfosis resulta apropiado para conseguir un análisis práctico acertado durante la segunda parte que se presenta.

La Real Academia de la Lengua Española define “metamorfosis” como “transformación de algo en otra cosa” (RAE, 2023). Por otra parte, Trillo de Leyva (1997) indica que se trata de un proceso de transformación de materia y forma que en un sentido estricto implica el desarrollo y alteración del estado natural de las cosas, esto es a nivel biológico, pero también estructural (cambios en las estructuras moleculares). También se concibe en un sentido figurado mediante el cual se puede percibir una alteración en la forma de entender, comprender y asimilar nuevos



conocimientos, lo cual está más concatenado con la acepción y connotaciones de tipo metafísico (p. 61).

La referencia teórica que se intenta abordar a continuación se ha realizado de forma muy modesta, sólo asociado a trabajos investigativos de corto alcance, en publicaciones o revistas de carácter científico que han tocado el asunto del cambio como forma intrínseca y haciendo alusión al universo miyazakiano.

Otros trabajos sugerentes, como el presentado por Amores, Arribas & Pou (2013), añade al análisis la relación dividida entre Howl y Sophie como caras de la misma moneda, pues, aunque ambos por razones opuestas están malditos, su experiencia se corresponde con el aprendizaje que de forma colaborativa irá disminuyendo sus respectivas dificultades, cambiando sustancialmente su manera de ser a lo interno, con el fin de ser menos egoísta (Howl), y en el caso de Sophie, en favor de convertirse en una persona menos estricta consigo misma (pp. 30-32).

Por otro lado, el trabajo de Castro (2018) trata de en su totalidad de un análisis más enfocado en el uso de las representaciones femeninas en las siguientes obras: *La princesa Mononoke* (1997), *El viaje de Chihiro* (2001), y por su puesto *El castillo ambulante* (2004). El resultado de dicha investigación indica que todos los personajes femeninos de las mencionadas piezas cinematográficas tienen algo en común, y no es otra cosa que el viaje que deben completar para transformar su ser y el mundo a su alrededor a partir de acciones definitorias que pueden verse a nivel de comportamiento, pero también a nivel físico (pp. 71-72).

En los tres casos, el sentido de la magia como temática fundamental hace posible que a lo largo de las tres historias se puedan experimentar cambios más o menos traumáticos, sea para bien o para mal, que en última instancia sirven como forma idónea para permitir el crecimiento del arco argumental de cada personaje.

Y es que, como en toda historia del Studio Ghibli, además de existir estupendas historias llenas de tramas que atrapan al espectador, también es posible hacer merecida mención al alcance técnico que de una u otra manera ayuda en el objetivo final, que es enviar un mensaje determinado a la audiencia, pues, especialmente en el arte de la animación nada está colocado al azar, pues lo



que priva es la intencionalidad desde el primer momento en el que el animador realiza un trazo sobre el papel (Canal Asher Isbrucker, 2016, 7m50s).

7.1. Ontología del vocablo

El sentido ontológico del término metamorfosis en esta oportunidad trata de los cambios argumentales de la historia seleccionada, lo cual puede evidenciarse más concretamente en la evolución de cómo cada personaje se involucra y adentra en la trama delimitada. En concreto, se trata del viaje de Sophie como protagonista principal dentro del mundo de la magia con la finalidad de revertir la maldición que la ha convertido en una anciana, mientras que en el camino se encuentra a otras personas, las cuales dejarán una huella imborrable. Entonces, al final de la película tenemos a una Sophie que se ha transformado, pero que, a la vez, sus acciones han logrado incidir y cambiar a otros (Howl, Markl, la Bruja del Páramo, Calcifer, Navet).

En consecuencia, dichas relaciones entre cada uno de los personajes previamente mencionados permiten transformar apariencias, pero también estados de ánimo, lo cual afecta proporcionalmente el resultado final que se consigue. En otras palabras, es un acto resolutivo, que no ocurre de la nada, sino que guarda estrecha atención a los detalles y las repercusiones de cada una de las partes que conforman el largometraje. Por tanto, el sentido ontológico de la metamorfosis permite indicar que se trata de algo que trasciende, un viaje de tipo lineal gracias a la conexión argumentativa lograda, con el fin de enviar un mensaje entrañable que perdura en el tiempo, con un principio que nos hemos permitido formular: *El cambio existe como un elemento posible, pero que sólo puede lograrse si nos conectamos con otros seres y circunstancias*. Al fin y al cabo, quitando la intervención de los hechos mágicos dentro de la historia, se trata al final del día de una historia relacionada con seres que tienen algo que contar, con disconformidades, virtudes, defectos, personalidades y líneas de desarrollo que les permiten evolucionar con ayuda tremenda de los desarrollos técnicos desde el encanto de la imagen como característica y aporte principal de comunicación de ideas que se pretende mostrar al público.

7.2. La idea del cambio en la obra de Hayao Miyazaki

El sacrificio propio entendido popularmente como una manifestación asociada al heroísmo común, es decir, héroe que se sacrifica, que pasa las peores pruebas por el amor de alguien más,



es una historia explotada a niveles industriales, desde la narrativa y por supuesto desde el valor de las imágenes que correspondan, sea en cine, arte plástico, escultura, etc.

Por el contrario, Miyazaki se distancia de ese supuesto de exaltar la búsqueda del amor incondicional quijotesco, o de otros objetivos monotemáticos entendidos en el simple sentido transaccional tradicional. Al contrario, en Miyazaki, una acción nunca representa una transacción pura y corriente, sino que simboliza una cualidad o un gesto para contribuir en las facetas de crecimiento a nivel argumentativo del arco de cada personaje, como si se tratara de una barrera propia impuesta a cada personaje que es necesario superar al final de cada entrega fílmica. Dicho de otro modo, cada personaje en las obras de Miyazaki se desarrolla a sí mismo desde una visión existencialista, de modo que se pueda dar el cometido de complementar ese crecimiento que no es posible sino gracias al trabajo propio de evolución, lo cual puede verse en los guiones de sus películas, cuya obsesión se basa en conseguir personajes definidos, pero muy complejos a nivel estético y psíquico.

A continuación, la descripción de algunos de los trabajos más representativos que pueden reflejar lo anteriormente explicado:

- *Porco Rosso* (1992)



El personaje principal, Marco Pagot, piloto al servicio de la fuerza aérea italiana durante el desarrollo de la Primera Guerra Mundial, es víctima de una maldición que, como señala Ivano (2020), se origina gracias a la muerte de su mejor amigo durante una operación militar. Dicho episodio sería el punto de partida definitivo para que dejara de ser humano, en primer lugar, al dejar de creer en la humanidad. Del mismo modo, la pérdida de su gran amor de juventud, Gina, le marcaría enormemente.

No obstante, el cambio interno y externo del personaje se da debido a la aparición del personaje de Fio, quien le haría descubrir que es posible volver a amar, y que con ello puede eventualmente volver a su forma original humana (p. 11).



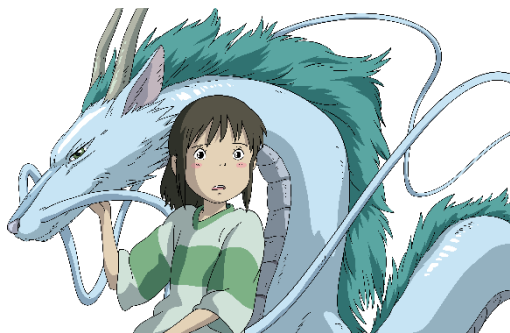
- *La princesa Mononoke* (1997) 

La aventura para el personaje de Ashitaka empieza al defender a su pueblo de manos de un demonio o entidad sobrenatural conocida como Tatarigami, el cual al ser vencido le confiere una maldición⁶, con lo cual su misión se convertirá en la búsqueda de una cura para revertir tal mal (Cobos, 2011, p. 162).



A lo largo de la historia, ese personaje consigue la tan ansiada cura, toda vez que las experiencias conseguidas, y el paulatino acercamiento a la princesa San, le han hecho alejarse del odio que le marcó en alguna oportunidad, de manera tal que, el cambio se da buscando la paz interior, lo cual afecta a todo y a todos alrededor.

- *El viaje de Chihiro* (2001)



En el caso de esta galardonada película, por ejemplo, podemos centrar la atención en una de las escenas más emblemáticas a nivel de impacto visual y que permite claramente evidenciar la idea del cambio. Se trata de la transformación de los padres de Chihiro en cerdos, lo cual guarda relación, según una explicación hecha por portavoces del Studio Ghibli, con el hecho de la avaricia que la sociedad japonesa experimentó en la década de 1980, momento de una dura recesión para la economía de ese país. Esta referencia cultural, se propone a modo de crítica de dicha forma de ser, lo cual es apreciable en la pantalla, con el tratamiento otorgado a los padres de la protagonista, tal y como lo reseña Gould-Bourn (2017).

En cuanto al personaje de Chihiro, su viaje personal pasa por abrirse paso en un mundo desconocido, tratando de volver a casa, luchando desde la niña inicialmente presentada, malcriada y maleducada, a alguien quien finalmente siente empatía por los demás, y muy especialmente por culturas diversas y diferentes, madurando de forma acelerada dentro de su arco argumental.



⁶ La premisa argumental de la maldición mágica lanzada sobre un personaje o personajes particulares está arraigada a la idea de metamorfosis puesto que permite vencer los retos interiores y sobreponerse.

- *Kiki: entregas a domicilio* (1989)



Obra en la que predomina su desarrollo, de la mano nuevamente, de una protagonista femenina⁷. Kiki se presenta como una aprendiz de bruja que debe lidiar con dos grandes problemáticas, la primera de ellas, emprender en su empresa de entregas a domicilio, mientras que al mismo tiempo tiene que lidiar con su poca experiencia como aprendiz de bruja.

En ese sentido, “...la lucha de Kiki por ganarse la vida mientras perfecciona sus talentos mágicos se siente como una sorprendente metáfora para las vidas de los jóvenes que siguen carreras creativas hoy en día” (Enfilme, 2018, p.1).

De acuerdo a lo anterior, se define el viaje de Kiki como una transición de una niñez sin preocupaciones a la etapa adulta, en la cual la vida está llena de responsabilidades, donde volar ya no es un hecho mágico para divertimento y para escapar de la realidad aburrida, sino que se convierte en una necesidad hecha para ganar dinero a cambio de un servicio entregado.

En definitiva, se trata de un redescubrimiento interno de las motivaciones mientras se choca con el mundo de la adultez sin perder la ilusión de ser joven y despreocupada, haciendo lo que se ama, sin sacrificar la propia alma.

- *Nausicaä del Valle del Viento* (1984)

El relato de Nausicaä es uno que llama a la reflexión con respecto a la necesidad de preservar el medio ambiente y a sus habitantes de la destrucción infligida por los seres humanos. La trama se centra en la entrega por parte de la protagonista para salvar a los habitantes del Valle del Viento, los Ohms, amenazados por el Reino de Tormekia.



⁷ De hecho, en la mayoría de las obras de Miyazaki, los personajes protagonistas son reservados a figuras femeninas, salvo en contadas excepciones, lo cual también puede ser manifiesto el interés de resaltar la figura femenina dentro de las representaciones artísticas a lo largo de su carrera.

Al respecto, la respuesta definitiva es dar su vida para salvarles, siendo posteriormente resucitada por dichos seres, renaciendo como un ser nuevo, destinada por una profecía que prevería su liderazgo como salvadora del mundo, el cual puede coexistir en paz (Carretero, 2021).



8. Bases teóricas



Por medio de la palabra escrita o hablada es posible producir discursos que permiten transmitir ideas, sentimientos, modos de pensar, filosofías, así como juicios de valor con respecto a cualquier aspecto de la realidad tangible o intangible. Dicho de otro modo, la palabra es la herramienta básica para transmitir ideas, sentimientos y puntos de vista dentro de un contexto determinado. Por consiguiente, el aspecto lingüístico excluye de lleno los ejercicios de reflexión sobre lo que se conoce como representaciones pictográficas icónicas, es decir, imágenes (Barthes, 1964 p. 127).

De acuerdo a Zamora (2015), “las imágenes son signos y, por lo tanto, representaciones que remiten a otra cosa, que se refieren a algo” (p. 127). Es decir, que al igual que los signos escritos, las imágenes comportan una intencionalidad que como se verá a continuación está condicionada por connotaciones y denotaciones a fin de procurar llegar a un receptor dentro de un contexto determinado.

De manera que, una imagen como tal tiene dos características que le constituyen, la primera es que pueden ser construidas a través de abstracciones y la segunda es que están cargadas de significación. Sobre lo último, esa significación tiene un sentido en la realidad presentada, dotando de una serie de mensajes que se encuentran en las representaciones visibles (imágenes).

Se habla en primer lugar de un mensaje lingüístico cuando se extrapola de determinado ejemplo el acompañamiento codificado mediante escritura en interés de hacer más explícito el mensaje sobre el cual se quiere hacer énfasis (intencionalidad), y que con los avances tecnológicos de la modernidad, a partir del siglo XVI, con la creación de la imprenta, la aparición de las tecnologías de la comunicación e información en el Siglo XX han revertido la relación que en otro tiempo daba a la escritura la preponderancia como forma de comunicación por antonomasia dominante (Barthes, 1964).

En segundo lugar, obligatoriamente cuando se trata con imágenes se debe remitir estrictamente al tratamiento de lo visual, no como apoyo sino como estructura fundamental sensorial sobre la cual recae lo que desea apreciarse, con lo cual, se presentan una serie de



elementos icónicos explícitos, bien delimitados y con una intencionalidad decidida sobre la temática argumental específica. Dicho de otro modo, existe un mensaje denotado, que pervive en conjunto con la manifestación total contemplada y posteriormente analizada. En consecuencia, se puede determinar que las denotaciones existen a propósito, se trata de elementos mostrados adrede por el autor para causar un impacto de significación particular.

Es importante recalcar que, a los efectos del estudio, las consideraciones que Barthes expresa sobre la cualidad denotativa de las imágenes encuentran en la fotografía la solución por medio de la cual es sólo posible llegar al significado causal, premeditado de cada montaje, y del relacionamiento de los elementos argumentales y estéticos que permiten entregar un mensaje de cierto grado. Caso contrario es el referido a las secuencias de fotogramas, acompañadas por sonidos, musicalización y diálogo entre personajes, y más concretamente en este caso permitirá alcanzar el objetivo propuesto con respecto a la muestra fílmica seleccionada.

Al mismo tiempo que tiene lugar la denotación de la imagen, ocurre el efecto de connotación, por medio del cual es posible un previo ejercicio analítico, la detección de ideas, generalmente asociadas a tipos culturales determinados que en apariencia parecieran no guardar relación alguna con el meta-mensaje, pero que en el fondo influyen de forma implícita en el espectador del fotograma muy particular. Por consiguiente, es imposible separar una variable o condición de la otra, ya que ambos momentos de connotación y de denotación existen de forma inmanente, precisamente porque hay de por medio una intencionalidad en un sentido claro y definido, y otra más opacada, pero con la misma cualidad de incidir en el público.

Por otro lado, el trabajo Panofsky (1962), sugiere el siguiente razonamiento:

El análisis iconográfico, que se ocupa de las imágenes, historias y alegorías, en vez de motivos, presupone, desde luego, mucho más que la familiaridad con objetos y acciones que adquirimos a través de la experiencia práctica. Presupone una familiaridad con temas o conceptos específicos, tal como han sido transmitidos a través de las fuentes literarias, hayan sido adquiridos por la lectura intencionada o por la tradición oral (p. 69).



Lo cual indica que, de forma estricta, el método de este autor es más recomendable a fuentes literarias, o en todo caso a adaptaciones de una concepción literaria, como resulta ser el caso con la obra de Miyazaki, que como se aclaró previamente, se trata de una adaptación cuya fuente primaria no es otra que la representación hecha por la autora Diana Wynne Jones. En todo caso, esta precondition, no afecta de ninguna manera la intención inicial de esta investigación, puesto que se trata del análisis de fotogramas secuenciados, y la idea en todo caso es analizarlos como parte de un todo.

Todo lo anteriormente descrito se relaciona con el abordaje teórico acuñado por Villafañe (2006), quien formula un análisis de la imagen aislada, que se corresponde con la naturaleza del material seleccionado, pues, se trata de una muestra documental en formato fílmico, y no una fotografía. En este caso según Villafañe (*Op. cit.*) el estudio se estaría dirigiendo a tratar lo que ha denominado como “imágenes secuenciadas” (p. 211). No obstante, la idea es seleccionar fotogramas de la secuencia completa a fin de mostrar y exaltar los siguientes elementos discursivos dignos de análisis.

8.1. Como herramienta narrativa

Si bien ha quedado claro que el eje conductor de esta investigación es la metamorfosis a nivel argumental y discursivo, corresponde en este primer punto hacer una aproximación teórica con base a los elementos diseñados principalmente por Panofsky a fin de considerar una serie de fotogramas.

Cabe decir que se ha definido de esta manera debido a que el contenido narrativo está atado en ocasiones no sólo a la temática tradicional (inicio-nudo-desenlace), sino que aquí será posible relacionar el sentido argumental de la obra con las imágenes seleccionadas en el desarrollo práctico posterior.

En ese sentido, serán considerados los siguientes conceptos abstractos⁸:

Primeramente, el relacionado con la magia como herramienta primordial que afecta de manera significativa a las premisas atadas al eje argumental, sin la cual, no sería posible entender

⁸ Hablamos de conceptos abstractos debido a que no son tangibles, o al menos evidentes a simple vista, sino que su selección viene condicionada por los efectos importantes que tienen dentro de la historia propuesta.



el cambio. Dicho de otro modo, en el mundo fantástico creado por Miyazaki la magia es posible, ésta se concibe como algo real y cotidiano. Por lo tanto, las acciones derivadas de la magia como son las maldiciones, hechizos o la propia acción de volar en los personajes, resultan creíbles ya que la historia se sustenta en ese tipo de argumentos, pues se trata de una adaptación de ciencia ficción y fantasía.

En segundo término, será elegido el aspecto relativo al vuelo, entendido como un concepto abstracto que a lo largo de la historia tiene una significación múltiple, pues se podrá entender como un vehículo o medio para ser libre, para defender el amor encontrado, para descubrir, explorar, siendo de alto valor agregado dentro de la trama presentada.

8.2. Como desarrollo de los personajes

El mismo esquema conceptual será empleado para exaltar los atributos del cambio en los siguientes personajes: Sophie, Howl, el propio castillo ambulante, la Bruja del Páramo, Navet y Markl. Esos personajes (principales y secundarios) entrelazan sus participaciones dentro de la trama con el fin de establecer un nexo por medio del cual sea posible diferenciar sus cualidades y atributos a nivel denotativo y connotativo, relacionado con las influencias ocultas, no tan visibles que les hacen tal cual como son⁹ y que finalmente llevan a la historia a concluir de forma adecuada.

8.3. El estudio del cambio asociado al análisis de la imagen

Cualquier análisis relacionado con la imagen tiene que ver finalmente con el relacionamiento de puntos de vista y mensajes determinados, con una carga valorativa, ideológica, religiosa, social o cultural denotada o connotada, todo lo cual exige de la introspección por parte del analista, o quien se propone al menos a investigar dichos asuntos en interés de obtener la evidente claridad a la hora de realizar un ejercicio práctico preciso.

En esta oportunidad, los aspectos antes detallados permitirán durante la aplicación práctica de esta investigación una valoración adecuada de la presencia y magnitud asociada a la idea de cambio constante en torno al filme seleccionado en función del principio que indica que toda imagen es transformadora en la totalidad de sus partes o en alguno de sus elementos constitutivos,

⁹ Hecho que trabaja de forma similar Villafañe en su método de análisis de la imagen.



puesto que todo se traduce en un discurso definido que simboliza un nuevo referente, inédito, o que pretende reiterar a lo largo de la obra una idea persistente¹⁰ (De Andrés-Del Campo, *et. al.*, 2016).

¹⁰ En este último caso puede ubicarse más precisamente el objeto de estudio del presente trabajo, pues al tratarse de un largometraje, las ideas persisten, pues se trata de arcos argumentativos coherentes diseñados no al azar.



9. Metodología y fuentes



En la elaboración de este trabajo se ha optado por realizar una investigación de tipo documental, por medio de la cual se emplea un enfoque de tipo cualitativo que permitirá valorar de forma adecuada el análisis del discurso del tema seleccionado, lo cual está orientado precisamente a un trabajo de análisis de datos relativos a la comprensión de un contexto determinado que permitirá reconocer el valor de la obra seleccionada en favor de resaltar el hecho interpretativo y simbólico de la idea de la metamorfosis. Con ello en consideración, es importante argumentar como guía metodológica primaria el trabajo de S.J. Taylor y R. Bogdan (1987).

Para este análisis del discurso, a los fotogramas seleccionados se les aplicará el método iconográfico-iconológico de Panofsky¹¹, el cual, según Ramírez (1991) es un método que concede importancia a lo evidente dentro de las representaciones artísticas, a la vez que también se centra en valorar las implicaciones simbólicas de los montajes artísticos objetos de estudio (p. 18). Utilizaremos este sistema debido a que consideramos que captura de la mejor forma posible el valor técnico-estético que se puede encontrar en la obra seleccionada, y a la vez porque se trata de fundamentos académicos que pueden ser perfectamente adaptados al ejercicio práctico que se desarrollará en la segunda parte del trabajo.

De acuerdo al trabajo de Panofsky (1979) dicho método iconológico-iconográfico está compuesto de las siguientes fases:

➤ **Nivel preiconográfico**

Consiste en una primera interpretación de la imagen seleccionada con el fin de identificar las formas, colores o composición de una manera denotativa, sin la necesidad de poseer conocimientos icónicos, tales como las líneas, profundidad, ancho, alto o posición de los personajes de interés en el pictograma. En este nivel la descripción carece de subjetividad (pp. 47-48).

¹¹ Conocido como el padre de la iconología, y cuyo aporte destaca en la construcción de una teoría del arte moderna, pues al tratarse de alguien cuya formación académica se centró en la historia, le fue posible incidir de forma acertada en la relación dicotómica entre la forma y lo que subyace.



➤ **Nivel iconográfico**

Corresponde a una significación secundaria de la imagen, es decir, se lleva a cabo una descripción de manera connotativa de los signos, símbolos, colores, formas o elementos de la composición. Este nivel se corresponde a un grado lógico, donde se recurre a fuentes icónicas o literarias, por tanto, se puede hablar de subjetividad en la descripción (pp. 48-49).

➤ **Nivel iconológico**

Se trata de la explicación del significado intrínseco de la obra, en otras palabras, se trata de los mensajes que se encuentran ocultos, y que tal vez no son posibles identificar a simple vista. Lo que interesa es la significación del contexto histórico-cultural en el cual se ha desarrollado la obra, como es la época, el artista, el estilo o los mensajes que desea transmitir el autor (pp. 49-52).

En otras palabras, en este nivel de análisis se procederá a considerar las motivaciones del autor con respecto a cada una de las sub-temáticas descritas en el desarrollo del trabajo.

Una vez aplicado en su totalidad este método, en segundo lugar, a cada una de las imágenes en secuencia que serán consideradas, se empleará un análisis global de cada apartado (concepto-personaje), el cual está fundamentado en el método o influencia de la retórica de la imagen formulada por Roland Barthes, centrándose específicamente en las cualidades sugeridas por los denominados mensajes denotativos y connotativos.

➤ **Mensaje denotativo**

Es aquel que ofrece información objetiva lejos de interpretaciones. Tiene en consideración los elementos mostrados expresamente para enviar al receptor un mensaje contundente, transparente y sin ambigüedades. Es decir, interviene un hecho objetivo para evitar los sesgos interpretativos (Barthes, 1964, p. 133).

➤ **Mensaje connotativo**

Es aquel no explícito, lo cual requiere de una lectura más profunda para comprender su significado. Este mensaje intenta transmitir sentimientos o emociones en el receptor utilizando



formas interpretativas (simbólicas, figurativas, metafóricas) y no literales, lo que le permite tener diversas interpretaciones (Barthes, *Op. cit.*, p. 136).

De acuerdo a todo lo anteriormente descrito, se propone como método práctico el procedimiento en dos aspectos diferenciados para su mejor entendimiento:

En primer lugar, respecto al desarrollo narrativo-argumental de la historia en relación a conceptos abstractos, y, en segundo lugar, en relación a la evolución de los personajes más representativos dentro del arco argumentativo de la historia.

Puntualizar que se seleccionó las categorías de “magia” y “vuelo” como conceptos abstractos debido a que están presentes de manera continuada en toda la historia, es decir, integran y afectan la totalidad del relato como tal, ya sea como elementos que transforman la evolución de la narrativa o a los propios personajes. Pudieran considerarse muchas otras clases derivadas de conceptos abstractos como por ejemplo la "libertad" o el "feminismo", pero a efectos de ser acorde a la premisa del cambio como temática central, era conveniente decantarse por pocos conceptos y los más significativos dentro de la obra seleccionada, para que nos permitiera ampliar a nivel teórico y práctico esta investigación, la cual se encuentra presente en otros documentos académicos.

Al tratarse el concepto de metamorfosis como objeto de estudio en la obra, se concibe como apropiado la selección y tratamiento de varios fotogramas aislados, aplicando el método iconográfico-iconológico, así como la retórica de la imagen previamente descritos. De esta forma, será posible obtener un resultado idóneo en cuanto a la calidad del análisis realizado de conformidad con los objetivos propuestos.



10. La metamorfosis en *El castillo ambulante*



Una vez definida la estructura metodológica, es importante pasar a cumplimentar los aspectos prácticos que tienen que ver con el análisis propio de los fotogramas que se han seleccionado. Por consiguiente, es necesario indicar el concepto de la metamorfosis como guía principal del presente trabajo de investigación, el cual está orientado precisamente a enlazar cada uno de los aspectos que a continuación serán tratados, de manera que se integren como partes de un todo perteneciente a la idea de cambio, como premisa fundamental seleccionada para el estudio particular de esta obra del maestro Miyazaki. Para ello, será pertinente emplear de forma particular para cada imagen el análisis mediante el método iconográfico-iconológico de Panofsky. Posteriormente, al final de cada temática o tratamiento de personaje será conveniente realizar un análisis global a modo de conclusión mediante el uso del método influenciado por Barthes.

10.1. Desarrollo narrativo del cambio

Este apartado tiene como objeto resaltar la cualidad del cambio presente dentro del eje argumental-narrativo tomando como base conceptos de tipo abstracto, es decir, que no son tangibles a simple vista, sino que se han seleccionado y extraído a partir de una percepción subjetiva que a partir del visionado y apreciación crítica del filme se ha considerado para complementar la idea de cambio como motor principal presente en la obra seleccionada. En consecuencia, se trabajará de forma detallada la magia y el vuelo. Cada uno de ellos guarda relación con la idea de cambio como eje fundamental para avanzar en la evolución de la historia, esto es, el arco argumental y la trama que se intentan transmitir dentro de la obra como tal. Cada concepto tiene implicaciones en toda la trama, es decir, son considerados transversales e integrales en la composición presentada por Miyazaki, por lo que será pertinente relacionar sus efectos con respecto a la propia trama de la historia, ya que esta está asociada de forma directa a la acción de los personajes y es imposible desvincular el guion de los personajes y viceversa.

Por tanto, cada uno de los ejercicios prácticos que se realizarán, están vinculados necesariamente a fotogramas que encuadran como tal cada abstracción, cada concepto, en función de resaltar el cambio como núcleo fundamental presente en toda la estructura del filme



10.1.1. La magia

Esta invención de la ficción argumental se ve plasmada en la obra, así como es casi una costumbre en el fantástico mundo de Miyazaki, pues funciona como hilo conductor y herramienta que complementa la interacción de los personajes con respecto a la consecución de hazañas que son muestra perfecta del cambio al cual pueden someterse, y el modo mediante el cual puede incidir en los giros dramáticos de la obra, en favor de contar la historia y los detalles pertenecientes a la misma.

Fotograma N.º 1



En un primer nivel preiconográfico podemos observar en el centro de la imagen una figura humana femenina sujetando un sombrero mientras se protege la cara de una masa oscura semi opaca que le atraviesa. Al fondo podemos ver paredes de color verde decoradas con flores de color rosa. En la parte izquierda, un telón color violeta y en la parte derecha, una puerta con cristalera. En un segundo nivel se aprecia que una figura sobrehumana (Bruja del Páramo) atraviesa a Sophie. Se trata entonces del momento exacto en el cual se despoja a Sophie de su juventud a través de una maldición, convirtiéndola en una anciana de 90 años. En un tercer nivel el autor se centra en mostrar el cambio drástico que ocurre a nivel discursivo-argumental con respecto a la intervención de un evento causado por la interacción de la magia, la cual hasta el momento era oculta a los ojos de Sophie, introduciéndola en un mundo novedoso. En relación a esto, añadir que las motivaciones en este caso que llevaron a la Bruja del Páramo a maldecir a la protagonista subyacen en el hecho de tenerle celos, pues el mago Howl le había prestado atención a Sophie de forma súbita (López, 2020, p. 41). También puede interpretarse dicha escena como la presencia de la muerte, el mal augurio o la llegada de la vejez de forma acelerada. Miyazaki suele en sus obras adentrar al

protagonista en lugares y situaciones particulares, anormales, con el fin de explotar el factor de la calidad argumental y así tener una buena historia entre manos.

Fotograma N.º 2



En la imagen se puede apreciar una figura humana con plumas negras que salen de su rostro, magullado, está mirando hacia el techo. En el fondo a la izquierda se puede ver objetos desordenados como candelabros o una bola del mundo. En la parte derecha una ventana sin paisaje. Las paredes tienen manchas. En segundo lugar, a nivel iconográfico se muestra la transición entre el estado animal y humano para el mago Howl, las escamas que se evidencian en el fotograma y la expresión de sufrimiento conceden atención a la idea de una transformación física que está padeciendo el mago. Además, es conveniente recurrir al análisis de López (*Op. cit.*), quien explica que se trata de una circunstancia que denota agotamiento, cada vez que Howl llega prácticamente abatido de luchar contra las fuerzas enemigas de Madam Suliman, lo cual hace visible que, aunque es un ser intermedio entre humano y animal, también es capaz de sentir dolor y cansancio extremo (p. 88). Un último nivel iconológico indica que siendo la guerra un elemento escondido en las piezas fílmicas del autor, precisamente por su vivencia personal en lo que se refiere a la II Guerra Mundial, resulta la magia un factor determinante para revertir los resultados, es decir, conseguir el cambio de un estado de tragedia a uno lleno de esperanza. En otras palabras, esta escena sugiere que para tener la libertad hay que hacer sacrificios, incluso cambiar a una forma que puede destruir eventualmente al mago, pero que está dispuesto a afrontar para contribuir a la tan anhelada paz.



Fotograma N.º 3



En este caso, tres figuras humanas se ubican en el centro del fotograma. Dos de ellas son mujeres y la otra es un hombre. Una de ellas con vestido azul y se encuentra de pie con las manos juntas mirando fijamente al frente, mientras la otra con un vestido de color negro se aferra a la misma. El hombre vestido de aviador agarra por el hombro a la mujer del vestido azul. Amos están sumergidos bajo el agua ya que se pueden ver ondas y burbujas. El fondo es de color verde y azul, con mayor claridad en la parte superior y más oscuro en la parte media e inferior. En esta oportunidad, la iconografía sugiere que Howl, Sophie y la Bruja del Páramo se encuentran atrapados por un hechizo de Madame Suliman, Howl con una expresión de valentía y estoicismo frente al peligro, mientras que Sophie con miedo se encuentra allí al lado de Howl esperando el desenlace. En el caso de la Bruja del Páramo, aterrorizada, sólo le queda aferrarse a sus antiguos enemigos para sobrevivir. López (*Op. cit.*) explica que en esta escena el peligro que acecha a Howl y compañía hará que el mago se vea en la necesidad de proteger a sus seres queridos, es decir, es en situaciones de peligro cuando se quita la faceta de egocéntrico para ser empático y desinteresadamente salvar a otros (p. 125). Ahora bien, la iconología de esta imagen expone que una posición de autoridad o poder puede tratar de aplastar la voluntad de otros, sin embargo, la libre determinación de las personas triunfa finalmente, así como la sociedad japonesa se vio en la necesidad de reencontrar su destino luego de la II Guerra Mundial, pues tuvo la necesidad de transformarse, reinventarse, para salir adelante. Esta puede haber sido la intencionalidad del autor con el fin de mostrar el desafío entre una parte y la otra.

Análisis global - La magia

El elemento de la magia tiene desde el punto de vista denotativo una importancia trascendental con el fin de exceder con una vistosidad magistral. Desde el punto de vista técnico, las implicaciones de un mundo de fantasía dentro de una narrativa interesante que no hace sino atrapar desde el comienzo al espectador, lo cual ayuda de forma esplendida al autor a contar la historia de la manera en que necesita ser planteada a la audiencia. De allí, que desde el punto de vista de la connotación se otorguen argumentos esenciales que dan sentido a la acción de los personajes y a las problemáticas presentadas con respecto a temáticas como el paso del tiempo, la soledad, la exclusión, la guerra, el sacrificio, y por supuesto, el amor.

Al tratarse de un elemento constante y recurrente en Miyazaki, la magia en esta oportunidad repite esta premisa incorporando cambios importantes a nivel narrativo, pues según los fotogramas analizados, es mediante la magia que ocurren las maldiciones a Sophie y a Howl, que se ven envueltos en situaciones maravillosas y de sufrimiento, lo cual implica consecuencias que a su vez originan cambios.

Ahora bien, a nivel de connotación, por una parte, existe el amor romántico entre Howl y Sophie que va floreciendo por la acción de la magia, pero también el amor platónico entre Navet y Sophie, el cual se acrecienta y es evidente una vez rota la maldición. También hay afecto a otros seres queridos como a Markl, o la Bruja del Páramo, a lo que se le pudiese adicionar la figura de afecto que termina siendo Calcifer, protector de todos. En consecuencia, la magia es un punto de inflexión que integra los componente primarios y secundarios dentro del hilo argumental del filme, pues hace posible la realización de hazañas fantásticas como medio para crear problemas (maldiciones), pero también como forma de llegar a su resolución, revirtiendo sus efectos. Dicho de otro modo, las maldiciones se rompen, pero no para volver al punto de inicio, sino para evidenciar un cambio múltiple, integral, en apariencia, pero en complejidad de los personajes y las situaciones tratadas.

10.1.2. El vuelo

No existe acción que conceda mayor libertad y que evoque un cambio o trascendencia que la idea del vuelo, como una herramienta argumental fantasiosa que está presente de forma muy



especial en esta obra, denotando como se verá a continuación, sensaciones de impacto, suceso, sorpresa y con ello por supuesto el avance de la historia.

Fotograma N.º 4



En un nivel básico, de corte preiconográfico se identifican dos figuras humanas se encuentran en el centro de la imagen. Una de ellas es una joven con vestido verde y sombrero, y la otra es un chico de cabello rubio que viste camisa blanca, pantalones azules y capa de color rojiza con adornos dorados. Ambos aparecen suspendidos en el aire, en posición de caminar. En el fondo tiene presencia el cielo azul, despejado, con presencia de nubes. Esta representación plasma la acción de volar, se retrata el vuelo de los personajes principales sobre la ciudad de Kingsbury. A nivel iconográfico este momento es determinante ya que Sophie abre sus ojos a un mundo nunca antes visto, el mundo de la magia, y más específicamente a volar, ya que esto solo está reservado para las máquinas hechas por el hombre o cuentos fantásticos. Finalmente, desde la mirada iconológica, la imagen contiene el detonante que permite a Sophie no volver a su yo anterior, es decir, comienza su viaje, su transformación, donde el autor tiene presente al exponer a Sophie a una experiencia sobrenatural que la llena de ilusión, pero también de miedos y curiosidad por querer seguir adentrándose en el mundo de Howl.



Fotograma N.º 5



Con respecto a la descripción preiconográfica, es posible argumentar que en el centro de la imagen se encuentra una máquina voladora manejada por una anciana con vestido azul y pelo gris que sujeta el timón. Al mismo tiempo un chico joven vestido de piloto con traje verde y pelo azul sujeta el timón. Al fondo se aprecian ocho máquinas voladoras pilotadas por personas que visten con uniforme verde, concretamente cinco del lado derecho y tres del lado izquierdo. El fondo de la escena lo caracteriza el cielo azul con presencia de nubes. Partiendo desde un análisis iconográfico se trata del momento en el que Sophie y Howl escapan de las fuerzas de Madam Suliman, las cuales se representan en forma de un grupo de pilotos intentando secuestrar a Howl. Por otro lado, Howl y Sophie usan la máquina voladora para escapar. A nivel iconológico el vuelo representa el escape de lo malvado, del estigma de la guerra, y en busca de la tan ansiada libertad. En otras palabras, el vuelo en este momento es un vehículo de lo posible, de lo que se puede obtener sin dilación, volar o morir. Por un lado, las máquinas voladoras se usan para capturar a los protagonistas, mientras que por otra parte se usa como garantía de un futuro mejor, de estar seguros, de estar juntos finalmente. La intencionalidad del autor mueve a los protagonistas a luchar y superar los obstáculos por los medios que les sean posibles, entonces el vuelo es una metáfora para denotar la necesidad de dar el todo por el todo, en favor del amor, de la amistad y de la tan ansiada libertad.

Fotograma N.º 6



En la imagen se detallan dos figuras en la parte izquierda, una de ellas es una mujer que sujeta por las manos de un ser semi humano con apariencia de pájaro vuelan por encima de un lago, donde se puede ver su reflejo. El paisaje se compone por un jardín lleno de flores rosadas con pasto de color verde. En relación al aspecto iconográfico se puede analizar que se trata de Howl con forma de pájaro, y Pazu con apariencia de anciana, volando una vez más, escapando de los secuaces de Madam Suliman a gran velocidad para ponerse al resguardo en el castillo ambulante, que termina siendo una especie de lugar seguro para todos (López, *Op. cit.* p. 151). A nivel iconológico se puede decir que el vuelo funciona nuevamente como forma de escape, pero esta vez con el fin de proteger lo más preciado para Howl, quien ya en este punto ha evolucionado en sentimientos, haciéndose más bondadoso, y demostrando que no le importa sacrificarse con tal de proteger a Pazu, su nueva razón de vivir, lo cual permite al autor evolucionar el arco argumental con respecto a las acciones de los personajes, es decir, su crecimiento.

Fotograma N.º 7



En referencia al nivel preiconográfico se identifica en el centro un ave de color negro con una sola pata volando por el cielo mientras a ella se sujeta una mujer con vestido azul y delantal blanco, y un perro blanco con manchas marrones. El paisaje se cubre de un cielo oscuro nubloso, con una zona montañosa ubicada a la derecha del fotograma. Alrededor del ave hay plumas negras suspendidas. Esta representación de acuerdo al análisis de tipo iconográfico, muestra a Howl con forma totalmente monstruosa, convertido en una bestia con apariencia de pájaro, y a Sophie con una apariencia más joven, rejuvenecida, pero con un cabello aún blanco, no castaño como es el suyo original. A su lado le acompaña Heen, el perro de Madame Suliman, quien es enviado para investigar la zona geográfica en la que se encuentra Howl. Todos vuelan de forma apresurada en busca del castillo ambulante. La iconología sugiere que el vuelo se muestra el vuelo como la anunciación del desastre, de la resignación ante la tragedia. Miyazaki señala que el vuelo se usa como alegoría a la desesperanza, pues tal y como se retratan las cosas hasta ese punto, se pudiera decir que todo está perdido (López, *Op. cit.*, p. 182).

Análisis global - El vuelo

El vuelo resulta ser una herramienta para llegar a un fin, esto es, dirigirse a un sitio, ir de un lugar a otro, descrito en el nivel denotativo no es más que moverse de un sitio a otro, con lo cual los personajes logran conseguir diversas acciones que tienen que ver con la completitud del arco argumental de la obra, así como de los papeles definidos de cada uno de ellos. No obstante, a nivel connotativo, consideramos que trasciende el ser una simple herramienta, puesto que a través de dicho concepto se materializa el mundo fantasioso de Miyazaki de acuerdo a su estilo particular, en el cual el vuelo en particular tiene una capacidad amplia, pues nos adentra en ese mundo fantástico, pero que en sí mismo se combina como posibilidad de cambio, de trascender de lo meramente terrenal a otras posibilidades, es decir, abstracciones mentales en las que los personajes retratados pueden hacer incontables hazañas para nosotros los espectadores, logrando contar una historia de forma estética y a la vez muy emotiva. El vuelo termina siendo algo intangible, casi imperceptible en esta y en el resto de las obras de Miyazaki, termina siendo una herramienta común muy bien empleada, conllevando la completitud de un mensaje intrínseco bien otorgado a los consumidores de este tipo de material artístico.



Es conveniente aclarar que los dos conceptos abstractos anteriormente tratados pueden relacionarse entre sí teniendo en consideración que el vuelo es en gran parte de la obra consecuencia directa de la magia, es decir, que para que exista la acción de volar debe emplearse la magia mediante el uso de algún hechizo o conjuro, salvo en los casos en que el vuelo se pueda efectuar gracias a la invención humana en forma de aparatos voladores. Así pues, el vuelo se presenta gracias a esas dos precondiciones.

10.2. Desarrollo y análisis de personajes

A continuación, vamos a analizar bajo el mismo enfoque los fotogramas relacionados con los siguientes personajes: Sophie, Howl, el castillo ambulante, la Bruja del Páramo, Navet y Markl. Todos ellos son protagonistas principales y secundarios que dentro de sus niveles de interacción de alguna manera ayudan a que la trama, a través giros narrativos, tenga una resolución definitiva en el último acto.

Sin embargo, al tratarse del análisis de una secuencia de fotogramas, sólo se considerarán aquellos que aporten la mayor cantidad de información en cuanto a su composición y significados, a los efectos de comprobar que el cambio es una constante definida por el autor como meta-mensaje a nivel audiovisual. Este ejercicio permitirá conocer la incidencia mayor o menor del cambio dentro de la estructura y curso de la historia que nos presenta Miyazaki.

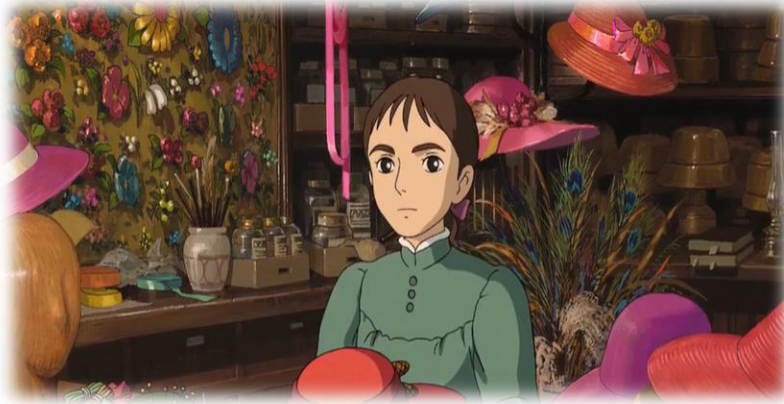
10.2.1. Las edades de Sophie

Ahora bien, es necesario de aquí en adelante centrarse en el papel de cada personaje en referencia al concepto de metamorfosis, ya sea porque la causen a los demás, o porque sean ellos mismos objeto de esa transformación.

En el caso de Sophie, al tratarse de la protagonista tiene el mayor peso argumental, siendo uno de los personajes más complejos en los cuales se evidencia la idea del cambio de forma más palpable.



Fotograma N.º 8



Una joven con pelo castaño y vestido verde se encuentra en el centro del fotograma. Está mirando fijamente hacia el frente con cara seria. El ambiente donde se encuentra es un taller de trabajo ya que está lleno de accesorios como flores, plumas, agujas de coser, maniqués, herramientas y sombreros de colores muy vivos. A nivel iconográfico Sophie destaca como una costurera inmersa en su lugar de trabajo, el cual es bastante rutinario y aburrido. El fotograma a efectos iconológicos se representa con sombras y tonos oscuros que se relacionan directamente con la actitud poco expresiva, de cansancio y pasividad por el oficio que desarrolla, lo cual se corresponde con la visión literaria de autora original de la novela. En ese sentido, Miyazaki conserva ese aire pesimista que caracteriza a Sophie en este momento particular. Se puede entender esta imagen como el momento inicial por medio del cual el autor introduce la personalidad de Sophie, quien, a pesar de su juventud, se expone como una persona sin vitalidad, poco sociable, tímida y solitaria, cuya necesidad de cambio es innegable, requiere de ayuda externa para salir de ese atascamiento de vida monótona que lleva. Sin embargo, ella ni siquiera sabe que quiere cambiar, prefiere cumplir con su deber en el negocio familiar, no salir de su zona de confort por el miedo a equivocarse. López (*Op. cit.*) añade que la vida de Sophie es tan monótona que eso se traduce incluso en la elaboración simple de los sombreros que realiza, por ejemplo, el captado en la imagen. Dicho de otro modo, su estado de ánimo y su actitud aburrida hacia la vida se puede ver reflejado en las creaciones artesanales que produce en su taller (p. 20).



Fotograma N.º 9



Desde en análisis preiconográfico, se puntualizan dos figuras humanas en el centro de la imagen, una de ellas es una mujer anciana con una trenza de pelo gris con coiletero morado en forma de lazo y vestido azul, que hace amago de abrazar a un niño con pelo de color rojizo vestido con camisa blanca y chaqueta verde. Ella sujeta un pequeño timón de color cobre. Al fondo puede verse trozos de madera partidos, presencia de escombros y los restos de una máquina de color plata. En esta ocasión, el nivel iconográfico exhibe a Sophie como una anciana que simpatiza con otro ser humano, en este caso con Markl, abrazándole, reencontrándose con él después de que estrellara la avioneta que pilotaba contra el castillo ambulante, el cual sufrió grandes años. Finalmente, la iconología de este fotograma alega que, ante la guerra como peligro inminente, la motivación de Sophie no es otra que proteger a Markl, mantenerlo a salvo evitando que se produzca un cambio desfavorable. Una vez transformada en anciana por la Bruja del Páramo, Sophie intenta recobrar poco a poco su vitalidad, sus ganas de vivir, pero lo hace a medida que se preocupa por otros y se sacrifica, arriesgándose a afrontar situaciones desconocidas. El autor ha validado con este argumento la cualidad de cambio presente en la protagonista, pero en relación a su comportamiento con los demás, lo cual le hace evolucionar.

Fotograma N.º 10



En el centro del fotograma se identifica una chica joven con pelo gris y vestido azul. Está ligeramente encorvada, sonriendo. A su alrededor apreciamos un lago en el que se reflejan las nubes blancas del cielo y partes de césped con flores de diversos colores. En referencia a la iconografía, Sophie con un aspecto más juvenil se encuentra feliz de estar en un paisaje de ensueño, motivo por el cual se ha transformado de anciana a adolescente. El autor permite el cambio de Sophie de forma momentánea, ya que a lo largo del filme juega con las dos facetas que la definen (joven y anciana), pero en esta representación ella vuelve a creer en la vida, en el amor, vuelve a ser feliz, aunque su pelo se mantiene como el de una anciana, haciendo referencia a lo aprendido durante toda esta aventura. En esta circunstancia en particular Miyazaki muestra a Sophie, quien está en el proceso definitivo de romper con la maldición, no solo a nivel físico, sino sobre todo por el personal, de no volver a ser la que era antes y convertirse en una nueva Sophie.

Fotograma N.º 11



En la imagen se observa a una chica en el margen derecho en primer plano, mirando sonriente al horizonte del cielo. La joven de pelo blanco lleva puesto un sombrero blanco con una cinta negra y viste con un vestido amarillo decorado con un broche de color rojo en el cuello. En el fondo se puede ver el cielo con nubes. Sobre el nivel iconográfico, se muestra a Sophie con una apariencia juvenil disfrutando del paisaje, la que es ahora su forma original una vez roto el hechizo al que le sometió la Bruja del Páramo. Respecto al nivel iconológico se aprecia la última y definitiva transformación física de Sophie, habiendo conseguido crecer tanto en lo personal como en lo físico, experimentando todo tipo de situaciones extremas como la soledad, la pérdida o el dolor, pero también ese sufrimiento le ha hecho valorar que los cambios por más traumáticos que sean siempre traerán consigo cosas buenas y cambios a mejor. La intención del autor es mostrar que lo físico es algo efímero, algo que pasa con el tiempo y que lo que verdaderamente queda al final es la recompensa de lo vivido, de lo conseguido, de la experiencia ganada. Un detalle que ha querido mantener el autor es el color del cabello de Sophie en tonalidad plateada como símbolo de madurez, pero este tono difiere del tono más grisáceo en su cabello envejecido.

Análisis global - Las edades de Sophie

Cada uno de los fotogramas seleccionados tienen una denotación de progresividad de la edad de Sophie, esto quiere decir que la protagonista cambia su apariencia a lo largo de los minutos del filme. Ahora bien, las diversas formas de Sophie indican de forma contundente que nada permanece estático en el tiempo, ni siquiera el físico, la cual envejece, se debilita ante el paso del tiempo implacable. Sin embargo, no hay vejez que pueda con las ganas de vivir, con la vitalidad al rodearse de los seres queridos y de buscar un propósito ante la vida. Es por ello, que la maldición que perseguía a Sophie sólo perdería efecto si realmente se encuentra a sí misma, rebelándose, sintiéndose libre y comportándose desde lo más profundo de su corazón. A nivel denotativo se hace palpable el cambio de edad en Sophie, ya que avanza y retrasa su edad de acuerdo a su estado de ánimo, presentando un personaje complejo y nada estático ante los espectadores. Es importante señalar que las imágenes seleccionadas connotan en sí transformaciones en la actitud inicial de Sophie como la dejadez, el desinterés, la falta de empatía o la infelicidad, representada en un principio como un personaje gris, poco transparente, antisocial e insatisfecho. Lo cual, va de la mano con su cambio de apariencia, pues, aunque veamos a una anciana, su actitud, su forma de ser, sus sentimientos y compromiso con el resto de los personajes se modifica drásticamente, dando



como resultado una Sophie que ha recuperado su juventud, con cambios físicos evidentes como el pelo corto y de color blanco. Indudablemente ya no es la costurera pensativa encerrada en un taller sin contacto con el mundo exterior, sino que el amor la ha llevado a dar la vida por otros. El autor utiliza estas connotaciones con el objetivo de enviar un mensaje contundente a la audiencia, el amor lo puede todo, siendo capaz de transformar a las personalidades más difíciles. Por ello, consideramos que Sophie es quien tiene la mayor evolución de toda la obra propuesta.

10.2.2. Howl en múltiples facetas

El segundo personaje en cuanto a peso argumental dentro de la historia después de Sophie es el mago Howl, como protagonista masculino e interés amoroso de Sophie, cuyas acciones le definen como otra figura evidente del cambio en la obra de Miyazaki. Su participación es primordial pues tiene etapas de transformación palpables, incuestionables en lo físico, pero también a nivel de complejidad interna del mismo como se verá a continuación.

Fotograma N.º 12



Este primer nivel preiconográfico muestra a un chico joven en el centro del fotograma, ligeramente inclinado. Su rostro es pálido, de ojos azules y media melena rubia. Viste con camisa blanca, chaqueta de rombos de color gris y magenta, y de su cuello cuelga un colgante dorado con un cristal azul. Al fondo podemos visualizar tejados de casas y el cielo con nubes. La iconografía presente hace referencia cuando Howl se encuentra por primera vez ante Sophie después de volar por el cielo para salvarla de los secuaces de Madame Suliman. Esta imagen simboliza el momento en el que se encuentran dos mundos totalmente opuestos, el autor con ello manifiesta que la posibilidad del cambio para ambos personajes está a la vuelta de la esquina, en el día más normal

o en la situación más inesperada. Por otra parte, el nivel iconológico presenta a Howl como un mago atractivo y encantador, pero que no deja de ser un niño grande y caprichoso que saca su lado más divertido en su encuentro con una Sophie mucho más responsable que él. Es sin duda el personaje más atractivo de toda su filmografía y su diseño debía ser de esta forma para conjugar ese atractivo con todas las contradicciones de su personalidad (López, *Op. cit.*, p. 77). En esta representación en particular se ubica a un Howl tranquilo y despreocupado, que deslumbra por completo a Sophie a través de su físico y expresiones corporales.

Fotograma N.º 13



En el centro del fotograma se ubica un chico joven semidesnudo que se sujeta con los brazos flexionados en la barandilla de la escalera. Lleva una toalla blanca en la parte inferior sujeta a la cintura y su pelo de color naranja oscuro se muestra alborotado. Alrededor se notan pilares de madera y paredes blancas. Ahora bien, desde un análisis de tipo iconográfico, esta escena representa como Howl claramente disgustado se dirige a Sophie por la apariencia de su pelo, ya que ella como nueva trabajadora del castillo ambulante realiza una limpieza a fondo en el cuarto de baño de Howl cambiando de lugar sus pociones. A nivel iconológico, la apariencia del pelo de Howl guarda estrecha relación con la idea del cambio en el propio personaje, al igual que pasa con Sophie. Este cambio de color rubio a naranja representa que la belleza convencional que se le asociaba desde el comienzo del filme empieza a desmoronarse. En ese sentido, se aprecia la forma de ser vanidosa y egoísta de Howl, quien está obsesionado con la apariencia efímera. Sobre los elementos de interés iconológico es pertinente aclarar que a nivel superficial puede parecer un hecho tonto y cómico, pero tiene un trasfondo bastante interesante a nivel psicológico y narrativamente en la película, ya que con esto empezamos a descubrir los traumas de Howl, su



inmadurez bajo la máscara de caballerosidad, las miserias que guarda en su interior y los conflictos internos no aclarados hasta el momento. El autor con esto nos dice que nadie es perfecto, ni siquiera los que aparentan. Todo el mundo tiene una parte que esconde para no ser dañado y una historia personal detrás, y en este caso, su actitud es un grito de auxilio del que no se atreve a pedir ayuda abiertamente (López, *Op. cit.*, p. 96). En definitiva, Howl vive de la superficialidad, de aparentar ser el hombre perfecto para ocultar sus miedos y temores del pasado y por consiguiente de la propia realidad que vive.

Fotograma N.º 14



En el centro de la imagen se presenta una criatura de cara gris y grandes colmillos blancos. Su cuerpo está completamente rodeado de plumas azul oscuro. La cabeza se presenta en menor proporción que el cuerpo. El fondo se muestra oscuro y en la parte izquierda se puede ver un destello de luz en las rocas de color marrón. En un nivel iconográfico, la imagen muestra a Howl convertido en pájaro, escondiendo su rostro a Sophie en una cueva que representa su cuarto. A nivel iconológico se plasma una representación onírica de Sophie, quien quiere proteger a Howl a toda costa y ayudarlo a romper ese hechizo que lo tiene preso. El autor pretende mostrar el lado más oscuro del mago, sus debilidades, sus miedos, la personalidad de un niño que ha crecido sin corazón y que nunca ha abandonado la niñez. Esto puede verse representado en forma de juguetes semienterrados o rotos en la cueva donde se oculta, actuando como alegoría de lo que realmente le sucede (López, *Op. cit.*, pp. 138-139). La iconología asociada a la imagen involucra a Howl en la peor versión de sí mismo, perdido, sin rumbo, con miedo a crecer y a afrontar responsabilidades ante la vida. Sin amor, está condenado a convertirse en tal monstruosidad.

Fotograma N.º 15



Los atributos a nivel preiconográfico indican que se trata de dos figuras las cuales se encuentran en la parte derecha de la imagen, una mujer y una criatura semihumana con apariencia de pájaro se abrazan. La joven se caracteriza con una larga trenza gris atada con coileteros rosas y vestido azul con delantal blanco. El hombre-pájaro se muestra con enormes alas de plumas azul oscuro que le rodean todo el cuerpo y un rostro humano de color pálido. Al lado de ambos se manifiesta un artefacto bélico, una bomba. Al fondo predomina el color rojizo de una casa en ruinas, con vigas y una ventana de color marrón colocada de forma simétrica. En el cuadrante inferior se aprecian escombros del piso y un barril situado en la esquina inferior izquierda. Todo está rodeado de chispas de color naranja, así como de estelas de humo blanco. A nivel iconográfico se representa a Howl como salvador de una de las zonas de la ciudad, la sombrerería, donde se encuentra situada una de las puertas mágicas que conectan con el castillo ambulante. El mago convertido en pájaro detiene una bomba lanzada por las fuerzas enemigas y Sophie al verlo acude en su encuentro. A nivel iconológico se presenta a un Howl con apariencia monstruosa, pero con personalidad humana. El mago ha dado un cambio en su interior, conociendo sus debilidades y asumiendo sus responsabilidades, como la de acudir al frente para proteger a su país. De acuerdo a López (*Op. cit.*) la diferencia es que ahora está actuando movido por ese corazón que aún no tiene, pero que ya siente. Su corazón es algo simbólico, es algo que no tenía y empieza a tener, independientemente del hecho físico de poseerlo o no. Miyazaki presenta a Howl esta vez como un héroe, liberado de sus ataduras, en proceso de transformación, que protege a los demás y en especial a Sophie por la que ha empezado a sentir algo más que una amistad (p. 167).



Fotograma N.º 16



En el centro de la imagen se muestra a dos jóvenes, un chico y una chica mirándose mutuamente a los ojos de forma cercana. Ella tiene el pelo corto de color blanco y viste con un vestido azul. Él tiene el pelo corto de color azul oscuro y viste con una camisa blanca. El ambiente que les rodea es rocoso, predominando en la zona derecha los colores grises y en la zona izquierda los colores marrones. En la representación de tipo iconográfico observamos a Sophie y Howl abrazados, reconfortándose el uno al otro después de haber logrado vencer la maldición que arrastraba el mago, ya con su corazón en el pecho. A nivel iconológico se muestra a un Howl totalmente diferente, transformado, con una apariencia más juvenil y sonriendo como nunca antes se había mostrado en la película, sin rastros de la imagen de príncipe perfecto o del ser monstruoso en el que se convertía. Los dos personajes han cambiado físicamente de forma drástica hasta llegar a este punto, y en el caso particular de Howl su pelo es de color negro, mientras que el de Sophie termina siendo blanco. (López, *Op. cit.*, p. 197). El objetivo del autor en este punto es mostrar a los protagonistas al final de su viaje de transformaciones, no sólo físicas, sino mentales y espirituales. Al final del filme ambos son las mejores versiones de sí mismos, resulta que en el caso específico de Howl, vuelve a ser humano, pero sin esa apariencia frívola que lo caracterizaba.

Análisis global – Howl en múltiples facetas

Las secuencias de fotogramas antes expuestas denotan en primer lugar unas transformaciones que, a diferencia del caso de Sophie, no tiene que ver con edades, es decir, con el paso del tiempo, sino más bien con la evolución entre lo humano y lo no humano. Estos cambios, al igual que le pasa a Sophie, pueden verse reflejados en la apariencia del color del pelo y en su imagen física, mostrándose en momentos determinados según la naturaleza que cobra en ese



momento el personaje. Esta dinámica denotativa se hace más drástica a medida que avanza la película, mostrando a un Howl con signos de mutación entre su parte humana y monstruosa, confirmando que la maldición tiene efectos más graves, es decir, corre el riesgo de dejar de ser humano para siempre. Desde un punto de vista connotativo se trata de un personaje complejo cuya apariencia es lo más importante, pero que tiene una evolución argumental, y cuyo mensaje implícito recurre al crecimiento como personaje, es decir, tener la capacidad de amar a otros, de ser empático o permitir que la vanidad, el egoísmo y las apariencias se apropien de la estructura de dicho personaje. Es por ello que a este personaje en particular no se le puede separar de Sophie, puesto que sin ella no hubiese podido realizar ese proceso de metamorfosis. El autor con este personaje nos muestra que se puede poseer belleza externa, pero estar destruido por dentro y viceversa.

10.2.3. El castillo ambulante

En este apartado trataremos el castillo ambulante como un personaje más de peso dentro de la historia, pues indudablemente hace mención a Calcifer, un pequeño demonio del fuego que permanece atado a esta estructura metálica. Mientras más poderoso sea Calcifer, en mejor estado se encontrará la fortaleza movible. Por tanto, este personaje es el que da vida al castillo y sin él en su interior el castillo se hundiría. Por ello, a los efectos de mostrar el tema de la metamorfosis es uno de los ejemplos más claros. Además, recordemos que en realidad el castillo en sí es la representación no sólo de Calcifer, sino también de Howl, pues se trata de una tríada de seres que permanecen vinculados a una misma maldición, siendo el destino final el mismo.

Fotograma N.º 17



En este fotograma podemos apreciar una extraña estructura metálica en el horizonte de una montaña. Se caracteriza por estar compuesta de distintos materiales metálicos asimétricos y de múltiples formas que tienen apariencia oxidada. Además, se puede apreciar casas, tuberías, cañones y chimeneas incrustadas. El esqueleto descompuesto se mantiene por cuatro patas y se encuentra ligeramente inclinado hacia la izquierda del fotograma. A sus pies se puede ver dos figuras pequeñas. Al fondo se presenta un paisaje de montañas y nubes oscuras en pleno atardecer. En la parte inferior predomina el color rosado, mientras que en la parte superior se evidencian los colores verde y azul. Asimismo, sobre la iconografía, es de hacer mención que esta composición simboliza el estado original e inicial del castillo ambulante, el hogar de Howl, deambulando por el páramo. Finalmente, respecto a la iconología se resalta la intencionalidad del autor en favor de mostrar el castillo como personificación de Howl, es decir, el castillo irá cambiando a medida que se transforma a lo largo de la película. En esta ocasión se presenta el castillo como una estructura sólida que representa la fuerza inicial del mago y lo poderoso que es en un inicio. Aunque, el castillo siempre se encuentra deambulando por caminos inciertos y llenos de oscuridad a causa de sus traumas e inseguridades. Hayao Miyazaki no quería que el castillo fuera un elemento más en los escenarios, sino que tuviera vida propia y protagonismo como personaje, quería que representara su vitalidad y fuerza para revivir a pesar de su estado ruinoso (López, *Op. cit.*, p. 104).

Fotograma N.º 18



En primer lugar, a nivel preiconográfico se ilustra una montaña de objetos deformes amontonados, donde se distinguen casas, tejados o chimeneas totalmente destruidas, así como diversos cables rotos de alguna grúa. A los pies de ella, en la zona inferior izquierda se puede divisar tres pequeñas figuras. Destaca en la imagen colores oscuros de tonos negros, rojizos y



violetas. A nivel iconográfico representa al castillo ambulante tras haberse debilitado Calcifer, ya que Sophie lo expulsa del castillo para que Howl no tenga que seguir luchado y protegiendo la sombrerería, donde cree que están refugiados ella y el resto de la “familia”. En el sentido iconológico el castillo representa el estado físico y mental degradante en el que se encuentra el mago, es decir, la poca humanidad que le queda está a punto de morir para convertirse finalmente en un monstruo. Howl no tiene control en sí mismo, está renunciando a su lado más humano porque es incapaz de hacer frente al mundo real, lleno de sentimientos, de dolor y de sufrimiento.

Fotograma N.º 19



Al respecto, las consideraciones de tipo iconográfico indican que en el centro de la imagen podemos ver una estructura compuesta por un tablón de madera y dos patas largas metálicas. En ella se encuentran cuatro figuras. La primera es una chica con vestido azul y delantal blanco que se encuentra apoyada en contacto con la tabla, la segunda es un niño, la tercera es un perro blanco con manchas marrones y por último un espantapájaros vestido con traje negro y corbata, que sujeta una pipa en su boca. De la estructura caen piezas metálicas y una rueda. Al fondo se divisa un paisaje montañoso con nubes en pleno atardecer, con colores rosados y azules. El carácter iconográfico de la imagen simboliza una pequeña parte del castillo ambulante, más concretamente la base del mismo, desplazándose por las laderas del páramo tras haber sido derrumbado al sacar a Calcifer de su interior. A nivel iconológico se entiende que el castillo es el estado en el que permanece Howl, es decir, sigue aún con vida en la guerra donde lucha contra el bando enemigo. Asimismo, representa la esperanza por parte de Sophie y compañía de salvarlo de su maldición. El autor juega con la asimetría del castillo para representar las mutaciones que sufre el protagonista, así como la capacidad que tiene en cada fase para adaptarse al medio. Esto a su vez

está asociado a la magia, aspecto que hace posible tal representación fantástica, a modo de metáfora que permite entender cómo los seres humanos son capaces de aferrarse a la vida con tal de prevalecer ante la muerte.

Fotograma N.º 20



En el centro del fotograma podemos ver una estructura voladora que está compuesta de diversos elementos como trozos de metal de colores grises y morados, cañones, casas, chimeneas, hasta vegetación en la misma. En la parte superior derecha sujeto a una chimenea destaca un tendedero de ropa de colores llamativos y justo abajo una hélice de metal sujeta la estructura. La parte inferior la forman cuatro patas con zarpas. Al fondo se muestra grandes nubes blancas y el cielo de un azul intenso. Un análisis iconográfico revela que el castillo ambulante se muestra reconstruido, ha cambiado la zona terrenal donde deambulaba por surcar los cielos. A nivel físico se ha transformado ligeramente ya que no presenta tanto desorden en su estructura, tampoco tiene óxido y los colores que lo conforman son más vivos. Se muestra como un lugar más hogareño, que sigue siendo el hogar de toda la “familia”. Esto a nivel simbólico quiere decir que el castillo se ha reconstruido, ha mutado a una mejor vida y la acción de volar le permite acceder a sitios inalcanzables. Esto está relacionado e incide directamente en el aspecto iconológico, pues es el reflejo del nuevo estado psíquico y físico de Howl, quien ha logrado sobrevivir a la guerra y acabar con la maldición que lo sometía. Del mismo modo, el alma del castillo, Calcifer, consigue ser una estrella libre, pero finalmente se queda con ellos por decisión propia. Este final deja abierta varias interpretaciones al espectador, pero desea transmitir que un futuro mejor aguarda a los

protagonistas, una vez cambiados, llenos de amor y esperanza ante la vida. Miyazaki muestra que, si no eres feliz, siempre puede existir la posibilidad de serlo. Que las cosas cambian, nunca permanecen estáticas, que quizás necesites de alguien que te dé ese empujón para cambiar, como pasa con nuestros dos protagonistas principales (López, *Op. cit.*, p.191.)

Análisis global – El castillo ambulante

Una de las representaciones más innovadoras y por su puesto de mayor complejidad, es el propio castillo ambulante como un personaje más en la trama. Teniendo esto en cuenta, es posible desde el punto de vista denotativo añadir que se trata de una estructura asimétrica que muestra a nivel estético una apariencia delimitada dentro del estilo *steampunk*, relacionado con un halo caótico y oscuro. A simple vista, pudiera asociarse a un extraño monstruo andante que deambula por las montañas, proyectando un aspecto tenebroso y misterioso al mismo tiempo. Por otra parte, el aspecto connotado de los fotogramas elegidos tiene que ver con el proceso de transformación que sufre Howl, así como su representación física-psicológica, ya que tiene una fuerte conexión con el castillo. En un principio vemos que se muestra desorganizado, sin sentido en su distribución e incompleto, viajando por el páramo sin un rumbo fijo. Esta es la representación del ser interior del mago antes de evolucionar con la ayuda de Sophie, su gran influencia, para finalmente convertirse en una persona nueva, purificada de todo mal. Esto puede verse reflejado en la escena final donde el castillo se muestra diferente, reconstruido, que vuela por el horizonte lleno de vida y de color.

10.2.4. La Bruja del Páramo

Se trata de una de las antagonistas de la obra que merece especial atención, pues durante el largometraje tiene la cualidad de cambiar tanto su apariencia como su forma de relacionarse con el resto de los personajes. Una acción mágica de la Bruja del Páramo pone en movimiento el argumento principal del cambio, debido a la maldición que le efectúa a Sophie. No obstante, este personaje lidiaría con algo similar, el envejecimiento natural al caer en una trampa por Madame Suliman, cuando la debilita, quitándole sus poderes, lo cual incidirá también en su construcción como personaje y su papel dentro de la historia en general.



Fotograma N.º 21



En el centro de la imagen se observa a una mujer de piel blanca que viste con vestido, chaqueta y sombrero negro de terciopelo. Mira hacia el frente y lleva las manos levantadas en forma de cruz, pero no son visibles debido a la vestimenta. Además, lleva consigo un conjunto de pendientes y collar de color rojizo que destacan con su labial y pelo del mismo color. Al fondo, debido a que el vestido es traslucido se puede observar un cuarto con muebles marrones. En esta ocasión la Bruja del Páramo se abalanza sobre Sophie traspasándole el cuerpo con la intención de maldecirla, logrando como resultado transformarla en una anciana de 90 años. En esta ocasión, la bruja tiene una apariencia fantasmagórica, parecida a la de un payaso, debido a sus rasgos blancos y la gran desproporción que existe entre su rostro y el cuerpo. En este caso, la explicación a nivel iconológico gira en torno a la maldad, lo terrorífico, pues en sí se trata de un ser malévolo e impredecible. Se exhibe como una persona poderosa, dispuesta a hacer cualquier cosa con tal de salir triunfante, pues exterioriza sentimientos como el egoísmo y la vanidad, maldiciendo a una joven adolescente, quien por el sólo hecho de compartir unos minutos con Howl, su máxima obsesión, automáticamente se hace su enemiga.



Fotograma N.º 22



Atendiendo al nivel preiconográfico podemos decir que en el centro de la imagen se encuentran dos ancianas de pie. Una de ellas se distingue con una trenza gris, vestido azul y sombrero marrón, mientras se agarra sus manos por delante de la cintura. La otra de compleción gruesa, viste con un vestido, abrigo y gorro de color negro con textura de pelo, y complementos de color rojizo que hacen juego con el color de su pelo. Además, se sujeta de un bastón de color marrón. Ambas se mantienen sobre una alfombra de color rojo intenso. En la parte inferior derecha, detrás de ellas aparece un perro blanco con manchas marrones y flequillo rubio. Al fondo, se avista la parte inferior de dos figuras humanas que visten con el mismo conjunto, pantalones beige, medias blancas y zapatos de color camel. Ambos están sobre un suelo de azulejo que destaca por figuras geométricas y colores vivos. Atendiendo al grado iconográfico es determinante decir que en esta ocasión Sophie y la Bruja del Páramo acuden al palacio de la capital por invitación de la mismísima Madame Suliman. Las dos se muestran envejecidas, pero en el caso de la bruja, su apariencia y fuerza vital se muestra mucho más debilitada que la de Sophie. Esto es debido a que sus poderes no funcionan en el palacio, y, por tanto, sus pociones para rejuvenecer no surten efecto. El tiempo en el que ella permanece en el palacio, no se muestra altiva con Sophie, sino que se rinde ante ella para obtener su ayuda. A nivel simbólico representa la vejez, el paso del tiempo, cómo el cansancio llegado a cierta edad pesa. El cuerpo es algo efímero, se transforma con el paso del tiempo y tiene fecha de caducidad, por tanto, la juventud eterna no existe. Esta representación refleja a la perfección cómo el físico o la vejez en este caso, es un obstáculo para vivir en plenitud, pero no quita la oportunidad de ser joven en el interior, y así se muestra en el caso de Sophie.

Fotograma N.º 23



En el fotograma observamos una mujer de avanzada edad que luce pendientes de cristales rojos en forma de gota. Su nariz se caracteriza por una verruga y la punta de color rosada. El personaje se encuentra sentado en una silla de madera. Además, sujeta en sus manos a un gusano de color negro con ojos blancos. El entorno alrededor de ella se caracteriza por láminas de madera. El nivel iconográfico sugiera a la Bruja del Páramo como una anciana indefensa, con un aspecto risueño y adorable, que alimenta a Calcifer con un gusano. A nivel iconológico esta apariencia de la bruja representa la vejez más absoluta y la vulnerabilidad. Esto sirve a modo de ejemplo para determinar que alguien malvado puede en efecto cambiar a mejor, sobre todo con la madurez y las experiencias vividas, aunque mantenga ciertos hábitos egoístas en su personalidad, pues una parte de ella anhela el poder perdido, esa juventud eterna y el corazón de Howl.

Análisis global – La Bruja del Páramo

El análisis secuencial antes detallado demuestra el cambio que ha ido sufriendo la antagonista, en los que se denotan diversos grados de fragilidad, siendo el primer fotograma el que permite conocer al personaje de una manera más amenazante y poderosa, mientras que, en los otros, va desgastándose hasta convertirse en una persona endeble, muy débil en apariencia, vulnerable ante los ojos de otros. En cuanto a las consideraciones connotativas, se puede mencionar que con la evolución de este personaje se envía el mensaje de que es posible perder poder, y al hacerlo no necesariamente se es incapaz de sentir, de ser buena persona, de no tener un alma oscura y preocuparse por otros. Al final, la Bruja del Páramo, pese a su egoísmo y querer



conseguir el corazón de Howl (Calcifer), logra desprenderse de sus deseos y entrega el corazón a Sophie para que pueda salvarlo. Esto implica un grado de sacrificio que le permite corregir todos sus defectos de una manera paulatina. La Bruja del Páramo se despoja de sus poderes para convertirse en una anciana desvalida, divertida, pero sin renegar de su punto de maldad. Una transformación fascinante de supuesta malvada a aliada de los protagonistas (López, *Op. cit.*, p. 107).

10.2.5. Navet

Dentro de la obra es el único con apariencia de figura animada que no se expresa como los demás, sus acciones son limitadas al movimiento, lo cual, le obliga a comunicarse de otra manera, mediante golpes, saltos, entre otras acciones de tipo físico. Se presenta como un personaje secundario que ayuda a generar cambios en la trama argumental. Gracias a él Sophie puede ingresar al castillo ambulante por primera vez, pero también hace que ella no se sienta tan sola en el duro viaje que le toca emprender. Sin embargo, las implicaciones de su existencia dentro de la historia serán algo más importantes en los minutos finales del filme, sorprendiendo ser un príncipe vecino que, con su sencillez, pone fin a la guerra y trae consigo la paz entre los reinos en conflicto.

Fotograma N.º 24



En el centro del presente fotograma podemos encontrar un espantapájaros. Viste con un traje negro, chaleco color azul, una camisa rosada y una pajarita de color azul oscuro. En los palos, que simulan sus manos, lleva guantes blancos y en su cabeza un sombrero de copa negro con una cinta de color rosa. Su cabeza tiene forma de vegetal, concretamente de nabo y en la boca lleva una pipa de color marrón. Al fondo se puede ver una montaña con nieve, el cielo azul y nubes



blancas. Luego, sobre el aspecto iconográfico, Navet o “cabeza de nabo” apodado por Sophie, se encuentra paseando por el páramo cuando casualmente se encuentra con ella y le ayuda en la búsqueda del castillo ambulante. Este personaje se caracteriza por ser un fiel servidor, amigo y gran apoyo para Sophie en su largo viaje. A nivel iconológico el espantapájaros como símbolo occidental se asocia a la idea de alejar a otros, de causar rechazo o miedo. Este personaje se encuentra solo en su travesía, pero al ver la bondad de la protagonista rompe con ese estigma. Por otra parte, su apariencia poco expresiva resulta interesante de analizar a efectos de determinar cuándo se muestra dispuesto a ayudar en situaciones claves, como pasa por ejemplo cuando da giros sobre sí mismo para indicar el camino que debe seguir Sophie. Según López (*Op. cit.*) esta es una de las enseñanzas clásicas de Miyazaki en sus películas, si ayudas a alguien desinteresadamente, serás recompensado (p. 35).

Fotograma N.º 25



En la imagen podemos ver un chico joven con pelo rubio de media melena y ojos verdes. Viste con una chaqueta amarilla, chaleco rosa pastel y camisa blanca complementada con una pajarita de color rosa coral. Al fondo podemos ver un paisaje montañoso con vegetación y un cielo azul con nubes blancas. A raíz de la transformación ocurrida una vez se rompe el hechizo o maldición que persigue a Navet, éste se convierte en humano y se muestra con una apariencia elegante e impoluta. El fotograma sugiere que la transformación del personaje se lleva a cabo debido al acercamiento que tiene con Sophie, cuyo beso rompe la maldición. Esta simple acción

resuelve un complejo problema planteado a lo largo de la trama, el fin de la guerra, pues el príncipe recién transformado resulta ser gobernante del reino vecino.

Análisis global - Navet

Su intervención, que por momentos sirve a la historia de manera formidable, a pesar de no poseer atributos físicos como poderes mágicos, es al final conseguir su forma original de príncipe. Sobre esta última acción, es importante aludir al hecho connotativo que permite deducir que su aporte principal al filme es la de completar un personaje que, aunque se manifieste como débil, representa la valentía, la empatía y el amor romántico que, aunque no haya sido correspondido por la protagonista, ha sido suficiente para liberarle de su maldición, permitiéndole trascender. En otras palabras, su cambio ha sido resultado del sacrificio y la entrega hacia Sophie.

10.2.6. Markl

Otro de los personajes secundarios que hace posible el cambio de los personajes principales. Por una parte, Markl es el cuidador designado de Howl, quien debe asumir funciones de adulto trabajando en la tienda mágica integrada en el propio castillo y manteniendo el orden en el mismo, por lo que se puede decir que asume un rol parental. Y, por otra, a pesar de su corta edad, actúa como hermano mayor de Sophie, ayudándola en las misiones que se presentan y preocupándose por su bienestar. Pero, en este caso sólo vamos a centrarnos en su primer rol.

Fotograma N.º 26



Respecto al aporte preiconográfico hay que decir que en el centro del fotograma podemos observar a un niño de pelo pelirrojo que viste con un chaleco de color verde, camisa blanca y capa azul marina. Sus manos sujetan la capa por la parte delantera de su pecho. Al fondo, el interior de una casa rodeada de diversos objetos, cosas viejas y botes de cristal en una estantería. A nivel iconográfico puede detallarse como Markl con una actitud decidida se coloca rápidamente una capa mágica y se dispone a atender a un cliente que ha llamado a la puerta del castillo. Su imagen se asemeja a la forma de actuar de un adulto, con responsabilidades. La iconología asociada a este fotograma explica de forma evidente que Markl es el amo de castillo, asumiendo las funciones que Howl no realiza. Como si de un superhéroe se tratara, Markl se dispone a colocarse su indumentaria para salvaguardar su identidad y la del castillo. El creador pretende mostrar un personaje secundario que también es objeto del cambio, pues la transformación le obliga a adaptarse al medio para poder sobrevivir, con lo cual, se establece que sus acciones sean secretas y sólo se muestre libre en la medida en que el medio lo haga posible.

Fotograma N.º 27



En esta ocasión, este fotograma es contiguo al anterior, con el fin de mostrar con más evidencia el cambio de este personaje. En un nivel preiconográfico se detallan prácticamente los mismos elementos al fondo de la imagen que en el anterior fotograma, sólo que en esta oportunidad cambia la apariencia del sujeto, pues ya no se trata de un niño pelirrojo, sino de un anciano de rasgos achinados con una gran barba gris como pieza central en la composición. A nivel iconográfico, se representa a Markl convertido en anciano tras haberse colocado una capa mágica por encima de su cuerpo. Se dirige a atender una cliente, pero para ello debe proteger su identidad

y la del castillo, como hemos mencionado anteriormente. Respecto al nivel iconológico representa la falsa identidad, la necesidad de aparentar ser alguien que no eres, porque es la única manera de mantener en secreto el paradero del mago Howl y su fortaleza móvil, ya que se trata de la persona más buscada en todos los reinos. El autor sugiere que para ser libres de cualquier persecución y que su modo de vida no se vea afectado de ninguna manera, Markl cambia su apariencia, su edad, su actitud en función de cumplir su misión. En otras palabras, el cambio es necesario, se presenta más como una necesidad para escapar del entorno hostil y de la persecución, que, como una posibilidad, similar a lo ocurrido en la II Guerra Mundial, experiencia personal del autor, quien rescata elementos en los cuales se recuerda un ambiente hostil.

Análisis global – Markl

Se trata de un personaje con cierta complejidad que denota en principio dos facetas previamente referidas. En primer lugar, una que le muestra como un niño, y, en segundo lugar, como un anciano, aparentemente a cargo de una tienda, hecho por el cual se relaciona tímidamente con el resto de la humanidad. Sin embargo, a nivel connotativo deja ver a un niño que tiene la obligación de ser responsable de un hogar, de sus habitantes, así como de la vigilancia y seguridad del mismo. Por tanto, la evolución de Markl depende en gran parte de su capacidad de dar sin recibir nada a cambio. Por esa razón, sólo su interacción con Sophie le pone en perspectiva en cuanto a la capacidad de rehacer su vida, es decir, encontrar un nuevo propósito, no para cuidar de alguien más, sino para darse la oportunidad de ser niño, de ser cuidado por alguien más, como lo hace Sophie, quien tal vez asume un rol de madre al principio, pero también de hermana mayor. Los vínculos afectivos entre Markl y compañía se consolidan de tal forma que al final del filme constituye lo más cercano posible a una “familia”, teniendo finalmente un padre (Howl), una madre (Sophie) y hasta una abuela (Bruja del Páramo) disfrutando de su niñez.



11. La metamorfosis en otras obras de Miyazaki



En la primera parte de este trabajo se hizo mención a algunos de los proyectos de Miyazaki en los cuales el cambio se trata de una temática recurrente para el autor. En algunos casos se muestra de forma más sugerente, mientras que en otros se trata de la trama principal que determina y da forma definitiva a la historia. Para evidenciar lo dicho, se analizará a continuación la evolución del personaje Marco Pagot en *Porco Rosso* y de Haku en *El viaje de Chihiro*, a los que se les aplicará la misma metodología que hasta ahora se ha proporcionado.

11.1. *Porco Rosso*: Marco Pagot

Fotograma N.º 28



En un primer nivel preiconográfico se identifica en la parte derecha de la composición una figura masculina con forma de cerdo que se encuentra sentado en una avioneta de color naranja y roja. Se caracteriza por llevar un uniforme de piloto y un casco de color marrón junto a unas gafas de aviador y un pañuelo de color beige atado a su cuello. Igualmente, lleva unas gafas redondas de color negro colocadas y destaca su bigote negro al estilo *handlebar*¹². Al fondo, una formación rocosa de color gris y negro. En este caso, la iconografía señala que Porco Rosso es un personaje que se asemeja a las características de un humano, pero sin serlo, pilota un aeroplano en plena guerra mientras sobrevuela una zona específica. El combate es la representación simbólica

¹² También conocido como “bigote revolucionario”, detalle que no es una coincidencia, puesto que se nos muestra a Porco Rosso como un fiel antifascista, lo cual según el contexto que quiere retratar el autor lo identifica al menos de forma implícita como comunista.

asociada al vuelo, como hecho necesario que deja ver la metamorfosis del personaje. Es decir, cada vez que Porco Rosso despegaba con su avioneta lo hace para vencer la opresión de los piratas y para liberar a la gente, con todo lo que ello puede significar, sin duda se juega la vida en cada incursión. Por tanto, el cambio se entiende como la posibilidad de vivir o por el contrario de morir por un ideal. Con este tema Miyazaki nos deja ver de nuevo el aspecto bélico, el vuelo y la transformación de figuras animadas a humanos que hemos tratado a lo largo de todo el proyecto. El significado profundo y complejo en este protagonista es básicamente un producto metafórico para convertirse en un alter ego, para dejar claro lo denigrante, inhumano y destructivo de un contexto en el que el fascismo era la ideología dominante impuesta por el gobierno italiano de aquel tiempo. En consecuencia, Miyazaki toma elementos narrativos que hacen que la figura de un cerdo sea más noble que un fascista, prefiriendo la modificación corporal como única alternativa ante la libertad y la vida.

Fotograma N.º 29



En primer lugar, este fotograma alude a un personaje masculino sentado en un aeroplano de color rojo, amarillo y naranja, mirando hacia arriba con su mano sujetando las gafas de aviador que tiene en la cabeza colocadas. Viste con uniforme de piloto, más específicamente con un mono azul marino, un jersey blanco, guantes marrones y gorro marrón tierra. Se caracteriza por su bigote de estilo francés. Se revela a nivel iconográfico a Marco Pagot (Porco Rosso) en su forma original humana, dentro de un aeroplano de guerra en pleno vuelo mientras realiza la búsqueda de su mejor amigo, cuyo paradero se desconoce porque se le perdió el rastro en un combate aéreo, llevado a cabo con anterioridad. De nuevo, el argumento del combate es la representación que permite al personaje cambiar, en favor de conseguir creer en la humanidad nuevamente. Ese viaje interior, lo



convertirá una vez más en humano, también gracias a su acercamiento a Fio, quien a medida que pasan los minutos del filme le abrirá los ojos para creer en la humanidad y en el amor. El autor evoca su figura anterior para identificar que ciertamente se trataba de un ser humano que, a causa de un hechizo, se convirtió en cerdo, precisamente por lo convulso del contexto hostil, de persecución y de opresión. En ese sentido, el personaje termina siendo más humano en su forma animal que la que se nos presenta en esta oportunidad. En resumen, se trata de una de las piezas filmicas más claras en cuanto a la idea que se quiere transmitir respecto al aporte de la metamorfosis como herramienta narrativa y de desarrollo de los personajes.

Análisis global – *Porco Rosso*: Marco Pagot

Un elemento común en las obras de Miyazaki como hemos podido percibir es el uso de la magia. A nivel denotativo, Marco Pagot es objeto de una maldición, la cual le ha hecho transformarse en cerdo, dejándonos ver que este animal se asocia en la mayoría de veces como algo despreciable, sucio y desagradable. No obstante, dicha analogía fue hecha a propósito por el autor para criticar de forma contundente la ideología fascista de principios del siglo XX. En consecuencia, como establece Montero (2012), "... si Marco considera que el ser humano es el cáncer del planeta, el encuentro con un organismo como Fio hace que sea capaz de reconocer que el hombre es todavía apreciable" (p. 87). En otras palabras, el personaje de Porco Rosso se ve obligado a cambiar a medida que va recuperando la esperanza en la humanidad, así como las ganas de amar. Este es un ejemplo más dentro de la filmografía de Miyazaki que contempla un contraste en un personaje que, en un principio, tiene una apariencia determinada y una actitud específica, transformando así su aspecto y su interior, lo cual constituye un arco narrativo dedicado al desarrollo de personaje acorde al tema principal de nuestra investigación.



11.2. El viaje de Chihiro: Haku

Fotograma N.º 30



El análisis primario de esta imagen permite divisar en primera instancia a un joven con media melena de color castaño, vestido con un kimono tradicional japonés de color blanco y azul, propio de los rituales del *shintō*¹³. Una cinta de color violeta le adorna la vestimenta. Mira directamente hacia el frente y mantiene el brazo izquierdo levantado con sus dedos formando un círculo en chin mudra¹⁴. Se pueden apreciar pétalos de color blanco suspendidos en el aire frente al personaje. El paisaje se compone por un cielo nublado dividido en dos colores, azul en la parte superior y naranja en la parte inferior. Además, de una viga horizontal de color rojo con dos soportes verticales. Sobre lo que respecta al nivel iconográfico, la imagen refleja a Haku, un chico humano que, dentro de un mundo mágico, tiene la capacidad de lanzar hechizos, lo que le permite alterar la realidad para conseguir diversos efectos. En este caso, lanza un hechizo a los secuaces de Yubaba para escapar con Chihiro. En cuanto a la iconología, representa a Haku en su versión humana, con una apariencia prepotente, de niño ceñido a las reglas, trabajador, pero obstinado al verse sometido a los planes de la Yubaba. A la vez es prisionero de su amnesia, de su incapacidad de saber quién es, de saber cuál es su propósito en la vida. Todas estas inquietudes serán respondidas a medida que cambia de forma física de humano a dragón, pero también en la medida en que se acerca a Chihiro, logrando ser su yo real como se detalla a continuación.

¹³ Significa “camino de los dioses”. Es considerada la religión tradicional de Japón.

¹⁴ En la tradición budista y del yoga se trata de un sello utilizado para la liberación de energía.

Fotograma N.º 31



En un nivel preiconográfico se expone la cabeza de un animal, concretamente la de un dragón de tonalidad blanca, gris y verde. Su piel se presenta en forma de escamas plateadas que se desprenden y quedan suspendidas en el aire. Sus ojos verdes se muestran muy abiertos. Al fondo, el mar de color azul intenso. Respecto a la iconografía, Haku se muestra en su forma alterna, un *mizuchi*¹⁵, transformación que utiliza para proteger a Chihiro ante los peligros del viaje. Esta es la representación donde Chihiro le confiesa su nombre real, por lo que Haku empieza a descamarse, recobrando su verdadera identidad. Haku se transforma nuevamente en su forma humana, pero con todos los recuerdos que había perdido con anterioridad. Del mismo modo, se libera de la esclavitud y la opresión que sufría bajo el control de Yubaba. Atendiendo al último nivel iconológico, la transformación de Haku tiene un significado más profundo en la cultura japonesa, es decir, los nombres tienen un poder intrínseco y se considera que tienen una influencia en la identidad y el destino de una persona. El hecho de que Haku haya olvidado su nombre refleja una pérdida de identidad y poder. Sin embargo, cuando Chihiro pronuncia su nombre le devuelve su verdadera identidad y le permite liberarse. Según lo plantea Montero (*Op. cit.*) es la representación plena del teatro *Noh*, en el cual se encuentra la colusión de dos fuerzas opuestas (*Waki* y *Shite*). En el caso que nos ocupa, el dragón, el *Shite*, el cual tiene dos figuras sujetas a transformación, el *mae-jite* (*shite* de antes), y el *nochi-jite* (*shite* posterior), siendo el primero (Haku), mientras que la forma posterior, es la verdadera identidad, quien no es otro que la deidad del río (Kohaku) (p. 154). De

¹⁵ Mizuchi es un tipo de dragón japonés o criatura legendaria con forma de serpiente, que se encuentra en un hábitat acuático o conectado al agua.

hecho, si lo ponemos en perspectiva, de todas las obras de Miyazaki, es sin duda, *El viaje de Chihiro*, la cual hace alusión más fiel a la cultura nipona, siendo esta escena un ejemplo claro de ello.

Análisis global – *El viaje de Chihiro*: Haku

Los fotogramas seleccionados describen la evolución que Haku tiene entre su forma humana y mitológica, y viceversa, pues se trata de un cambio físico que se repite a lo largo del filme. En ese sentido, la imponencia de un ser mitológico como lo es el dragón, contrasta con la fragilidad de un humano como se puede detallar en la primera imagen. Sin embargo, es la misma persona, el mismo personaje con distintas representaciones físicas y distintos momentos psicológicos. En un segundo apartado, en el aspecto connotativo se conforma que la forma humana trasciende a la narrativa, lo cual intenta transmitir el mensaje de redención del personaje, así como de conclusión adecuada al arco argumental del mismo, tanto que termina recordando que él y Chihiro están unidos por el destino desde hacía mucho tiempo, mucho antes incluso de que se encontraran en aquel mundo fantástico. Al final, la forma humana prevalece, pero con una identidad verdadera. Kohaku logró evolucionar de su yo incompleto, Haku, gracias a la conexión con Chihiro, circunstancia que les obliga a acompañarse y a vencer mil obstáculos juntos.



12. Conclusiones



A partir de lo expuesto con anterioridad, se puede concluir que con la obra fílmica objeto de análisis, *El castillo ambulante*, Hayao Miyazaki define de forma apropiada la temática de la metamorfosis.

En primer lugar, tras un estudio enfocado en la magia y el vuelo como herramientas de cambio significativas en la película. La magia se muestra como fuerza poderosa y cambiante tanto para el entorno como para los personajes, que no sólo experimentan transformaciones físicas sino también emocionales, que serán en las que el autor pondrá más esfuerzo para que el público pueda extraer el mensaje principal del cambio. El autor con el uso de estos elementos nos deja entrar un poco más en su mente, y nos permite entender algo mejor sus películas. Unos valores e ideales marcados y aprendidos, que desde pequeño le han llevado a ver la vida desde otro prisma y, así mismo, poder transmitirla desde su perspectiva de creador.

Estos rasgos, de alguna forma, han sido originados por un complicado pasado bélico que sufría su país, con una sociedad reprimida y confundida, en la cual era difícil entender la felicidad, un aspecto fundamental para conseguir el equilibrio y la paz que tanto busca en sus películas a través de la fantasía. Por ejemplo, con el uso de encantamientos y hechizos presentes en la obra, los protagonistas se ven impulsados a afrontar sus propios miedos, limitaciones y conflictos internos. Actúa como un catalizador para el cambio, desencadenando la superación de obstáculos y búsqueda de la verdadera identidad. Del mismo modo, Miyazaki, como precursor principal de las películas de animación que van más allá del puro entretenimiento, utiliza su sensibilidad y su imaginación para añadir otro elemento más que será de ayuda a los espectadores para la comprensión del mensaje oculto, por eso usa el vuelo como metáfora visual y narrativa en la mayor parte de sus obras, para impulsar la transformación y el crecimiento de los personajes en su viaje personal.

Y, en segundo lugar, al observar a los personajes creados por el director japonés, los cuales tienen un desarrollo constante a nivel físico y psicológico que se ha podido documentar de acuerdo al análisis de la imagen aplicado. En el caso emblemático de Sophie, ésta ha logrado tener un arco argumental completo en cuanto a su representación en dos sentidos,



estéticamente, en diversos momentos debido al efecto de la maldición, pero al mismo tiempo personalmente, logrando redefinir su actitud y perfil interno con respecto a la vida y otros de los personajes. Respecto a Howl, se ha denotado el cambio a partir del tratamiento a nivel estético, así como desde el punto de vista de su desarrollo individual, pasando de ser egoísta y egocéntrico, a un adulto capaz de amar y de ser amado sin temor a mostrar su corazón real ante los demás. Dicha estructura confluye directamente con la de Sophie, mostrándonos la aparente unión circunstancial de dos seres desconocidos que al final estaban conectados desde el inicio del filme, consiguiendo de esa manera adaptar de una forma espléndida la unión de la historia de ambos con vistas a contribuir a un desenlace idóneo para la trama en general. Las circunstancias de ambos personajes permitieron en efecto que se determinara a nivel denotativo y connotativo cambios sustanciales que al final reconocen y valoran la existencia de un antes y un después en la representación cinematográfica de todos los personajes.

Similares consideraciones se pudieron atender a la hora de revisar otros trabajos del autor, con lo cual, es pertinente afirmar que se trata de una importante herramienta empleada de forma cotidiana en su carrera fílmica. Un ejemplo de ello es el análisis aplicado al personaje principal de la obra *Porco Rosso*, cuya transformación es en efecto, la confluencia de argumentos narrativos que prefiguran la representación física del personaje, con el objetivo de conseguir un desenlace final. Por lo tanto, sufre una transición entre la forma humana y animal, al mismo tiempo que pasa de ser un ser antipático a una persona llena de esperanza y amor por otros.

En ese sentido, la metamorfosis forma parte del estilo de Miyazaki, lo cual ha implicado que sus trabajos tengan una carga valorativa superior, pues no sólo se transmiten desarrollos apropiados a nivel técnico, sino que, a nivel de calidad de las imágenes exhibidas, los mensajes presentados al público pueden incidir de forma importante en cuanto a la predilección de la audiencia por este tipo de productos artísticos.

Por último, es conveniente indicar que, pese a las limitaciones documentales encontradas a los fines de soportar investigaciones de este tipo, consideramos que pueden servir de antecedente para lograr estudios de mayor envergadura y profundidad académica. Más aún cuando se ha tratado de un estudio de secuencia fílmica, lo cual resulta algo singular si lo comparamos con otros estudios que han aplicado el análisis de la imagen a composiciones estáticas.





13. Referencias

- Amores, M., Arribas, B. & Pou, X. (20 de junio de 2013). La metamorfosis de los cuerpos en el cine de animación de Oriente y Occidente. Disney vs. Hayao Miyazaki. *Blog Informativo Modelsdeposadaenescena*. <https://n9.cl/3xhzo>
- Barthes, R. (1964). Retórica de la imagen. En: *Lo obvio y lo obtuso*. <https://n9.cl/emzvp>
- Carretero, I. (04 de julio de 2021). *Nausicaä del valle del viento*: primera película de Studio Ghibli. Cineando.es. <https://n9.cl/gpub2>
- Carrión, M. (2022). La Metamorfosis en *El Castillo Ambulante*: el cuerpo femenino como espacio especular de transformación. *Revista con a de animación*. N.º 15. 116-131. <https://doi.org/10.4995/caa.2022.17896>
- Castro, V. (2018). *La representación de los personajes femeninos de las películas de Hayao Miyazaki*. [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <https://n9.cl/y9f2z>
- Cobos, T. (2011). Ideología y poder en el anime japonés *La princesa Mononoke*. *Revista Contratexto*. N.º 20. 157-173. <https://n9.cl/nmbuc3>
- De Andrés - del Campo, S., Nos-Alda, E. & García-Matilla, A. (2016). La imagen transformadora. El poder de cambio social de una fotografía: la muerte de Aylan. *Revista Comunicar*. N.º 47. 29-37. <https://n9.cl/puqvm>
- Diccionario de la lengua española. (2023). *Metamorfosis*. <https://dle.rae.es/metamorfosis>
- Eco, U. (1973). *Signo*. Editorial Labor. <https://n9.cl/iuxaz>
- Enfilme. (Mayo, 2018). Video. Ansiedad, madurez y creatividad juvenil en ‘*Kiki: entregas a domicilio*’ de Hayao Miyazaki. *Enfilme.com*. <https://n9.cl/mt9oil>
- Imaginario, A. (s.f.). Existencialismo: qué es, características, autores y obras. *Culturagenial.com*. <https://n9.cl/fqlsg>



- Ivano. (26 de febrero de 2020). Ciclo Ghibli: *Porco Rosso*, “un cerdo que no vuela solo es un cerdo”. *Cinescopia.com*. <https://n9.cl/z8ja7>
- Kafka, F. (1915). *La Metamorfosis*. Editor Digital: Titivillus. <https://n9.cl/55h2g>
- López, A. (2020). *El castillo ambulante. Un corazón es una pesada carga*. Diábolo Ediciones.
- Montero, L. (2012). *El Mundo Invisible de Hayao Miyazaki*. Dolmen Editorial.
- Panofsky, E. (1979). *El Significado en las Artes Visuales*. Alianza Editorial. Madrid, España.
- Panofsky, E. (1962). *Estudios Sobre Iconología*. EpuLibre. <https://n9.cl/p0f7s>
- Ramírez, J. (1991). El método iconológico y el paranoico crítico. *Revista Ars Longa*. N.º 2. 15-20. <https://n9.cl/vupr6>
- Sartre, J. (1973). *El existencialismo es un humanismo*. Seminario de profesores de filosofía: las cuestiones metafísica, antropológica y ética en el existencialismo de J.-P. Sartre y M. Heidegger. 1-14. <https://n9.cl/z6wc>
- Taylor, S., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Ediciones Paidós. <https://n9.cl/4f8sk>
- Trillo de Leyva, J. (1997). *La Metamorfosis*. Astrágalo: cultura de la arquitectura y la ciudad. N.º 6. 61-69. <https://n9.cl/o7dn8>
- Vieira, C. & Kunz, S. (2018) *Howl's Moving Castle: Perspectives from Literature to Film*. [*El castillo ambulante*. Perspectivas de la literatura al cine]. Sexta conferencia internacional sobre ilustración y animación. 1-11. <https://n9.cl/g1ewe>
- Villafañe, J. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Ediciones Pirámide.
- Zamora, F. (2015). *Filosofía de la imagen*. Universidad Nacional Autónoma de México. <https://n9.cl/c8h4a>





14. Filmografía

Canal Asher Isbrucker. (23 de noviembre de 2016). El realismo inmersivo del Studio Ghibli. [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://n9.cl/1x7ig>

Miyazaki, H. (Director). (1984). *Nausicaä del Valle del Viento*. [Película]. Estudio Ghibli.

Miyazaki, H. (Director). (1989). *Kiki: entregas a domicilio*. [Película]. Estudio Ghibli.

Miyazaki, H. (Director). (1992). *Porco Rosso*. [Película]. Estudio Ghibli.

Miyazaki, H. (Director). (1997). *La princesa Mononoke*. [Película]. Estudio Ghibli.

Miyazaki, H. (Director). (2001). *El viaje de Chihiro*. [Película]. Estudio Ghibli.

Miyazaki, H. (Director). (2004). *El castillo ambulante*. [Película]. Estudio Ghibli.

