

# Las mil caras de Sin Cara. La recepción afectiva de Kaonashi

## The One Thousand Faces of No-Face. Kaonashi's Affective Reception

Julieta de Icaza Lizaola

Universidad Seika de Kyoto

Facultad de Estudios del Manga

juicaza101@gmail.com

ORCID: 0000-0002-2064-5936

**Resumen:** Las películas de Hayao Miyazaki han recibido reconocimiento mundial, entre otras cosas, por la manera en la que observa los afectos y conductas humanas para después retratarlos en la pantalla. En esta ocasión me centraré únicamente en uno de los personajes más conocidos del cineasta: Kaonashi o Sin-Cara de la película *El viaje de Chihiro*. Analizaré este personaje pues, aún sin tener los elementos esenciales para representar afecto (rostro y palabras), logra expresar de manera sencilla e inteligible emociones complicadas como el miedo, la ira o la soledad. Además, el éxito en la difusión de este personaje me indica una afinidad afectiva con los espectadores, donde la falta de respuestas dentro de la narración los lleva a buscar interpretaciones dentro de su propia experiencia emocional. El presente ensayo busca establecer que el público de *El viaje de Chihiro* ve reflejado su lado humano más íntimo y complicado en Kaonashi.

**Palabras clave:** Hayao Miyazaki, Kaonashi, *El viaje de Chihiro*, personaje espejo, animación japonesa, recepción

**Abstract:** Hayao Miyazaki's films have received worldwide recognition, among other reasons, for the way in which he observes in detail human affections and behavior to later portray them warmly on the screen. On this occasion I will focus only on one of the best-known characters of the filmmaker: Kaonashi or No-Face from the film *Spirited Away*. I will analyze this character because even without having the essential elements to represent affection (face and words) he manages to express in a simple way complicated emotions such as fear, anger, or loneliness. In addition, the commercial success of this character, indicates an affective affinity with the spectators, for whom the lack of answers within the narrative leads them to seek interpretations within their own emotional experience. This essay seeks to establish that the audience of *Spirited Away* sees its most intimate and complicated human side reflected in Kaonashi.



**Keywords:** Hayao Miyazaki, Kaonashi, *Spirited Away*, mirror character, Japanese animation, reception.

**Recibido:** 13 de marzo de 2023

**Aceptado:** 9 de junio de 2023

Hubo una vez una historia folclorésca<sup>1</sup> de espíritus, mundos mágicos y una niña muy valiente. La historia vino desde una isla remota al otro lado del mundo y ha tenido un gran impacto en la manera en la que el público occidental ha percibido la animación. Antes de que existiera esta historia la animación no se había adoptado como un método “serio” de hacer películas, sino más bien algo que era visto como un mero entretenimiento para niños (y, por lo tanto, no merecía la atención de los adultos) o, en casos muy particulares, como películas artísticas de culto pertenecientes a un género propio que rara vez llegaban a las salas de proyección comerciales. A pesar de que otros cuentos animados habían venido de todo el mundo (incluida la isla remota), la animación aún se consideraba algo menos prestigioso que las películas de acción en vivo.

En el año 2001, el director japonés Hayao Miyazaki y su estudio de animación Studio Ghibli lanzaron el largometraje *El viaje de Chihiro*, y así la historia de Chihiro, de sus padres, sus amigos y su viaje mágico apareció por las pantallas de todo el mundo. Aunque esta historia no fue la primera de su tipo, por alguna razón logró lo que nadie más había hecho antes: rompió récords de taquilla en Japón y tuvo una bienvenida sin precedentes por parte de los críticos internacionales de cine. En el tomo dedicado a *El viaje de Chihiro* de la Biblioteca Studio Ghibli, Martha García Villar lo resume de la siguiente manera:

Con más de 30 premios internacionales y nacionales, indiscutiblemente *El viaje de Chihiro* se trata de una de las películas de animación más prestigiosas y más valoradas

<sup>1</sup> Usamos la palabra *folclorésca* en el sentido que describe Michael Dylan Foster. Para Foster el folclorismo es la manera propia de la cultura popular de ver y representar el folclore. Es decir, los productos creativos, muchas veces comerciales, como películas, cómics, animación, etc., que dan la impresión al consumidor de que derivan directamente de tradiciones folclóricas existentes, pero que sin embargo no tienen una referencia directa. En el caso de *El viaje de Chihiro*, a pesar de que el universo narrativo está lleno de lo que parecieran ser dioses de la tradición japonesa, el diseño de los personajes es de Miyazaki, no una tradición folclórica. Si bien, al mirarlo con ojo experto, podríamos encontrar algunas referencias, como el dragón volador, encontraremos que la mayoría de estos símbolos vienen de la vida del propio Miyazaki y de sus ideales de respeto hacia la naturaleza.

por el público y la crítica de todos los tiempos [...]. Entre sus principales galardones se encuentran cuatro premios Annie (2003), el premio a la mejor película por parte de la Academia de cine japonesa (2002), un Oscar de Hollywood a la mejor película de animación (2002) (la única película de habla no inglesa que lo ha conseguido hasta la fecha) y el Oso de Oro de Berlín (2002) a la mejor película [...] la única ocasión en la que una película de animación ha recibido tal galardón.<sup>2</sup>

El Oso de Oro de Berlín, que nunca había sido otorgado a una película animada, es prueba definitiva de que *El viaje de Chihiro* rompió barreras que nunca antes se habían alcanzado. En pocas palabras, la historia logró cautivar incluso a los críticos y detractores de la animación más escépticos, contando las extraordinarias aventuras de Chihiro, una niña algo malcriada que viaja a una versión folclórica del mundo divino de las deidades sintoístas, diseñado por la imaginación de Miyazaki, un mundo en el que el folclore se reinventa para representar una visión fantástica y original de la antiquísima tradición visual y narrativa de Japón.

Chihiro entra a este mundo con sus padres, quienes pronto se convierten en cerdos al sucumbir a su propia gula y comer de la comida de los dioses. Para salvarlos, Chihiro debe encontrar un trabajo en la casa de baños de ese mundo y demostrar su valía a través del arduo trabajo que la malvada hechicera Yubaba le manda hacer. Durante ese viaje, Chihiro encontrará empatía y fuerza interior. La misma bruja Yubaba, dueña de la casa de baños, tiene la costumbre de robar los nombres de sus empleados para poder robar también sus identidades y controlarlos. La reafirmación de la propia identidad será parte fundamental del proceso de madurez de Chihiro durante su viaje. Pasa por muchas pruebas penosas que la transforman en una joven madura y cariñosa que, finalmente, logra salvar a sus padres y regresar a su mundo.

Así pues, si bien este podría ser un clásico *viaje del héroe*, de los que habla Joseph Campbell en su libro de 1972, *El héroe de las mil caras*; un viaje cautivador colmado de originales elementos fantásticos, visualmente atractivos, que en una primera lectura podría parecernos una trayectoria lineal en la que Chihiro recibe un llamado al viaje, pasa por un proceso de transformación y regresa a su mundo. Sin embargo, aunque ciertamente la narrativa y los antes mencionados elementos visuales atraen la atención del espectador, no son el único elemento del éxito de la película de Miyazaki. Hollywood filma por lo menos una película fantástica al año (normalmente más), todas ellas originales o basadas en libros infantiles

<sup>2</sup> Martha García Villar, *Biblioteca Studio Ghibli* (Sevilla: Héroes de Papel, 2017), 218.

de gran popularidad; sin embargo, muy pocas llegan a ser consideradas con el nivel de calidad cinematográfica de *El viaje de Chihiro*. En realidad, si la comparamos con otras películas de fantasía de Hollywood, me parece que la sensación que nos deja es completamente diferente, no nada más por la tradición cultural japonesa en la que está inserta, sino por el tono, el ritmo, el tratamiento de los personajes y, sobre todo, el tipo de afectos que representa.

Quizá para entender aún más esta diferencia en el tono entre *El viaje de Chihiro* y otras películas del mismo género, sería más interesante compararla con las narrativas “de la bolsa de transporte” a las que se refiere Ursula K. Le Guin, en vez de con el viaje del héroe de Joseph Campbell.

La teoría de la bolsa de transporte que Le Guin propone ve la narrativa como bolsas de transporte más que como lanzas, y critica la postura del héroe como el que sostiene dicha lanza. Le Guin habla de los primeros humanos y del desarrollo de la cultura y hace una analogía de las primeras narrativas con las primeras herramientas de la siguiente manera:

Lo hemos oído, todos hemos oído de los palos y las lanzas y las espadas, las cosas para atizar y para pinchar y para golpear, las cosas largas, duras, pero todavía no hemos oído de la cosa que sirve para poner cosas dentro, el contenedor para el contenido. Esto es un nuevo relato. Esto es algo nuevo. Pero es, a la vez, algo viejo. Antes —si lo piensas bien, seguramente mucho antes— del arma, una herramienta tardía, ociosa, superflua; mucho antes de los útiles, cuchillo y hacha; junto con las indispensables herramientas para machacar, moler, y cavar —porque ¿de qué te sirve cavar un montón de patatas si no tienes nada para llevar las que no te puedas comer a casa?<sup>3</sup>

Le Guin dice que, usando estas herramientas como analogía, podemos distinguir entre dos tipos de relatos: el relato violento de dominación y triunfo que ha dominado a lo largo de nuestra historia, y el relato “poco interesante” de la vida, de lo que recogemos y aprendemos en ella. No el relato de lo que vencemos, sino el relato de lo que nos llena.

El relato es lo importante. Es el relato el que me escondió mi propia humanidad, el relato que contaron los cazadores de mamuts sobre atizar, penetrar, violar, matar, el relato del Héroe. El maravilloso, envenenado relato del Botulismo. El relato del

<sup>3</sup> Ursula K. Le Guin, “La teoría de la bolsa de transporte de la ficción” (1986), <<https://mirror.anarhija.net/es.theanarchistlibrary.org/mirror/u/uk/ursula-k-le-guin-la-teoria-de-la-bolsa-de-transporte-de-la-ficcion.pdf>>, consultado el 3 de marzo de 2023.

asesino. [...] Quizás. El problema es que nos hemos permitido ser parte del relato asesino, y puede que su fin también sea el nuestro. Por eso es con cierta sensación de urgencia que busco la naturaleza, el sujeto, las palabras del otro relato, del nunca contado, del relato de la vida.

Es un relato extraño, no se nos da con facilidad, no se nos pone en la punta de la lengua con la misma facilidad con la que lo hace el relato asesino. Aun así, “nunca contado” fue una exageración. La gente lleva siglos contando el relato de la vida, en muchos tipos de palabras y maneras. Mitos de creación y transformación, relatos de picaresca, cuentos folclóricos, bromas, novelas.<sup>4</sup>

Miyazaki, gran lector de *Le Guin*, me recuerda más, en tono y estructura, las narrativas de bolsa. En su viaje, Chihiro va recolectando lecciones de vida y relaciones afectivas que poco a poco la van transformando. No es una heroína que vence con la lanza metafórica de la que habla *Le Guin*. No derrota a la bruja malvada ni vence al mal que azota a la casa de baños. No restablece un orden previamente interrumpido, sino que más bien crece al aprender a cuidar de los demás, al aprender a preocuparse por sus padres y por Haku y estas experiencias las va recolectando en su bolsa de transporte para llevarlas consigo a casa. Lo que Chihiro se lleva es madurez y, lo que aquí nos compete: afecto.

Afecto representado de manera singular y profunda en diferentes instancias, y es aquí donde entra en juego el personaje Sin Cara.

El Sin Cara, tan curioso como misterioso, deambula perdido por el mundo de los dioses, al no tener rostro ni voz genera cierto temor y aunque es un personaje secundario, con un tiempo de pantalla relativamente corto en relación con otros personajes, logró suscitar empatía entre los espectadores de todo el mundo. Su popularidad creció tanto que se convirtió en una imagen icónica, fácilmente identificable con Studio Ghibli (únicamente superada por Totoro).

Su verdadero rostro, si es que lo tiene, se esconde detrás de una máscara inexpresiva y su cuerpo negro, al principio etéreo y fantasmal, cambia poco a poco hasta convertirse en pesado y monstruoso. Estos cambios van sucediendo a lo largo de la trama y dependen, sobre todo del lugar en el que se encuentre. Sin Cara es un personaje que no necesariamente mueve la trama, pero sí la llena de tensión y refleja el crecimiento de Chihiro, pues al principio ambos están perdidos, solos y temerosos, y al final, después de que ella lo ayuda, está tranquilo, en paz, y encuentra un propósito.

<sup>4</sup> *Ibid.*, 5.

Este personaje es quizá uno de los más emblemáticos y populares de la película y, para mí, el más intrigante: ¿Quién es? O más bien ¿Qué es? Solo sabemos lo que dice de él la bruja Yubaba, quien parece temerle y se muestra alarmada cuando se da cuenta de la verdadera naturaleza de su generoso cliente: “¿Qué es todo esto? Su verdadera identidad es Sin Cara. Así es, ¡SIN-CA-RA! es un ser ambicioso que atrae a los clientes más escandalosos”,<sup>5</sup> y la hechicera Zeniba, la gemela buena de Yubaba, quien, a diferencia de su hermana, se muestra tranquila e invita a Kaonashi a quedarse con ella. Esto, en un inicio pareciera no decirnos mucho (salvo por la naturaleza aparentemente avara de Kaonashi, pues sus reacciones parecen contradictorias, pero, como veremos más adelante, este es el punto central).

En estas líneas intentaré esclarecer el misterio de Kaonashi desde el marco afectivo de la narración y del espectador para responder a la pregunta: ¿Cómo es que este personaje secundario, quien en un inicio no parece tener tanta importancia,<sup>6</sup> consigue establecer una intensa conexión emocional con los espectadores, hasta el punto de convertirse en un personaje icónico tanto de la película como del estudio?<sup>7</sup> Es decir, por una parte, haré una interpretación de lo que representa Kaonashi dentro de la narración, centrándome principalmente en los aspectos *afectivos* y *emocionales*<sup>8</sup> que representa. Asimismo, argumentaré la manera en la que esta representación afectiva y emocional construye la fuerte relación con el espectador que ha hecho de Kaonashi uno de los personajes em-

5 (そいつの正体はカオナシだよ。そう、カオナシ！欲にかられてとんでもない客を引き入れたもんだよ。あたしが行くまでよけいなことをすんじやないよ！) Hayao Miyazaki, *El viaje de Chihiro*, Madrid: Studio Ghibli, 2001, DVD. La traducción es mía.

6 En la entrevista de 2001 para la revista *Eureka*, publicada en *Turning Point*, Miyazaki narra cómo él y los productores estaban buscando una solución para la película, pues duraba aproximadamente tres horas y media. Entre todos los personajes que habían aparecido en el puente estaba Kaonashi. A Miyazaki le gustaba el diseño, pues se veía algo extraño y decidió usarlo para acelerar la acción (Hayao Miyazaki, *Turning Point 1997-2008* [San Francisco: VIZ Media, 2014], 205-214).

7 Es importante aclarar que, a mi parecer, también hubo razones estéticas y visuales, pues el diseño y la animación son muy atractivos, pero me voy a centrar solo en las razones afectivas, pues me interesa la calidad afectiva de la animación japonesa.

8 Uso la distinción de Steven Shaviro, quien describe las *emociones* como experiencias o estados personales subjetivos, resultantes de un proceso cognitivo y forzosamente asociadas a un sujeto, mientras que los *afectos* son las fuerzas que preceden a dicho proceso, son externas a los sujetos y por lo tanto objetivas. En otras palabras, son las reacciones físicas a los estímulos externos y que más adelante se convierten en emociones (Steven Shaviro, “Affect vs. Emotion”, *The CineFiles*, <<https://www.thecine-files.com/shaviro2016/>>, consultado el 2 de abril de 2016).

blemáticos de la animación japonesa. La hipótesis de este trabajo plantea que la seducción afectiva de Kaonashi se sustenta en que es un personaje que no solo puede representar emociones sumamente complejas y diversas, sino que, además, se moldea a las proyecciones emocionales del espectador, convirtiéndose en una suerte de espejo de algunos de sus sentimientos más profundos e incómodos; hablaremos implícitamente de su capacidad “polisémica” sostenida en su incapacidad de comunicación gestual y verbal. Si las emociones que sugiere son difíciles de reconocer incluso cuando las sentimos (soledad, desesperación, miedo, ira, etc.), lo son mucho más cuando las queremos significar. Paradójicamente, Miyazaki logra hacerlo sin la ayuda de la voz ni de expresiones faciales del personaje.

En general, una de las grandes fortalezas del lenguaje narrativo de la animación japonesa ha sido la capacidad para representar afecto y emociones; pensemos, por ejemplo, en las expresiones faciales exageradas de personajes como *Gokú* o *Naruto* y en las tramas un tanto melodramáticas de *Caballeros del Zodiaco* o *Candy Candy*. Sin embargo, Miyazaki logra crear un personaje sumamente afectivo sin dotarlo de un rostro con el cual expresarse, o de una historia triste de la que podamos compadecernos.

## La recepción de la película

Las películas de Ghibli llegaron por primera vez al mundo occidental gracias a un acuerdo de distribución que Ghibli firmó en 1996 con Walt Disney Studios. Más tarde llegaron a México a través del Canal 11 de televisión nacional. Durante una época, a principios de los años dosmil, las películas animadas se transmitían los domingos alrededor de la medianoche; *El viaje de Chihiro* se estrenó en México en septiembre de 2012.

El éxito de *Chihiro* y el creciente reconocimiento del anime como narraciones de culto, establecieron la posición de Ghibli como algo a medio camino entre la cultura Otaku y las películas de culto, para aquellos que no tenían miedo de agregar animación a su lista de cine artístico o independiente.

Hoy en día, un paseo por la *Friki Plaza* (aquel paraíso Otaku<sup>9</sup> donde los fanáticos de la Ciudad de México pueden encontrar desde DVD piratas hasta clases de animación, pasando por playeras, peluches y dulces japoneses) es suficiente para

<sup>9</sup> La palabra *Otaku*, en japonés, significa: ‘que se queda en su casa’; se refiere a la cultura de los fanáticos de los cómics, animación y cultura japonesa en general.

confirmar que para el público mexicano Kaonashi se ha convertido en uno de los que llamo un “personaje base”. Es decir, un personaje cuyos productos se pueden encontrar fácilmente en la mayoría de los puestos y negocios relacionados con la cultura Otaku, a pesar de que la película se estrenó hace más de 10 años.

Fuera de la *Friki Plaza*, su popularidad también es innegable, ya que los productos con su imagen, así como la película (original o pirata) se encuentran en todo el espectro comercial. Desde librerías como *El Péndulo* hasta los tianguis de Iztapalapa, existe una gran variedad de artículos y de precios.

Los indicadores de auge comercial también pueden considerarse como señal de que se ha establecido una relación afectiva *exitosa* con el personaje, pues al hablar de la recepción de productos en los medios masivos debemos tener en cuenta que lo que se recibe no es únicamente la obra en sí, sino todo el sistema de medios y mercado que se anexan a la película para aumentar su éxito comercial, como son peluches, camisetas, loncheras, etc. El resultado de esto es que los personajes, imágenes y mundo narrativo “se salen” de la historia y del medio (la animación). En otras palabras, la recepción de la obra tiene elementos tanto artísticos y afectivos como económicos. Cuando un personaje como Sin Cara tiene éxito, se crea una imagen con la cual el espectador siente un vínculo afectivo, ello motiva la creación de productos de “consumo afectivo”. Al respecto, Otsuka Eiji dice que “en la sociedad de consumo actual lo que la gente consume no son cosas físicas que tienen algún valor, sino más bien cosas como símbolos”,<sup>10</sup> es decir, si alguien, por ejemplo, compra una pluma de Sin Cara, lo que está comprando no es una pluma sino la experiencia y el símbolo de la relación afectiva con el personaje.

La gran variedad y cantidad de productos que han logrado permanecer en el mercado sin aumentar o disminuir su popularidad por tanto tiempo revelan que no ha sido una mera tendencia de moda, sino más bien que el personaje ha logrado alcanzar un gran impacto entre sus espectadores: dado que todos los personajes de Ghibli reciben la misma promoción y publicidad, pero solo Totoro y Kaonashi han disfrutado de este éxito comercial, podemos aventurarnos a suponer que esto no fue solo producto del *marketing*, sino más bien que los seguidores los destacaron como personajes especiales.

<sup>10</sup> Otsuka Eiji. “World and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative”. *Mechademia 5 Fanthropologies* (2010): 99-116.

## La obra y sus interpretaciones

En esta narrativa fantástica, nuestra protagonista se embarca en un *viaje del héroe* para salvar a sus padres, quienes fueron convertidos en cerdos por Yubaba. En su viaje, Chihiro recibirá ayuda de Haku, un espíritu que trabaja con Yubaba, quien está bajo su hechizo y de quien eventualmente se enamora, y de Zeniba (la bruja gemela de Yubaba). A través del personaje de Yubaba, la bruja avara que se adueña de los nombres de sus empleados, se nos presenta el tema de la identidad, uno de los temas centrales de la narrativa y que también vemos en el Sin Cara y su identidad misteriosa (o falta de ella).

Asimismo, estas dos brujas representan dos ideas contrastantes que se encuentran en el subtexto de la historia y crean tensión en la trama: avaricia y egoísmo vs. generosidad y empatía. De tal manera, Chihiro empieza su viaje como una niña mimada y egoísta, quien a través de las experiencias que vive en el mundo de los dioses y del amor de Haku, reafirmará la identidad de ambos; liberará a Haku y a sus padres del hechizo de Yubaba y retornará a su mundo, generosa, sensible, y con aprendizajes sobre sí misma.

## Los fans y sus interpretaciones

Durante una investigación de campo realizada en la Ciudad de México en agosto y septiembre de 2019, encontré evidencia del éxito afectivo y comercial de Kaonashi. Realicé entrevistas a clientes de la *Friki Plaza* y a los del puesto de anime en el tianguis de Iztapalapa de Eliza Torres, antropóloga y vendedora de anime. Como el aspecto comercial del éxito de Kaonashi no era suficiente para este análisis, quería indagar en la emoción que Kaonashi provoca en su público, la mayoría de ellos dieron respuestas que insinuaban las emociones profundas y complejas que expresa Kaonashi, y aunque hubo algunos elementos en común, las respuestas fueron muy diversas: una persona dijo que era *Kawaii* (japonés para lindo o tierno), mientras que otra dijo que le gustaba porque le daba miedo y parecía que sería lo último que verías antes de que se apagara una vela. Algunas personas dijeron que era un personaje bondadoso, pero mal entendido; otras, que daba temor y que claramente quería comerse a Chihiro; otras más, que era codicioso; que estaba tan solo y desprotegido que en realidad estaba actuando en consecuencia; algunos más, que era interesante porque no era bueno ni malo. Esta amplia variedad de interpretaciones fueron un primer indicador de que Kaonashi podría convertirse en la proyección emocional de quien ve la película y de cómo estas emociones suelen ser difíciles de externar para las personas; la

conexión emocional puede llegar a ser muy intensa. Al respecto, Eliza Torres dijo lo siguiente:

El personaje [Kaonashi] te hace sentir todo el abanico (de emociones): miedo, recelo, preocupación, angustia [...]. Al final, cuando en realidad Chihiro no tiene esta pretensión de avaricia, sino que solo es una niña, vemos que el personaje va a absorber justo lo que tú le proyectes y, al final, Chihiro lo único que proyecta es “tenemos una aventura, tenemos una misión, necesitamos amigos porque necesitamos ayuda” y así se convierte en un personaje confiable. Al fin y al cabo, es eso, es un personaje confiable, amigable, [...] y entonces te das cuenta de que en realidad no era el malo, sino que es malo cuando lo conviertes en ti mismo.<sup>11</sup>

De acuerdo con lo que dice Eliza, Kaonashi actuaría entonces como una proyección de su entorno y de los personajes que lo habitan: vemos, por ejemplo, que es sumamente ambicioso en la casa de Yubaba, quien a su vez es el personaje femenino más codicioso de la película, tanto así que la primera vez que la vemos en pantalla está contando sus muchas monedas de oro. Por otra parte, en casa de la benigna Zeniba, se muestra tranquilo y apacible, su manera de comer, en vez de desmedida y grotesca, es calmada y mesurada. Así, observamos que Kaonashi no solo es el reflejo de su entorno y de los personajes que habitan la narrativa, sino que se convierte también en el reflejo de los espectadores, lo cual parecería reafirmarse al observar las diversas interpretaciones que genera y en las que no hay un consenso general.

## La academia y sus opiniones

De las opiniones de los espectadores, pasamos a atender las de los académicos, encontramos que hay ciertos elementos en común, advierten la avaricia, la crítica social y la identidad; podemos señalar que en general intentan ver al personaje desde un punto de vista objetivo sin tomar en cuenta la parte afectiva o anotándola apenas de manera superficial.

Para ejemplificar algunas de las líneas de interpretación de Kaonashi, empecemos por Shiro Yoshioka, quien en su artículo “*Heart of the Japaneseness: History and Nostalgia in Hayao Miyazaki’s Spirited Away*”<sup>12</sup> dice que *El viaje de*

<sup>11</sup> Entrevista que realicé a Eliza Torres en el tianguis de Iztapalapa, Ciudad de México, en septiembre de 2019.

<sup>12</sup> Shiro Yoshioka, “Heart of the Japaneseness: History and Nostalgia in Hayao Miyazaki’s Spirited Away”, en *Japanese Visual Culture, Explorations of the World of Manga and Anime*, coord. Mark W. McWilliams (New York: M. E. Sharp, 2008).

*Chihiro* es una crítica a la sociedad contemporánea, en concreto a la sociedad japonesa de nuestros días. En sus propias palabras:

*Spirited Away* can be read as a critique of contemporary society. As some scholars point out, Japanese fantasy has been ‘a kind of mirror image of modern Japanese history’ (Napier, 1990, 12), and “a mode of social critique” attached to a socially constructed reality “while at the same time putting the foundation of what constitutes the real into question”.<sup>13</sup>

De acuerdo con Yoshioka, existe una tendencia en la fantasía japonesa moderna de volverse una especie de espejo y crítica social. *El viaje de Chihiro* entraría entonces en este marco. Para Yoshioka, Kaonashi es un claro ejemplo de lo anterior y usa las palabras del crítico social Takashi Tachibana:<sup>14</sup>

Kaonashi’s rapaciousness is also shocking. That, I think, is nothing but representation of Japan during the era of bubble economy. It is those spirits, guests of that bathhouse, and the workers attending them, who built up contemporary Japanese society. Although this is not explicit in the film, it definitely is a very striking representation of a specific historical period.<sup>15</sup>

Tachibana ve el “espejo social” del que habla Yoshioka en un periodo específico: la época de los ochenta, en los que la burbuja económica permitía a los japoneses tener una vida en la que los lujos eran comodidades cotidianas. Esta fue la consolidación de la sociedad y cultura de consumo excesivo que prevalecen hoy en día en Japón, a pesar de que la situación económica del país ha cambiado.

<sup>13</sup> *El viaje de Chihiro* puede leerse como una crítica de la sociedad contemporánea. Como señalan algunos académicos, el género fantástico en Japón ha sido “una especie de imagen espejo de la historia japonesa moderna” (Napier, 1990, 12), y “un modo de crítica social” unido a una realidad construida socialmente “al tiempo que ponía en tela de juicio el fundamento de lo que constituye lo real” (Figal, 1999, 156) (Yoshioka, “Heart of the Japaneseness”, 256-274). La traducción es mía.

<sup>14</sup> *Ibid.*

<sup>15</sup> “La rapacidad de Kaonashi también es chocante. Creo que esta no es más que la representación del Japón de la época de la economía de burbuja. Son esos espíritus, huéspedes de esa casa de baños, y los trabajadores que los atienden, los que construyeron la sociedad japonesa contemporánea. Aunque esto no se expone de manera explícita en la película, sin duda es una representación muy llamativa de un periodo histórico concreto” (Tachibana Takashi, “Mensetsu 1”, *Kinema Junpo Sha, Sen to Chihiro no Kamikakushi o yomu 40 no me* [agosto de 2001]: 34). La traducción es mía.

En la línea de Yoshioka y Tachibana, el investigador Roberto Masami Prabowo, de la Universidad Bina Nusantara en Indonesia, ve no solo a la sociedad de consumo japonesa, sino que encuentra, en concreto, a la juventud nipona reflejada en Kaonashi:

From the Kaonashi character, the researcher could see Miyazaki gives a sharp social critique of consumerism prostitution of young children in modern Japan era. The researcher also captures the implicit meaning of this as the form of someone who suddenly has everything turns into the uncontrolled monster (Solomon, 2015). Kaonashi act can be categorized into the level of self-esteem. It wants to be appreciated by those who have a lot of money and respected by the others. If someone rejected it, it would eat them until getting satisfied. That is like the capitalist society in Japan, with money, people can buy everything until they satisfy or broke.<sup>16</sup>

Masami Prabowo toca tres puntos en esta cita: en primer lugar, habla de que Kaonashi es una crítica a la manera en la que el consumismo desmedido ha afectado a la juventud japonesa. Este consumismo desmedido es el que Kaonashi representa al transformarse en una figura monstruosa que, al igual que los jóvenes japoneses, consumen y consumen de manera descontrolada. En segundo lugar, para Masami Prabowo este consumismo es reflejo de una falta de autoestima en la que la persona trataría de llenar un vacío por medio del consumo. En tercer lugar, Masami muestra cómo un problema social se traduce en un problema personal para la juventud de Japón: al poner la autoestima en su capacidad de consumo, se crean monstruos solitarios y avaros.

Durante el momento más dramático de su historia, Kaonashi consume y consume hasta convertirse en un monstruo y literalmente trata de comprar el afecto

<sup>16</sup> “A partir del personaje de Kaonashi, el investigador pudo ver que Miyazaki hace una aguda crítica social de la deformación consumista de los niños pequeños en el Japón moderno. El investigador también capta el significado implícito de esto como la forma en la que alguien, quien de repente lo tiene todo, se convierte en un monstruo incontrolado (Solomon, 2015). Las acciones de Kaonashi pueden clasificarse en el nivel de la autoestima. Quiere ser apreciado por los que tienen mucho dinero y respetado por los demás. Si alguien lo rechaza, se lo come hasta quedar satisfecho. Es como en la sociedad capitalista de Japón, con dinero, la gente puede comprar todo hasta que estén satisfechos o en la quiebra” (Chambers, 2012). (Roberto Masami, “Consumerism Capitalist Perspective in Animation Film *Sen to Chihiro no Kamikaushi* by Hayao Miyazaki”, *Humaniora* 8, 2017, <[https://www.researchgate.net/publication/323481479\\_Consumerism\\_Capitalist\\_Perspective\\_in\\_Animation\\_Film\\_Sen\\_To\\_Chihiro\\_No\\_Kamikaushi\\_By\\_Hayao\\_Miyazaki/citation/download](https://www.researchgate.net/publication/323481479_Consumerism_Capitalist_Perspective_in_Animation_Film_Sen_To_Chihiro_No_Kamikaushi_By_Hayao_Miyazaki/citation/download)>, consultado en septiembre de 2019). La traducción es mía.

to y la admiración de los demás personajes (incluida Chihiro), por ello no me parece incorrecto pensar que existe una crítica social implícita a la sociedad de consumo. Sin embargo, durante una entrevista en el año 2001, un reportero le preguntó a Miyazaki si había creado a Kaonashi pensando en la juventud contemporánea, a lo que Miyazaki respondió:

I didn't make the film with that in mind. No-Face is just a name and a mask, and other than that we don't really know what he is thinking or what he wants to do. We just named him No-Face because his expression almost never changes; that's all. But I do think there are people like him everywhere, people who want to be like someone but have no sense of self.<sup>17</sup>

Vemos en las palabras de Miyazaki que, más que criticar la sociedad de consumo, se centra en la falta de identidad del personaje. En otras palabras, si ponemos atención a lo que dice Miyazaki, me parece acertado hacer la analogía con el consumismo extremo; sin embargo, creo que esta resulta una interpretación incompleta, pues Kaonashi no solo tiene esa estructura personal avara y consumista que se desata dentro de la casa de Yubaba (el personaje verdaderamente ambicioso de la película). Su comportamiento fuera de la casa de baños le permite una polivalencia y complejidad que van más allá de la mera representación de la sociedad de consumo.

Otros investigadores, como Hiroshi Yamanaka, no comentan sobre la metáfora del Japón capitalista moderno, pero aun así relacionan a Kaonashi con la codicia y el “consumo monstruoso”:

Kaonashi, who plays a prominent role throughout the story, cannot or will not say anything: instead, he simply stands like a shadow near a bridge and utters inarticulate noises in a strange voice. If “a word is one's will”, Kaonashi has no independent will; he is a caricature of a person with only a mask for a face and who exists as a shadowy figure whose key attribute is an insatiable, indeed monstrous, lust for consumption. Kaonashi finds money to be the most powerful way to win the worker's favor at Abu-

---

<sup>17</sup> [No hice la película pensando en eso. Kaonashi es solo un nombre y una máscara, y aparte de eso no sabemos realmente lo que está pensando o lo que quiere hacer. Le pusimos Sin Cara (Kaonashi) porque su expresión casi nunca cambia; eso es todo. Pero creo que hay gente como él en todas partes, gente que quiere parecerse a alguien, pero no tiene identidad propia] (Miyazaki, *Turning Point*, 222). La traducción es mía.

raya, the spirit's bathhouse run by Yubaba. Money talks for him and he orders to serve him heaps of delicious food, paying for it with fake gold.<sup>18</sup>

Lo que me parece más interesante del comentario de Yamanaka es que indica que el deseo desmedido de consumo de Kaonashi corresponde a la forma más efectiva de entrar en comunicación con los trabajadores de la casa de baños: el ansia de oro poco a poco se convierte en una especie de histeria colectiva en la que todos los personajes se “alimentan” unos a otros de avaricia. En ese sentido, diría una vez más, que a pesar de que la película plantea críticas hacia la sociedad de consumo rapaz en la que vivimos (tema recurrente de Miyazaki en su filmografía), los verdaderamente avaros son los trabajadores, Yubaba y los padres de Chihiro quienes se convierten en cerdos debido a su manera insaciable de comer. *Kaonashi* es simplemente un reflejo monstruoso y exagerado de esa codicia que los posee.

Yamanaka también aborda otro punto interesante: la falta de identidad que menciona Miyazaki y que implica una profunda carencia de independencia y de libertad. Respecto al tema, Martha García Villar vincula la falta de identidad social con un abismo de soledad: identifica estas características con la cualidad de “espejo emocional” de Kaonashi. Al exponer la crítica social, la autora no deja de lado la parte afectiva del personaje:

Sin Cara es un dios errante, un espíritu sin hogar ni personalidad que deambula por los alrededores de la casa de baños observando anhelante a aquellos que lo ignoran al pasar [...] su diseño y máscara representan la soledad y la ausencia de identidad y criterio, lo cual se refuerza en su desesperación. Sin Cara es un caparazón vacío, ya que sus pensamientos, actitudes y acciones se definen en medida de los deseos de los seres que tiene a su alrededor. [...] Hayao Miyazaki [...] realiza una crítica social

<sup>18</sup> [Kaonashi, quien desempeña un papel prominente a lo largo de la historia, no puede o no quiere decir nada; en lugar de ello, simplemente permanece de pie como una sombra cerca de un puente y profiere ruidos inarticulados con una voz extraña. Si “la palabra es la voluntad de uno”, Kaonashi no tiene voluntad independiente; es una caricatura de una persona que solo tiene una máscara por rostro y que existe como una figura sombría cuyo atributo clave es una insaciable, o más bien monstruosa, lujuria por el consumo. Kaonashi considera que el dinero es la forma más poderosa de ganarse el favor de los trabajadores de Aburaya, la casa de baños para espíritus regentada por Yubaba. El dinero habla por él y ordena que le sirvan montones de deliciosa comida, pagándola con oro falso]. (Hiroshi Yamanaka, “The Utopian ‘Power to Live’: The Significance of the Miyazaki Phenomenon”, en *Japanese Visual Culture, Explorations in the World of Manga and Anime*, ed. Mark W. McWilliams [New York: M. E. Sharpe, 2008], 242). La traducción es mía.

a la avaricia desmedida a través de un personaje que representa la más absoluta soledad.<sup>19</sup>

García Villar agrega a su análisis la parte visual de Kaonashi, su diseño ayuda a evocar la imagen de soledad y falta de personalidad. Además, articula la crítica social a la avaricia con el lado emocional y afectivo que representa Kaonashi: las causas de su desbordado consumismo tienen que ver con razones emocionales profundas, sin embargo, a mi juicio, no logra traspasar esa primera percepción. Hasta este momento, todos los investigadores que he citado comparten los siguientes puntos: avaricia, crítica social, soledad y falta de identidad o personalidad. Como un último ejemplo, en este apartado, me gustaría presentar la hipótesis de Laura Montero Plata, quien en su libro plantea una línea de interpretación completamente diferente:<sup>20</sup> Montero propone que Kaonashi es en realidad una representación de la naturaleza ambivalente de Haku (otro de los personajes principales de la película), al estilo del teatro japonés Noh; explica que la película entera sigue el esquema narrativo de una obra de Noh, en el cual un humano entra en contacto con una criatura del otro mundo, quien será su guía por el mundo de los espíritus. Así, realiza una descripción detallada de cómo cada una de las partes de la película corresponden al esquema narrativo del Noh, para efectos de este análisis, mencionaremos tan solo el momento de la danza de los *Okina*.

La danza de los *Okina* o *Shikisanban* es un momento de la obra en la que el personaje principal se desdobra en dos personajes alegóricos: el *Okina* blanco y el *Okina* negro. Ambos bailan con máscaras que se consideran receptáculo de los kami o dioses, y representan el juego de dualidad entre la luz y la oscuridad simbolizado en el ying y el yang. El *Shikisanban* sirve también como una explicación de lo que está ocurriendo dentro de la obra y se conforma por dos danzas consecutivas: la del *Okina* blanco, que en este caso está representado por el Dios del Río, y la del *Okina* negro: Kaonashi. Para Montero Plata ambos personajes explican el misterio de Haku, quien es el aprendiz de Yubaba, amigo y guía de Chihiro, resulta ser el dios de un río que había olvidado su propia identidad. Esto es de singular importancia pues el personaje Haku, desdoblado alegóricamente, sería el núcleo del enigma del Sin Cara.

Así, Haku aparece a veces bondadoso y a veces frío e incluso cruel, para comprender esto, el Dios del Río y Kaonashi sirven para representar la personalidad

<sup>19</sup> Martha García Villar, *Biblioteca Studio Ghibli* (Sevilla: Héroes de Papel, 2017), 82-85.

<sup>20</sup> Laura Montero Plata, *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (Palma de Mallorca: Dolmen, 2017), 137.

ambivalente de Haku. Ambos personajes usan máscaras, ofrecen oro a los otros personajes y terminan siendo algo diferente y contrario a lo que los habitantes de la casa de baños pensaban: El Dios del Río termina siendo una figura bondadosa que ayuda a Chihiro, mientras que Kaonashi, al igual que Haku, pasan a configurarse como seres solitarios que desconocen su propia identidad.

Este ardid hace posible dotar a Haku de una profundidad psicológica extraordinaria a través del uso de la alegoría, de un recurso que he bautizado como el “personaje espejo”, esto implica que el joven aprendiz de Yubaba se refleja en el doble personaje del *okina* blanco y el *okina* negro encarnado por el dios pestilente y por Sin Rostro. De este modo Miyazaki cincela el presente de Haku —anegado por la oscuridad, la codicia y el ansia de poder— a través de las acciones de Sin Rostro.<sup>21</sup>

La hipótesis del teatro Noh, a mi parecer, mete un poco con calzador los motivos del teatro clásico japonés en una animación moderna que poco tiene que ver con la estructura y el medio del *Noh*; nos presenta una visión romantizada y un tanto orientalista de un Japón actual milenario y fascinante. Sin embargo, esta hipótesis es interesante pues propone a Kaonashi como el reflejo del estado emocional más incógnito y doloroso de Haku. Así pues, Kaonashi no solo estaría actuando como espejo de los espectadores y de su entorno, sino que también sería una proyección directa de uno de los personajes más importantes para la trama. La idea de que Kaonashi sea un “personaje espejo” conjunta los temas de identidad y soledad con el concepto de Kaonashi como una proyección anímica de su entorno. Resulta, entonces, más interesante aún, si consideramos el trabajo de construcción folclorés de Miyazaki desde el teatro Noh, pues si lo vemos en términos de la recepción, aunque el espectador no conozca de teatro Noh, sí puede ver las emociones abigarradas que se reflejan en Kaonashi y conectarse emocionalmente con él.

## Preguntas abiertas y misterio

Hemos visto que los académicos siguen una línea más o menos similar al hablar de Kaonashi con la excepción de Montero Plata, quien deja de lado la crítica social para enfocarse en la representación cultural y establece la categoría que denomina como el “personaje espejo”. Sin embargo, si la interpretación objetiva de Kaonashi pareciera estar tan clara, cabría preguntarse lo siguiente: ¿por qué

<sup>21</sup> *Ibíd.*, 162.

entre los fans, que se permiten verlo de una manera subjetiva, difiere tanto su opinión? ¿Acaso su interpretación no es tan clara como las opiniones académicas sugieren? Por supuesto, podríamos decir que el ojo académico está más preparado para encontrar estas claves en la narrativa; sin embargo, me parece que nuevamente nos encontraríamos con la respuesta incompleta al no observar y analizar la parte afectiva de Kaonashi con la atención que merece.

Considero que las interpretaciones de los espectadores son tan variadas debido a que Kaonashi plantea muchas preguntas que jamás responde: ¿quién es?, ¿qué es?, ¿qué quiere?, ¿por qué quiere a Chihiro con tantas ansias? Podemos aventurar una hipótesis: el personaje nos inquieta y llena de dudas, pero la película no nos dará respuestas. En otras palabras, al ver *El viaje de Chihiro* el espectador recibe el vacío que Kaonashi representa, el que nos plantea de sí y el de nosotros mismos.

## Identidad

Kaonashi nos presenta el enigma de su identidad sin solución, pues la narración nunca nos dirá ni quién ni qué es; como su nombre lo indica, no tiene cara ni voz, es decir, no tiene manera de comunicarse y su misma conformación apunta a mantener este misterio; Kaonashi se configura básicamente de dos partes: una, la máscara blanca con marcas moradas y expresión neutra y otra, un cuerpo que pareciera estar cubierto por una tela negra, por lo que siempre tenemos la impresión de no poder distinguirlo claramente, ya sea por la transparencia de su cuerpo o por la manera en la que crece al comerse a los empleados de la casa de baños; solo podemos percibir que su cuerpo es algo etéreo y maleable. Su apariencia nos recuerda la de un fantasma o espíritu errante y la máscara que lleva tiene ciertas reminiscencias folclóricas a las máscaras japonesas de teatro Noh. Todos los elementos anteriores (su falta de rostro y voz, su cuerpo maleable, su cambio de personalidad dependiendo del lugar en que se encuentre y de lo que la gente a su alrededor proyecte) dan lugar a que su identidad sembrada de dudas sea cuestionable: ¿esconde su identidad o más bien no tiene una?; ¿quizá adopta la máscara como identidad?

## Motivación

Observamos que, además de su diseño, la narrativa no nos ofrece muchas respuestas: en un inicio se encuentra en el puente que lleva hacia la casa de baños, puente que simboliza el paso entre dos mundos y que en el teatro Noh, de acuer-

do con Laura Montero Plata, simboliza el intermedio entre el mundo real y el fantástico. Aquí Kaonashi se muestra tranquilo, aunque definitivamente solitario, pues es el *único* que puede ver a Chihiro y el *único* que no interactúa con los demás dioses, lo cual nos da a entender que él, como Chihiro, también está fuera de lugar en ese mundo, elemento que lo vuelve aún más extraño. Si él es un dios o un espíritu, ¿por qué está fuera de lugar en su propio mundo? Las preguntas que nos asaltan al verlo por primera vez, no solo no se esclarecen durante la película, sino que se multiplican mientras avanza la trama. Si ya antes nos preguntábamos quién es y qué hay detrás de la máscara, durante la narración nos iremos preguntando cuáles son sus motivaciones, si su actuar es apropiado, correcto, o simplemente incomprendido por complejo.

Sin embargo, en cuanto cambia de lugar, el espacio que lo rodea parece influenciarlo: en la casa de baños poco a poco empieza a verse afectado por la ambición a su alrededor y procede a comerse a los empleados. Al comerlos se roba su voz, y su cuerpo, de parecer ligero, casi transparente, va creciendo hasta volverse monstruoso y de apariencia enferma. De provocar intriga en el espectador, ahora causa temor. Finalmente, cuando sale de la casa de baños, con la ayuda de Chihiro logra vomitar todo aquello que se había comido y que lo enfermaba en más de un sentido, y vuelve a tener la misma apariencia física etérea, vuelve a perder la voz y a comportarse de manera tranquila. Aquí, el espectador contempla que el personaje no es un villano, e incluso, al final de la historia, genera ternura cuando acompaña a Chihiro hasta el pantano y encuentra un hogar con la bruja Zeniba.

Que dentro de la trama se convierta en un reflejo de lo que lo rodea (además de lo que lo consume) da constancia narrativa de su maleabilidad no solamente física, como vimos cuando hablamos de su diseño, sino también de su maleabilidad emocional. El hecho de que se convierta en un espejo de los demás personajes me hace pensar que lo mismo sucede con el espectador cuando, intrigado por el misterio de la máscara, el velo negro y sus extrañas acciones, se siente irresistiblemente atraído por Kaonashi e intenta verlo y llenar el aparente vacío de significado con el que se encuentra. En otras palabras, el hecho de que Kaonashi deje tantas preguntas abiertas facilita la proyección emocional subjetiva, ya que el espectador buscará respuestas, pero no podrá encontrarlas en la película, sino que recurrirá al único lugar disponible: su propio conocimiento emocional, su experiencia afectiva, la que imprimirá en el personaje para dotarlo de significado.

## Conclusiones

Recapitulando, hemos establecido que en la narración Kaonashi es un reflejo tanto de los personajes que lo rodean como de su entorno. Expresa afectos y emociones complejos como la ira, el miedo o la soledad, los cuales son universales, dolorosos y difíciles de explicar. Al mismo tiempo, deja preguntas sin resolver sobre su identidad y sus motivaciones. Como el espectador no encuentra respuestas a estas preguntas dentro de la narración, deberá buscarlas afuera, es decir, en su propia experiencia estética.

Aunque es cierto que, en alguna medida, toda interpretación es una proyección, la polivalencia provocada por el misterio del personaje hace que esta sea aún más rica, pues es más fácil proyectar en algo que no está claramente definido ni limitado. La fuerza del “personaje espejo” de Kaonashi, como categoría de análisis, sustenta opiniones académicas, que de alguna manera lo plantean como un reflejo e interpretación de algo, ya sea de la sociedad, de la juventud nipona o de Haku.<sup>22</sup> Es importante notar también que aquellos académicos que sí hablan sobre los sentimientos confusos de Kaonashi, los presentan únicamente de forma descriptiva, sin un análisis profundo. Sin embargo, Kaonashi, a mi juicio, es un ser puramente afectivo, actúa desde el miedo a la soledad y la necesidad de establecer una relación con otro ser (Chihiro), pero debido a que no puede hacer uso de la palabra ni de su gestualidad, no tiene manera de esclarecer su situación sino tan solo sentirla; por eso vemos sus emociones representadas de manera tan intensa y sin filtros.

En otras palabras, podemos concluir que el espectador de la película llena el vacío aparente que nos dejan el significado oculto de la identidad y las motivaciones de Kaonashi con su propia proyección emocional. Aquel espíritu solitario y temeroso de esta historia, cuya verdadera identidad nunca conoceremos, nos muestra un aspecto doloroso y necesario de nosotros mismos. Nos revela aquello que no queremos ver pero que aun así sentimos intensamente.

Sin embargo, ¿qué relevancia tiene hablar de Kaonashi como personaje espejo? A mi parecer, este personaje tan moralmente ambiguo, que cambia de aparente enemigo a aliado dependiendo de lo que esté reflejando, es congruente con la filosofía de la filmografía de Miyazaki: el presentar personajes y narrativas que no tienen una clara distinción entre el bien y el mal, a diferencia de las animaciones de Estados Unidos.<sup>23</sup>

<sup>22</sup> Montero, *El mundo invisible*, 137.

<sup>23</sup> Claro ejemplo de esto podrían ser la Dama Eboshi, de *La Princesa Mononoke* (1997), quien destruye el bosque donde habitan animales y dioses, causándoles un pro-

Los personajes de Miyazaki no son buenos y malos en conflicto, sino que están dotados de una ambigüedad moral llena de matices que los hace más interesantes. Sus personajes no están en una lucha en la que el héroe pelea, como dijimos cuando hablamos de la teoría de Le Guin, sino un viaje en el que recogen experiencias en su “bolsa de transporte”.

En el caso de *El viaje de Chihiro*, el espejo que es Kaonashi nos refleja la subjetividad, con todos sus matices, de otros personajes y de nosotros mismos. Al ver este reflejo podemos empatizar y comprender la humanidad de la historia y de los seres que la habitan. Una humanidad igual a la nuestra, en la que todos pasamos por lo mejor y lo peor de nosotros mismos durante el viaje y en la que la moralidad es subjetiva al afecto.

## Bibliografía

- CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica, 1972.
- EIJI, Otsuka. “World and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative”, *Mechademia 5 Fanthropologies* (2010): 99-116.
- FOSTER, Michael Dylan. *The Folkloresque. Reframing the Folklore in a Popular Culture World*. Salt Lake City: Utah State University Press, 2015.
- GARCÍA VILLAR, Martha. *Biblioteca Studio Ghibli: El viaje de Chihiro*. Sevilla: Héroes de Papel y Crossover, 2017.
- LE GUIN, Ursula. “La teoría de la bolsa de transporte de la ficción”. <<https://mirror.anarhija.net/es.theanarchistlibrary.org/mirror/u/uk/ursula-k-le-guin-la-teoria-de-la-bolsa-de-transporte-de-la-ficcion.pdf>>, consultado en marzo de 2023.
- MASAMI, Roberto. “Consumerism Capitalist Perspective in Animation Film Sen to Chihiro No Kamikaushi, by Hayao Miyazaki”. *Humaniora* 8, 2017. <[https://www.researchgate.net/publication/323481479\\_Consumerism\\_Capitalist\\_Perspective\\_in\\_Animation\\_Film\\_Sen\\_To\\_Chihiro\\_No\\_Kamikaushi\\_By\\_Hayao\\_Miyazaki/citation/download](https://www.researchgate.net/publication/323481479_Consumerism_Capitalist_Perspective_in_Animation_Film_Sen_To_Chihiro_No_Kamikaushi_By_Hayao_Miyazaki/citation/download)>, consultado en septiembre de 2019.
- MIYAZAKI, Hayao. *Turning Point 1997-2008*. San Francisco: VIZ Media, 2014.
- MIYAZAKI, Hayao. *El viaje de Chihiro*. Madrid: Studio Ghibli, 2001. DVD.
- MONTERO Plata, Laura. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca: Dolmen, 2017.
- SHAVIRO, Steven. “Affect vs. Emotion”, *The Cine-files*, <https://www.thecine-files.com/shaviro2016/>>, consultado en abril de 2016.

---

fundo daño, pero no por maldad, sino por ayudar a su gente a sobrevivir por medio de los recursos que provee el bosque. Otro ejemplo es la Bruja del Pantano de *El increíble castillo vagabundo* (2004), quien en un inicio se presenta como la malvada que roba su juventud a la protagonista Sophie. Sin embargo, después se nos presenta como una frágil anciana que se vuelve parte de la familia de Howl y Sophie y los ayuda durante la guerra.

TACHIBANA Takashi, “Mensetsu 1”, *Kinema Junpo Sha, Sen to Chihiro no Kamikaushi o yomu 40 no me* (agosto de 2001): 34.

YAMANAKA, Hiroshi. “The Utopian ‘Power to Live’: The Significance of the Miyazaki Phenomenon”, en *Japanese Visual Culture, Explorations of the World of Manga and Anime*, coord. Mark W. MacWilliams, 237-256. New York: M. E. Sharp, 2008.

YOSHIOKA, Shiro. “Heart of the Japaneseness: History and Nostalgia in Hayao Miyazaki’s *Spirited Away*”, en *Japanese Visual Culture, Explorations of the World of Manga and Anime*, coord. M. W. MacWilliams, 256-274. New York: M. E. Sharp, 2008.

### ***Julieta de Icaza Lizaola***

Licenciada con mención honorífica en Lengua y Literaturas Hispánicas por la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. Beneficiaria de la beca Monbukagakusho del gobierno japonés, con la que hizo una estancia de investigación y una maestría en Bellas Artes en la Facultad de Estudios del Manga de la Universidad de Kyoto Seika, donde actualmente es candidata a doctorado. Ha participado en la conferencia internacional Mechademia, así como en el Seminario de Religiosidad y Cultura de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM y en el Coloquio “Ánime, subjetividad y construcción del ciudadano contemporáneo”, realizado por la Facultad de Psicología de la UNAM. Sus trabajos han sido publicados en la revista *Kiyou* de la Universidad de Kyoto Seika, así como en el Research Center for the History of Transformations en Viena. Actualmente es profesora de Manga y Literatura Japonesa en el Center for International Educational Exchange (CIEE) de Kyoto y maestra invitada regular en la Universidad Kansai Gaidai.