

Mangas y *anime*
Rostros mediáticos de una seducción
Alicia A. Poloniato Musumeci



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

UNIDAD XOCHIMILCO División de Ciencias Sociales y Humanidades

EDITORIAL
TERRACOTA **ET**

Índice

Semblanza de Alicia A. Poloniato <i>Hugo Ciceri</i>	11
Prólogo	15
I. Una mirada histórica	19
Origen y desarrollo de mangas y <i>anime</i>	19
Tránsito a la mundialización	23
Inscripción en la posmodernidad	25
De adaptaciones, continuaciones y otros rasgos posmodernos	28
Creaciones derivadas	32
II. El discurso del manga	35
Condiciones de producción y circulación del manga	35
El discurso del manga	37
Historias, géneros y destinatarios de los mangas	43
De creadores, obras y estilos	45
III. Los discursos <i>anime</i>	57
La animación y sus técnicas	57
Distinciones según el empleo del <i>full</i> o el <i>limited anime</i>	58
El montaje	62
Recursos expresivos y estilos	64

Los géneros del <i>anime</i>	69
Diversidad de discursos <i>anime</i>	71
Tratamientos y duración	72
Películas	72
Seriales televisivos	76
Distribución y consumo	77
IV. Un estudio de caso: <i>El increíble castillo vagabundo</i>	81
Ubicación del filme	81
Pautas para el estudio	82
Criaturas y elementos mágicos	83
El castillo caminante y Sophie: coprotagonistas	86
El castillo caminante de Howl	86
Sophie	89
Otros personajes	95
Howl	95
Calcifer, el demonio del fuego	100
El final de la historia	102
Localizaciones espaciotemporales del filme	102
Y, para terminar...	107
Personajes y tipología actancial	108
Nudos dramáticos y desenlaces	110
Epílogo	113
Bibliografía	115
Referencias electrónicas	116
Videografía revisada	117
Mangas consultados	118
Índice de ilustraciones	118
Anexo: Localización de comentarios sobre mangas y <i>anime</i>	121

I. Una mirada histórica

Con las denominaciones genéricas de manga y *anime* se reconoce al primero como historieta gráfica o cómic y al segundo, como dibujo de animación, aplicado en películas, series televisivas y en las producciones llamadas OVA.³ A grandes rasgos, se trata de discursos narrativos masmediáticos, producto de la industria cultural japonesa y de intensa difusión, desde hace aproximadamente cuatro decenios, también en el mundo occidental. En las páginas siguientes, damos cuenta tanto de sus orígenes y desarrollos iniciales, hasta llegar al momento en que inician su tránsito a la posmodernidad. Condición ésta que hizo necesario establecer, primero, una ligera aproximación teórica a ese respecto, acotada luego con obras que, en este rango, exhiben las características generales o particulares de dicha evolución.

Origen y desarrollo de mangas y *anime*

En el caso del *anime*, la historia japonesa comienza al mismo tiempo que las primeras exploraciones en torno a la animación y el cine que se hacían en Estados Unidos y Europa y, para la segunda década del siglo xx, había alcanzado en Japón cierto nivel de producción, aunque fuera más de orden individual que corporativo. El interés por estar al tanto de los avances alcanzados en otras latitudes fue permanente, excepto

³ OVA, siglas de *original video animation*, es el término que designa “a las producciones de *anime* realizadas exclusivamente para su comercialización en video, DVD o disco láser. Cuentan con más medios que las series televisivas y son un paso intermedio antes de la película para la gran pantalla. Su mercado está en constante expansión desde la década de 1980” (Schmidt y Delpierre, 2007: 181).

durante la Segunda Guerra Mundial —por razones obvias—, y no sólo entre los realizadores de animación. De hecho, el célebre *mangaka* Osamu Tezuka⁴ conocía y le gustaban tanto las animaciones de Disney como las europeas, pero asimismo el cine expresionista alemán. Cuando la guerra terminó, fue mayor el interés por recuperar el tiempo perdido. Además, empezaron a aparecer estudios dedicados a la producción de animaciones. En cuanto a la producción de seriales para la televisión, ésta comienza en 1962 y, durante unos pocos años, su difusión se limitó a la televisión en el propio Japón.

En cambio, la historia del manga con una forma semejante a la actual, es más lejana y se remonta a finales del siglo XIX y principios del XX, al incorporarse en la prensa bajo la forma de tiras cómicas; luego pasó a usarse en cómics o historietas que agrupan mangas de todo tipo. El origen del término, sin embargo, no es de entonces. Según leemos en Koyama-Richard (2008: 6-7):

Este término, creado por Hokusai en el siglo XIX, era el título que le había dado a sus colecciones de dibujos, destinados a discípulos y aficionados. Compuesto de dos ideogramas, *Man* (ejecutado con rapidez y ligereza) y *Ga* (dibujo), muchos artistas de la época lo escogieron para ese tipo de dibujos, antes de que adoptase el significado de “tira cómica” en el siglo XX.

Pero, ¿quién fue Hokusai? Este destacado artista (1760-1849) —que vivió en la parte final del llamado Periodo Edo— fue autor de pinturas, estampas y manuales técnicos. Muchas colecciones de dibujos de su autoría, las publicó en álbumes que llevaban como título *La Manga* (femenino en las traducciones al francés), el primero de los cuales fue editado en 1814. El escritor francés Edmond de Goncourt le dedicó un libro en 1896, donde explicó su proceso de creación. Fue especialmente a partir de ese texto cuando la *manga* se conoció en Occidente e inspiró a muchos artistas —impresionistas, neoimpresionistas, los del *art nouveau* y *modern style*, entre otros (cf. Koyama-Richard, 2008: 72-79).

Como ya dijimos, si primero se dio el nombre de manga a las tiras cómicas de prensa, luego pasó a denominar a los cómics o historietas, en los que se agrupan mangas de todo tipo. Pero, la influencia de Hokusai no

⁴ Aclaramos que la mención de este creador —así como las de los que le siguen— se hace de acuerdo con la norma japonesa de indicar primero el apellido y luego el nombre. De este modo, se pretende evitar confusiones pues, la mayor parte del material en lenguas occidentales, observa dicha norma, a pesar de no ser la propia.

se limitó a ser reconocido como el creador del término, sino también por haber sentado las bases de un estilo muy cinésico que no sólo se percibe en los mangas sino en muchas creaciones plásticas de artistas contemporáneos.

A diferencia del manga, respecto del origen de la palabra *anime* no hay mucho acuerdo, por no decir que ninguno. Suele manejarse que podría tratarse de un préstamo del francés, pero los japoneses parecen no aceptarlo. Por otro lado, se especula que se trataría de una abreviatura del inglés “animation” (Záresh, 2005).

En este texto, hemos optado por escribir *anime*, de la misma manera que se emplea en diversos trabajos de especialistas occidentales. Sin embargo, conviene aclarar que pronunciado y escrito como “animé” es como se usa en la televisión y, por consiguiente, es el término que emplean los televidentes jóvenes del mundo de habla hispana. Según hemos podido comprobar recientemente, durante la transmisión del documental *Anime Festival Asia*, que consistió, en buena medida, en entrevistas con jóvenes japoneses, éstos pronunciaban “animé”. Posiblemente, en Japón, una u otra pronunciación, dependa de diferencias dialectales.

Un error en el que con frecuencia se incurre en nuestro medio —aun en el académico—, es sostener que los *anime* son “mangas animados”. Aseveración falsa, fundada en el hecho, quizá, de que muchos seriales y películas de animación japoneses son adaptaciones de mangas y sus estilos guardan cierta analogía. Pero la animación en sus variantes construye diferentes discursos, basados en un lenguaje común, el de la animación, todos ellos diferentes del lenguaje del manga, a lo que se debe agregar que las condiciones de lectura de uno y otros difieren entre sí. Más adelante, examinaremos de cerca esta cuestión.

Hechas ya las aclaraciones pertinentes, proseguimos con la mirada histórica. Casi inmediatamente después de la Segunda Guerra Mundial y durante la ocupación estadounidense en Japón, el manga —que ya era una fórmula de mucho éxito— abandona algunas de sus características tradicionales, para occidentalizarse —tanto en temas como en ciertos aspectos de la figuración—. Conviene recordar que la mayoría de los mangas y los *anime*, producidos y en circulación antes de la guerra y durante ésta revestían un carácter muy nacionalista y propagandístico, por lo cual, después de la capitulación de Japón y durante la ocupación del país por las fuerzas estadounidenses, fueron prohibidos durante un tiempo.

Sin embargo, la recuperación fue casi inmediata, debido a la aparición de los primeros trabajos del *mangaka* Osamu Tezuka, quien empezó cola-

II. El discurso del manga

Este capítulo se ha concebido para establecer las características básicas que definen la producción, circulación y, con mayor profundidad, el discurso del manga. Como en el capítulo siguiente se emprenderá una labor semejante en torno del *anime*, mediante ambos será posible establecer con bastante precisión las pautas que distinguen los dos tipos de discurso y, por ende, considerarlos metafóricamente como diferentes “rostros mediáticos”. Si bien es un hecho bastante común que las historias de mangas exitosos se adapten para seriales o películas de animación —aunque, como hemos visto, también sucede a la inversa o no ocurre—, se tiende a confundir sus discursos.

Además, es importante considerar aquí la producción de varios *mangaka* en función de sus virtudes en la creación de historias pero, sobre todo, para destacar sus rasgos de estilo. En ambas partes, se proporcionan comentarios precisos en torno a fragmentos de algunas obras consideradas especialmente significativas.

Condiciones de producción y circulación del manga

En un ligero acercamiento al manga puede decirse que —de modo semejante a lo que conocemos como historietas o cómics en Occidente— éste cuenta una historia extensa, cuya trama se desarrolla en sucesivas entregas. El modo de presentación acude a dibujos ordenados en viñetas regulares o irregulares que, por lo general, contienen textos escritos, inscritos o no en globos. El soporte tradicional es un medio impreso aunque, desde hace unos años, se digitaliza, lo que ha dado lugar a que en Japón también se

transmita capítulo a capítulo a través de los teléfonos celulares. La forma tradicional de presentación —es decir, la impresa— se hace en papel corriente, en blanco y negro con las tapas en color, cuando se trata de un tomo *bunko*. Para mayor precisión agregamos la información que, al respecto, proporciona Koyama-Richard (2008: 162): “El manga se publica primero en una revista y, si se vende, en un tomo *bunko* (10.5 por 15 cm) de unas doscientas páginas en blanco y negro, sólo con la cubierta en color (11.5 por 17.5 cm). Un tomo incluye una decena de capítulos”. Los comentarios del primer capítulo corresponden, por ejemplo, a las portadas de dos tomos *bunko* de diferentes obras.

En otro orden de ideas, y por razones obvias, el manga no se transmite por televisión. Pero tampoco puede leerse en línea, porque su inserción está prohibida (aunque siempre hay alguna que otra excepción, ya que los muy entusiastas del género lo hacen por su cuenta y riesgo).

Tanto el uso del teléfono celular para su transmisión en el país de origen, como la incorporación en la web por los aficionados de cualquier parte del mundo, nos hablan de la omnipresencia de los medios de comunicación masiva y no sólo de los tradicionales, sino de los que permiten la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

En Japón, el precio de las revistas manga siempre fue muy accesible pero, además, existen casas de préstamo y reventa que ofrecen números atrasados a bajo precio. Esto explica en parte la cantidad de lectores. Sin embargo, el hecho de que desde 2000, en ese mismo país, muchos mangas se transmitan a través del teléfono celular ha ocasionado, por un lado, el aumento de las casas de préstamo o de reventa de ejemplares atrasados y, por otro, el decaimiento de la producción editorial. La razón de las primeras se explica por el interés de muchos de sus lectores en coleccionar ediciones tradicionales puesto que, dada la reciente escasez, resultan más codiciadas.

Desde hace varias décadas, y en casi todo el mundo occidental, aparecieron casas editoriales que publican mangas. Esa circunstancia se asocia estrechamente con el éxito obtenido por el *anime* serial *Astroboy* que, comprado y transmitido por la cadena estadounidense NBC a finales de la década de 1960, recorrió poco después el resto del mundo siempre con éxito. A ese acontecimiento se vincula la posterior aparición de ediciones locales de mangas, primero en Estados Unidos y luego en otros muchos países.

De entre los que se publican en Occidente se cuenta con los de España, México¹¹ y Argentina, para el mundo de habla hispana, por lo general, traducidos del inglés a partir de las versiones aparecidas en Estados Unidos. Los mangas publicados en Occidente y, como nos consta respecto de los que corresponden a nuestras latitudes, suelen respetar en la confección de la revista manga el orden de lectura japonés que se hace de derecha a izquierda pero, en algunos de estos países, por ejemplo en México y España, durante la década de 1990 y aun durante los primeros años de la de 2000, las portadas de números individuales eran a color.

Tampoco se hizo esperar demasiado en nuestro ámbito la aparición de casas de préstamo y de intercambio de números atrasados que incorporaron, también, la venta de juguetes u otros objetos alusivos, es decir, aquellos productos que ingresan, como hemos visto en el capítulo anterior, en la categoría de creaciones derivadas.

La aparición de unas y otras en países occidentales constituye un síntoma bastante explícito del éxito que esperaban encontrar, entre diferentes sectores juveniles, dada la seducción que los mangas ejercen sobre ellos.

El discurso del manga

Después de la rápida revisión de las condiciones materiales de producción y circulación del manga, pasamos a examinar los cinco elementos semióticos básicos¹² que es necesario considerar para dar cuenta del discurso de la historieta o cómic, y que focalizamos aquí en relación con el manga. Mediante su examen estaremos en condiciones de apreciar cómo se materializa el rostro mediático del manga. Tales coordenadas semióticas son las siguientes: 1) la viñeta, 2) el globo, 3) los códigos gestuales, 4) los códigos cinésicos y 5) el montaje.

La viñeta es la característica principal que permite reconocer cualquier tipo de cómic —y el manga no es la excepción—, puesto que cada

¹¹ Al respecto, véase el artículo de N. García y H. García, “El manga y su divulgación en México”, *Paakat, Revista de tecnología y sociedad* [en línea] 2012, núm. 2, marzo-agosto, disponible en: <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/171/236> [fecha de consulta: marzo de 2014].

¹² Para el desarrollo de esta parte nos hemos basado principalmente, con las adecuaciones del caso, en el cap. X de Alicia A. Poloniato, “Relaciones verbo-icónicas en el discurso gráfico”, en *La lectura de los mensajes. Introducción al análisis semiótico de mensajes* (1998: 151-163).

III. Los discursos *anime*

A sí sea a vuelo de pájaro, trazamos una ligera aproximación a las técnicas de animación: *full anime* y *limited anime* y sus puntos de contacto con otros lenguajes y códigos (responsables todos de que el conjunto sea de naturaleza audiovisual). Esa es la pauta central que distingue al *anime* del discurso del manga y hace de estas producciones discursos de índole diferente, aunque muchos sean adaptaciones de mangas. Existen varios discursos *anime*: el de las series televisivas, las películas y, por fin, el de los OVA. Cada tipo de producción conforma su propio discurso, por razones que van desde los tiempos de duración, los enfoques y, sobre todo, por los medios de difusión principales para los cuales fueron realizados aunque, desde hace años, cualesquiera pueden verse en la computadora o en algunos discos compactos.

La animación y sus técnicas

La base del lenguaje del *anime* consiste, en primera instancia, en el dibujo de animación, correlacionado con el lenguaje verbal, la música y los ruidos, a partir de la época —entre 1928 y 1930— en que se logró integrar el sonido a las producciones cinematográficas. El lenguaje escrito, puede aparecer inserto en las imágenes animadas, formando parte entonces del dibujo de animación mismo, como es el caso, entre otros, de las letragrafías que algunos *anime* ostentan, a semejanza de los mangas.

Desde un punto de vista general y básico, la animación se define como el arte de generar la ilusión de movimiento, a partir de la combinatoria de un cierto número de dibujos que, fotografiados en sucesión, proporcionan

esa ilusión en las figuras representadas. Al igual que en la cinematografía o en la televisión, cuyas bases son la captura de lo real, el espectador de la animación se hace cargo de la ilusión de movimiento, no sólo por las técnicas empleadas, sino debido principalmente a la persistencia retiniana. Este fenómeno consiste en retener cada imagen en la mente, durante un breve instante después de visualizarla, y conectarla con la siguiente.

Pasamos ahora a explicitar las técnicas en las que se funda. Si a comienzos de la década de 1920, el estándar para el cine se fijó en 24 fotogramas por segundo, en la animación esto suponía contar con tantos dibujos como fotogramas, es decir fotografiar 24 dibujos, con las dificultades consiguientes. Varios años después, avanzada ya la década de 1930, Walt Disney lo logró. De ahí en adelante, su cine se consideró lo máximo en cuestión de animación en todo el mundo. Esta técnica, denominada *full anime*, significa recuperar casi totalmente las ilusiones de movimiento y de tridimensionalidad del cine que fotografía lo existente.

Pero junto a esa hay otra posibilidad: la del *limited anime*. Ésta implica fotografiar tres veces el mismo dibujo de modo que, con sólo ocho dibujos, se obtienen los 24 fotogramas requeridos. Originada también en Estados Unidos a finales de la década de 1940, tuvo origen, precisamente, como reacción frente al clásico cine de animación de Walt Disney (cf. Azuma, 2008: 20-29).

La animación japonesa transita por ambas, es decir, por el *full* y el *limited anime*. Cabe agregar que, así se haya usado una u otra técnica, con frecuencia se intercalan imágenes en 3D, es decir en tres dimensiones. Generadas por computadora, parten de estudios minuciosos para llevar a cabo el modelado y la animación digitales, en los cuales la texturización e iluminación son de primera importancia. Existen dos sistemas para visualizar imágenes en 3D: el estereoscópico y el autoestereoscópico. El primero requiere el uso de anteojos especiales, pero el segundo no. Este último es el empleado en los *anime*.

Distinciones según el empleo del full o el limited anime

En las películas, la adopción de una u otra técnica se hace según consideraciones estéticas particulares de los directores. Por su parte, las series televisivas han adoptado exclusivamente la técnica del *limited anime* y la razón es económica.

Respecto de las películas, nos ha parecido interesante la posición de Azuma, Hiroki, quien —después de considerar estudios anteriores, llevados a cabo en Japón, en torno a la animación cinematográfica de la década de 1970—, sostiene que entre los realizadores de cine pueden establecerse dos grupos: el de los “expresionistas”¹⁵ que emplean la técnica *full anime* y el de los “narradores”, que prefieren la técnica *limited anime*.

En palabras de Azuma: “Generalmente se considera que los creadores de dibujos animados de la década de 1970 pueden dividirse en dos grupos diferentes: los ‘expresionistas’, que se sienten atraídos sobre todo por el modo de expresión y los ‘narradores’, que se concentran más en la historia, en el relato” (Azuma, 2008: 26).¹⁶

Para este estudioso, tal distinción también es válida en la actualidad. Así, el primer grupo, el de los expresionistas —centrados en el modo de expresión—, usa la forma clásica o tradicional de fotografiar 24 dibujos diferentes para obtener 24 imágenes por segundo. De entre los varios realizadores mencionados por Azuma destaca, para nosotros, Hayao Miyasaki por resultarnos el más conocido. Para mejor ubicación del lector mencionamos tres de sus películas recientes: *El viaje de Chihiro* (2001) que recibió el Óscar en la categoría de animación y *El increíble castillo vagabundo* (2004), incluida entre las nominadas al premio. De hecho, dedicamos el último capítulo al estudio de ese filme. No menos destacada, según diferentes juicios, es también *La princesa Mononoke* de 1997.

En las imágenes que aparecen a continuación (figuras 13 y 14), ambas extraídas de *El viaje de Chihiro*, a pesar de que la reproducción impresa cancela la posibilidad de apreciar el movimiento que circula en los 24 fotogramas de que se compone cada una, es posible imaginar que los movimientos apuntados en ellas se ven en su reproducción en pantalla (cualesquiera que ésta sea), lo que las dota no sólo de continuidad en los movimientos, sino que también posibilita al espectador forjarse la ilusión de una más aguda sensación de tridimensionalidad.

En el segundo grupo de creadores —donde están quienes apuestan a extraer lo máximo del *limited anime* en función de la historia—, destaca, de entre los cuatro o cinco mencionados por Azuma, Rintaro. Si bien

¹⁵ No creemos que con la denominación de “expresionistas” Azuma ni los estudiosos japoneses del cine de animación de la década de 1970 pretendan aludir a alguna influencia de la corriente artística llamada expresionismo, desarrollada en las décadas de 1930 y 1940, sino a la manera hasta cierto punto “realista” a que da lugar el empleo del *full anime*.

¹⁶ La traducción es mía.



Figura 13. Hayao Miyasaki,
El viaje de Chihiro.



Figura 14. Hayao Miyasaki,
El viaje de Chihiro.

los autores de series para televisión no pueden evadir la imposición de usar *limited anime*, no ocurre lo mismo cuando de producciones fílmicas se trata. Cada realizador elige el tipo de técnica que desea emplear y, de ahí, surgió la distinción apuntada.

De Rintaro, un narrador, es casi imposible no recordar su largometraje *mecha*, *Metrópolis*, de 2001 que, en términos posmodernos, puede considerarse —como antes señalamos— un homenaje tanto a Osamu Tezuka como a Fritz Lang—. Algo similar sucede en el corto *Blood, el último vampiro*, de Hiroyuki Kitakubo (2000), compuesto, asimismo, sobre la base de fotografiar tres veces el mismo dibujo. Sin embargo, es un filme notable, entre otros aspectos, por el manejo irónico y paródico al contar esa historia de horror, y equivale a un acercamiento muy original, en relación con sus antecesores en el género.¹⁷

Las imágenes (figuras 15 y 16) pertenecientes a *Blood, el último vampiro* —cortometraje en el que se utilizó la técnica del *limited anime*—, vistas

¹⁷ De ambos *anime* nos ocuparemos más adelante.

IV. Un estudio de caso: *El increíble castillo vagabundo*

Consagrado a la película de animación *El increíble castillo vagabundo* (Japón, 2004), largometraje de 119 minutos de Hayao Miyasaki, este último capítulo se construye, en tanto recurso teórico-analítico, como un modelo de análisis filmico. Para tal fin trazamos, en primer lugar, su ubicación y, seguidamente, nos abocamos a considerar las pautas teóricas y metodológicas que orientan el estudio: en particular, las relativas a los personajes y sus acciones, lugar en el que añadimos un listado que comprende a las criaturas y elementos mágicos, definitorios del género “fantasía”, en el que la animación se inscribe. Si el gran tema que lo recorre es el amor, ya en materia, ofrecemos una aproximación respecto de los coprotagonistas del filme: el castillo y Sophie, sección a la que sigue el examen de otros dos personajes, tomados de entre las criaturas mágicas. A continuación, abordamos las localizaciones espaciotemporales del *anime* para dar cuenta de dónde y cuándo se sitúa la historia y, por lo tanto, el quehacer de los personajes. Por último, consideramos su carácter posmoderno, centrándonos particularmente en su fracturación.

Ubicación del filme

El filme, a cuyo estudio dedicamos este último capítulo, corresponde a su versión en español, por lo tanto, ostenta el título que ha recibido en el ámbito hispanoamericano para su comercialización. En japonés es conocido como *El castillo caminante de Howl*, en traducción literal al español, y el que recibió en inglés, *Howl's Moving Castle* es, a su vez, idéntico al de la novela de la cual el filme se adaptó. En estos últimos, se identifica al propietario

pero no se adjetiva el hecho de que el castillo es capaz de desplazarse. En definitiva, el título en español del *anime* película refuerza, en los potenciales espectadores, la asunción de lo maravilloso, de lo fuera de lo común.

El *anime* en cuestión se basa en la novela *Howl's Moving Castle* de Diana Wynne Jones, obra publicada en 1986. La adaptación, guión y dirección del filme corrieron a cargo de Hayao Miyazaki. Por tratarse de una adaptación, es evidente que en su origen no intentó ser continuación de una serie, ni tampoco en haberse fundado en un manga previo. Como se sabe, además, Miyazaki elabora y publica los mangas respectivos con posterioridad al estreno de sus películas y este caso no fue la excepción. Tanto sus películas como los mangas que han visto la luz, después de aquellas, ostentan el sello de los Estudios Ghibli, del que el realizador fue uno de los socios fundadores.

En *El increíble castillo vagabundo* —como en todas las películas que conocemos de su autoría— se emplea de modo espléndido el discurso de animación, con la técnica del *full anime*. Es indudable que la distinción recogida por Azuma en estudios anteriores (*cf.* Azuma, 2008: 26), respecto de que los realizadores que emplean el *full anime* pueden considerarse “expresionistas”, por valorar más el modo de expresión, en tanto que serían “narradores” los que prefieren el *limited anime*, por concentrarse más en la historia, no puede aplicarse a Miyazaki. ¿Por qué? La respuesta es sencilla: para este director es igualmente valioso el modo de expresión y la historia (si el lector lo considera necesario, le recomendamos releer la sección: “La animación y sus técnicas” del capítulo III, donde hallará las distinciones).

Además de la aplicación de la técnica *full anime*, es notable el uso del color, tanto en lo radiante de ciertos paisajes, como en los penumbrosos interiores y, asimismo el uso de la computadora para crear en 3D ciertas imágenes como, por ejemplo, las que dan cuenta del castillo en su andar.

Pautas para el estudio

El acercamiento analítico a la película, como parte fundamental de este estudio de caso, comprende tres ámbitos. El primero es la consideración de los coprotagonistas de la historia, a saber: el castillo caminante y Sophie. Como puede verse, el castillo encabeza el listado referido a criaturas y elementos mágicos, pero Sophie no está en él porque no forma parte de dichas criaturas.

El listado que presentamos a continuación, reúne el conjunto de criaturas y elementos mágicos. El niño Markl no entra en él por no ser, al igual que Sophie, una criatura mágica pero, aunque de soslayo, hemos de referirnos a tal personaje.

Criaturas y elementos mágicos

El castillo caminante de Howl
 Howl
 La Bruja del Páramo o Bruja Calamidad
 El demonio Calcifer
 Mme. Sulimán o Bruja Sulimán
 El espantapájaros

De este listado abordamos, además del castillo de Howl —incluido junto con Sophie en tanto coprotagonistas—, sólo dos personajes más, ya que de lo contrario el acercamiento analítico terminaría por resultar un tanto repetitivo. Esta es la razón por la cual el estudio particular se centra en el castillo —como ya señalamos—, en Howl y, por fin, en Calcifer, el demonio del fuego. La colección de Brujas y el último de los elementos mágicos —el espantapájaros— los integramos en correlación con Sophie y, en menor medida, con Howl.

El tercer aspecto a considerar, lo dedicamos a las localizaciones espaciotemporales, asunto que descansa en la consideración del tratamiento fílmico de tales coordenadas, dado el ámbito de la historia que la película narra. Aspectos desarrollados en el capítulo anterior, como los concernientes a la composición de planos, escenas y secuencias, contribuirán no sólo a una mejor comprensión de esos temas, sino a entenderlos como parte imprescindible de la construcción fílmica del *anime* en cuestión.

Por último, demostramos el carácter posmoderno del filme al referirnos a su intensa fracturación. Condición puesta de manifiesto en las rupturas de la linealidad que tienen lugar por el tránsito de la mayoría de los personajes a partir de diferentes categorías actanciales y por la multiplicación de nudos dramáticos. Respecto de esta última, es clara la oposición con la norma clásica, establecida por Aristóteles: norma observada con rigor en las obras dramáticas de la modernidad. La fase interpretativa, se nutrirá, de manera particular, con los tratamientos relativos a los coprotagonistas y la de otros dos personajes —elegidos de entre las criaturas mágicas—,