

Bastien Vivès

¿Y encima os hace gracia?



AH...
ME DICEN
QUE SE HAN
COLADO UNOS
ISLAMISTAS EN
LA SALA...

DIÁBOLO
EDICIONES

FEAR



HERE ARE TALES THAT WILL USHER YOU INTO

THE HAUNT OF

FEAR

5
EDICIÓN EN
CASTELLANO



DIÁBOLO NOVEDADES JUNIO 2026



**F
E
E
A
R**

HERE ARE TALES THAT WILL USHER YOU INTO



THE HAUNT OF

FEAR

VOLUMEN

5

EDICIÓN EN
CASTELLANO



THE OLD WITCH



THE VAULT-KEEPER



THE CRYPT-KEEPER



THE HAUNT OF FEAR. VOL.5 (de 5). EDICIÓN EN CASTELLANO

Al Feldstein, Johnny Craig, Jack Kamen, Jack Davis, Graham Ingels. Traducción: Alfonso Bueno López y Santiago G. Fernández



¡ÚLTIMO TOMO DE *THE HAUNT OF FEAR*!

Hay algo atemporal en los cómics de terror de EC de los años cincuenta: son sofisticados, a veces divertidos, ciertamente sorprendentes, a veces sangrientos, con algo que siempre te arrastra a la siguiente página, lo quieras o no. Eran una versión visual destilada del «¿qué pasará a continuación?»

(Del prólogo del escritor Tom Holland)

El terror clásico vuelve a estremecer las estanterías con la llegada del último volumen recopilatorio de *The Haunt of Fear* en castellano. Una obra imprescindible que reúne las historias más macabras y el inconfundible estilo que marcó una época en el cómic de horror.

Completa tu colección con una edición que rinde homenaje a lo más oscuro de la imaginación, y que recoge el talento de autores como Jack Davis, Graham Ingels, George Evans y muchos más.

Este volumen contiene los últimos cuatro números de la colección, publicados originalmente entre mayo y diciembre de 1954.

También disponibles:

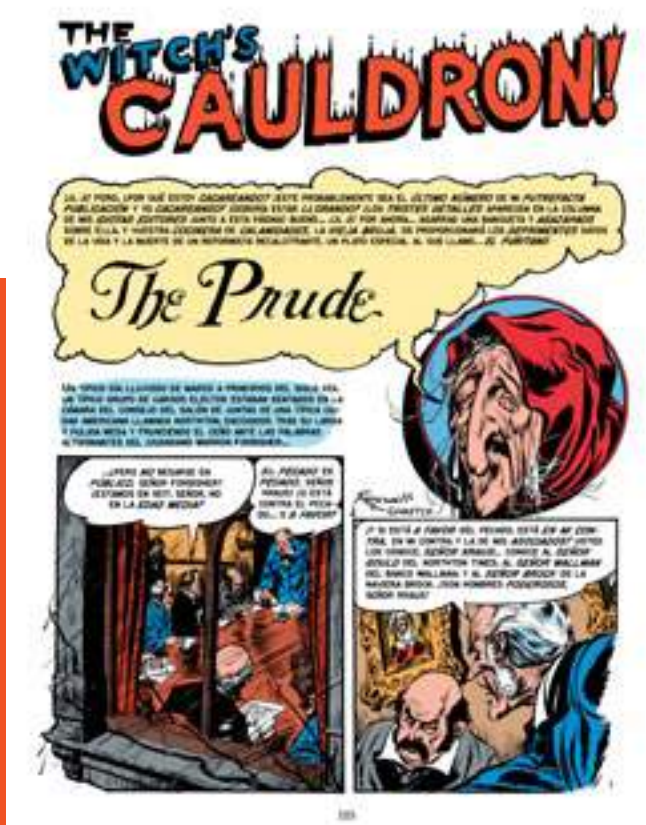
Two-Fisted Tales Volume 1. ISBN: 978-84-19790-94-1

The Haunt Of Fear Volume 1. ISBN: 978-84-19790-44-6

The Haunt Of Fear Volume 2. ISBN: 978-84-19790-62-0

The Haunt Of Fear Volume 3. ISBN: 978-84-19790-95-8

The Haunt Of Fear Volume 4. ISBN: 979-13-87995-08-9



Cartoné. 22x28. Color. 160 páginas

ISBN:979-13-87995-30-0

Precio: 34,95 euros

**DISPONIBLE A PARTIR DE
LA PRIMERA SEMANA DE JUNIO**

HERE ARE TALES THAT WILL USHER YOU INTO

THE HAUNT OF

FEAR

NO. 25
JUNE

10¢

FEATURING...



THE OLD WITCH



THE VAULT-KEEPER



THE CRYPT-KEEPER



THE WITCH'S CAULDRON!

¡¡ ¡¡ ¡FERMOSAS FELICIDADES, FREAKS! ¡VENID A THE HAUNT OF FEAR, EL REPULSIVO RESTAURANTE DE REPUGNANTES RECETAS, ACUCILLADOS SOBRE ESA LÁMPADA DE ANÍ, Y PREPARADOS PARA LAS SANGRIENTAS SOBRES DE SOBRE QUE SIRVO. SI, SOY VUESTRA COCINERA CATASTRÓFICA, LA VIEJA BRUJA, REMOVIENDO SU COSTROSO CALDERO, LISTA PARA SERVIR SU MÓRBIDO MENÚ. ¡LOS BOCADOS DE HOY INCLUYEN LECHE CORTADA, HELADO CADAVÉRICO, PURÉ DE PATITAS, HARINA DE OTRO COSTAL Y BRAZO DE GITANO. ¡TODO APTO PARA EL CONSUMO INFANTIL! PERFECTOS BOCADOS DE NIÑO QUE ENTRARÁN POR VUESTRAS HAMBRIENTAS BOQUITAS PARA AVIVAR VUESTRO APETITO DE UN PLATO PRINCIPAL... UN ABOMINABLE PLATO QUE LLAMO... EL RECIÉN LLEGADO

THE NEW ARRIVAL



FÍJATE BIEN EN MÍ, NO SOY MUY BONITA, ¿VERDAD? ¡SÓLO SOY UNA MANSIÓN ANTAÑO ORGULLOSA Y AHORA DILAPIDADA, EROSIONADA Y DESPINTADA! HE CONOCIDO TIEMPOS MEJORES... CUANDO ERA FLAMANTE, Y NUEVA Y ORGULLOSA, CON VENTANAS DE CRISTAL, DECORADA CON CAPAS NUEVAS DE PINTURA, ALZÁNDOME MAJESTUOSA SOBRE UN HERMOSO CÉSPED VERDE. PERO ESOS DÍAS HAN PASADO... Y CASI SE HAN OLVIDADO. AHORA, LA GENTE ME REMIENE... PASA A MI LADO TEMEROSA... COMO SI FUERA UNA CASA ENCANTADA...



THE VAULT OF HORROR!

¡JE, JE! BUENO, AQUÍ EL SEGUNDO DEL TERRIBLE TRÍO DE CASPOSOS COMPINCHES... LOS NECROFANÁTICOS. SOY VUESTRO REPULSIVO RELATOR DE RABIOSOS ROMANCES, VUESTRO GUARDIÁN DE LA CÁMARA, LISTO PARA REVELAR UN RELATO REGURGITANTE DE ROÑA, A ESTA MORBOSA MEMORIA LA LLAMO... ¡INDISPUESTA!

INDISPOSED!

HENRY SONRÍO AGACHADO SOBRE LA SANGRIENTA PILA, Y ESCUCHÓ EXTAZIADO Y ALIVIADO COMO LA NUEVA PROCESADORA DE DESECHOS DEJABA DE TRITURAR Y ABSORBER Y TRAQUETEAR Y EMPEZABA A ZUMBAR SUAVEMENTE. HABÍA HECHO BIEN SU TRABAJO. HENRY SUSPIRÓ SATISFECHO, SE AGACHÓ, ABRIÓ LAS PUERTAS DEL ARMARITO DEBAJO DE LA PILA Y APAGÓ LA UNIDAD. EL SILENCIO DE LA CASA LE RODEÓ. SE DIO LA VUELTA Y SE ARRODILLÓ Y EMPEZÓ A SECAR EL CHARCO ESCARLATA SOBRE EL SUELO DE LA COCINA...



HENRY TRABAJÓ RÁPIDA Y METICULOSAMENTE, ESCURIENDO LA SANGRE EN LA PILA, Y LUEGO ENJANONANDO EL LINÓLEO HASTA QUE QUEDÓ RESPLANDECIENTE...



¡TENGO QUE DARME PRISA! ¡LOS CHICOS LLEGARÁN EN SEGUNDA!

"MIRANDA NO LO ENTENDIÓ, POR SUPUESTO. NO ENTENDÍA QUE MIS LIBROS... MIS PRECIOSOS LIBROS... ERAN UN TESORO QUE IMPEDIA QUE ME VOLVIERA LOCO, OCUPANDO MI MENTE DURANTE AQUELLAS LARGAS E INTERMINABLES HORAS... DÍAS... SEMANAS... ETERNIDADES..."

"¡LO MALO ERA QUE MIRANDA NO TENÍA NADA CON LO QUE OCUPAR SU MENTE... NADA MÁS QUE EL PENSAMIENTO DE CÓMO SU ESTÓMAGO ANHELABA COMIDA. AL DÍA SIGUIENTE, CUANDO ESTABA RELLENANDO LA LÁMPARA, ME DI CUENTA..."

NO TE MORIRÁS DE HAMBRE, MIRANDA... ¡TIENES UN FLOTADOR DE GRASA! PROBABLEMENTE PODRÍAS PASAR SEMANAS HIBERNANDO... COMO UN OSO. ¡NO PRETENDAS DARMÉ PENAL!

¡AH... ¡TENGO HAMBRE!

¡QUÉ CURIOSO! ¡EL ACEITE SE ESTÁ ACABANDO! ¡LA LÁMPARA NO LO QUEMA TAN RÁPIDO! A MENOS QUE... QUE...

"AQUELLA NOCHE ME RESISTÍ AL SUEÑO... LUCHÉ POR PERMANECER DESPIERTO. Y CUANDO MIRANDA CREÍA QUE ESTABA DORMIDO, SALÍ DE LA CAMA, FUI DE PUNTILLAS HASTA EL TONEL DEL ACEITE..."

"SALTÉ SOBRE ELLA FURIOSO... LA MALDICE... ARRANQUÉ EL TONEL DE SUS ZARPAS GORDAS Y GRASIENTAS..."

"POR UN MOMENTO QUISE MATARLA. ¡Y ENTONCES ME ACORDÉ! AUNQUE SE HUBIERA ACABADO EL ACEITE DE BALLENA, PODRÍA LEER..."

GLUBS... GLUBS...

¡PARA! ¡PARA!

SUCIA BOLA DE SEBO... ¿TE BEBES MI... MI... ¡VAYO! ¡ESTÁ VACÍO! ¿CÓMO VOY A LEER AHORAY? ¿CÓMO VOY A LEER MIS LIBROS?

¡TÚ Y TUS ESTÚPIDOS LIBROS! ¡MI ESTÓMAGO ES MÁS IMPORTANTE... PARA MÍ!

¡VELAS DE SEBO, MECHAS DE GRASA DE BALLENA! ME DARÁN LA LUZ QUE NECESITO...

"ENCENDIENDO VARIAS VELAS A LA VEZ, CONSEGUÍ LUZ SUFICIENTE PARA LEER. UNA VEZ MÁS, PASÉ LARGAS, TRANQUILAS Y SATISFACTORIAS HORAS DEDICADO A MIS PLACERES LITERARIOS..."

"HASTA QUE UN DÍA..."

¡LAS VELAS! ¡SÓLO QUEDAN UNAS POCAS! ¡PERO NO LAS HE GASTADO! HABÍA MUCHAS... ¡MIRANDA! ¡MIRANDA!

HERE ARE TALES THAT WILL USHER YOU INTO

THE HAUNT OF

FEAR

NO. 26
AUGUST

10¢

FEATURING...



THE OLD WITCH



THE VAULT-KEEPER



THE CRYPT-KEEPER



THE WITCH'S CAULDRON!

¡JA, JA BIENVENIDOS A THE HAUNT OF FEAR, DIABLILLOS. ENTRAD A TOMAR EL ENTRANTE QUE OS SIRVE VUESTRA COCINERA CACOFÓNICA, LA VIEJA BRUJA. EL FUEGO BAJO MI CALDERO ESTÁ ENCENDIDO (LE HE ECHADO UNAS GOTITAS DE ALCOHOL) Y ESPERO QUE ESTÉIS LISTOS PARA MASTICAR OTRO MEJUNJE DE MI MORBOSO MENÚ. ESTA REPULSIVA RECETA ES UNA DE MIS BAZOFIAS FAVORITAS... UNA COMIDA CRIMINAL REMATADA CON UN POSTRE PUTREFACTO. A ESTA PORQUERÍA LA LLAMO: ¡VOTOS NUPCIALES!

MARRIAGE VOW



"¡HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPRE!" ESAS PALABRAS RESUEÑAN EN TU CABEZA. ¡VERDAD, MARTIN SAUNDERST LAS SOLEMNES PALABRAS DE LA CEREMONIA NUPCIAL, QUE NO SE PUEDEN IGNORAR A LA LIGERA. PERO, COMO CUALQUIER HOMBRE CASADO, TE GUSTA TENER UN POCO DE LIBERTAD DE VEZ EN CUANDO. ¡VERDAD! UNA NOCHE ALEJADO DEL HOGAR, ASÍ QUE TE ACERCAS AL ARMARIO, TE PONES FURTIVAMENTE EL ABRIGO Y TE DIRIGES DE PUNTILLAS A LA PUERTA... SÓLO PARA OÍR SU VOZ CHILLONA...

¿DÓNDE TE CREES QUE VAS...?

PUES... EH... A TOMAR UN POCO EL AIRE, EVA...



THE VAULT OF HORROR!

¡JE, JE! ¡AHORA QUE HABÉIS CENADO, VAMOS A BAILAR! A BAILAR EN LA CÁMARA, CANALLAS... LA CÁMARA DE LOS HORRORES... DONDE VUESTRO NAUSEABUNDO NARRADOR... EL GUARDIÁN DE LA CÁMARA... ES DECIR, YO, OS ELECTRIZARÉ CON UN RELATO DE ALTO VOLTAJE. ¡QUE NADIE SE ASUSTE SI SE LE ERIZA EL PELO! A ESTA ATROCIDAD LA LLAMO... LA SOMBRA SABE

The SHADOW KNOWS

CON UN GOLPE SORDO, LA ÚLTIMA PALETADA DE TIERRA CAYÓ SOBRE EL MONTÍCULO FRESCO Y FUE ALLANADA, OCULTANDO EL ATAÚD Y SU OCUPANTE RÍGIDO Y PÁLIDO DE LA LUZ DEL SOL... EL PEQUEÑO Y SILENCIOSO GRUPO DE AMIGOS SE DIO LA VUELTA Y SE FUE. EL FUNERAL, HABÍA TERMINADO. SÓLO QUEDABA EL RECUERDO DE LO QUE ANTERO HABÍA SIDO UN SER HUMANO VIVO. ERIC COOPER SE QUEDÓ SOLO, MIRANDO LA TUMBA DE SU ESPOSA, SU LARGA SOMBRA, PROYECTADA POR EL SOL PONIENTE, ERA UNA IMAGEN GRABADA EN UNA PATÉTICA POSE DE ABATIMIENTO. ERA LA IMAGEN PERFECTA DEL MARIDO APESADUMBRADO EN UN PAROXISMO DE LUTO... EXCEPTO POR SUS PENSAMIENTOS...



ERIC SE QUEDÓ EN PIE SIN LLORAR, REGODEÁNDOSE EN SU CRIMINAL SECRETO...



¡ADIÓS, MABEL! ¡TU VIDA HA TERMINADO... Y LA MÍA VA A EMPEZAR... CON JONDRA!

¡CREYERON QUE FUE SUICIDIO, MABEL! ¡TODOS LO CREYERON! Y AHORA PODRÉ CASARME CON JONDRA... LA RICA Y DULCE JONDRA... Y FUE TAN FÁCIL...



THE CRYPT OF TERROR

¡SALUDOS, SÁDICOS! ¡ES LA HORA DE ECHAR EL CIERRE AL TENEBROSO TEBEO DE LA VIEJA BRUJA CONMIGO, EL GUARDIÁN DE LA CRIPTA! DESPUÉS DE LAS HORRIBLES NECES QUE OS HABÉIS TRAGADO HASTA AHORA, YO INTENTARE DEJAROS UN BUEN SABOR DE BOCA... ¡BUENO Y REPULSIVO, CLARO ESTÁ! ASÍ QUE VAMOS AL NORTE PARA ESTE RELATO DE TERROR QUE LLAMO... ¡JAMANECE!

COMES THE DAWN!

EN LO ALTO, LAS ESTRELLAS HELADAS Y AZULES PARRADEABAN COMO DIAMANTES EN EL CIELO ÁRTICO, REFULGIENDO SOBRE EL DESIERTO BLANCO QUE SE EXTENDÍA ALREDEDOR DE LA CABAÑA, INTERMINABLEMENTE, EN TODAS DIRECCIONES. EL GÉLIDO VIENTO NOCTURNO SOPLABA FRÍO Y CRUDO... PERO NO DESANIMABA A LA HORRIBLE CRIATURA QUE AULLABA Y GRUÑÍA E INTENTABA ABRIRSE CAMINO DENTRO DE LA CABAÑA... SU HAMBRE... SU SED TODAVÍA SIN SACIAR, MIENTRAS ARAÑABA Y RASCABA FEROZMENTE PARA ENTRAR EN LA CABAÑA, PARA AGARRAR A JACK BOLTON, PARA HUNDIR SUS BABELANTES COLMILLOS EN SU BLANCA GARGANTA. EL HOMBRE DE DENTRO REÍA. SE REÍA DEL MONSTRUO INHUMANO QUE ANHELABA SU SANGRE SEPARADO POR UNOS CENTÍMETROS DE MADERA...



SI JACK BOLTON SE REÍA, EN CIERTA DESAGRADABLE MANERA ERA DIVERTIDO PROVOCAR A UN VAMPIRO. SE REÍA, TAMBIÉN, DE LAS DOS COSAS TIRADAS EN LA FRÍA NIEVE... LOS DOS CUERPOS AZULADOS Y YA RESECOS QUE HABÍAN SIDO VACIADOS POR COMPLETO DE SUS LÍQUIDOS VITALES...



JE, JE, JE...



JE, JE, JE...

HERE ARE TALES THAT WILL USHER YOU INTO

THE HAUNT OF FEAR



NO. 28
DEC.

1976



10¢

FEATURING...



THE OLD WITCH



THE VAULT-KEEPER



THE CRYPT-KEEPER



DE PRONTO, WARREN FORBISHER NOTÓ EL MOVIMIENTO A SU ALREDEDOR. LA LUZ DE LUNA BRILLANTE REFUGIÓ SOBRE LAS FIGURAS FORCEJEANTES... LOS CADÁVERES POORIDOS DE HOMBRES Y MUJERES... ABRRIENDOSE PASO AL AIRE NOCTURNO... LEVANTANDO PENSAMENTE PESADAS LÁPIDAS... VOLVIENDO AL LADO DE SUS PAREJAS. FORBISHER CHILLÓ Y CORRIÓ HACIA ELLOS, AGITANDO LOS BRAZOS...



¡BASTA! ¡BASTA DE PERVERSIDAD!
¡HAY LEYES EN CONTRA DE ESTO!

Y ENTONCES WARREN SE DETUVO EN MITAD DEL ESCENARIO DEL "PECADO"... PUES, DE PRONTO, VIÓ EL CADÁVER POORIDO E INFESTADO DE GUSANOS DE LAURA ADAMS SALIR DE SU TUMBA Y AVANZAR TAMBALEANTE HACIA ÉL...

SETH HOSKINS ESPERÓ A QUE LOS TEMBORES Y LOS ARÁNZOS Y EL RUIDO DE EXCAVACIÓN HUBIERAN TERMINADO Y EL SILENCIO DESCENDIERA UNA VEZ MÁS SOBRE LOS CEMENTERIOS. LUEGO COGIÓ SU PALA, SE ENCÓGÓ DE HOMBROS Y EMPEZÓ A RELLENAR LOS AGUJEROS VACÍOS...



¡NO! ¡LAURA, NO! ¡ATRÁS!
¡NO! NO...



¡YA ME GUSTARÍA QUE SE QUEDARAN QUIETOS! ME ESTOY CANSANDO DE TENER QUE HACER ESTO TODAS LAS NOCHES Y LUEGO TENER QUE VOLVER A CAMBIARLOS CUANDO EL SEÑOR FORBISHER LO DESCUBRE...

CUANDO EL VIEJO SETH HOSKINS LLEGÓ A LA TUMBA DE LAURA ADAMS Y MIRÓ EL POZO ILUMINADO POR LA LUNA, SE PUSO ROJO HASTA LAS RAÍCES DE SU ESCALO PELO CANO Y SACUDIÓ LA CABEZA MIENTRAS SONREÍA ANTE LO QUE VEÍA...



¡OH, SEÑOR FORBISHER! ¿ES QUE NO SABE QUE HAY LEYES EN CONTRA DE ESO? ¡QUIERO... ¡DEBERÍA DARLE VENGENZA!



¡JAJ! BUENO, ESTA HA SIDO MI TERRORÍFICA MELODÍA DE APERTURA NIÑOS. LAURA ACABÓ ARRASTRANDO A WARREN Y LOS DOS SE PUDIERON FELICES Y COMIERON PERDICES. AHORA OS ESPERA EL GUARDIÁN DE LA CÁMARA CON SU MORBOSA MELODÍA. YO VOLVERÉ LUEGO CON OTRA ODIOSA ORQUESTACIÓN. MIENTRAS, NO ROMPÁS NINGUNA CITA... ¡PODRÍA SER UNA CITA MALDITA! CHAO...

DE TODAS LAS BESTIAS DE LA JUNGLA, NINGUNA ME DABA MÁS SATISFACCIONES QUE EL MONO. PUES, LO ÚNICO QUE SE PARECE MÁS AL HOMBRE? CAVABA MIS TRAMPAS CON LA PROFUNDIDAD Y LA ANCHURA JUSTAS PARA CONTENER UNA DE AQUELLAS CRIATURAS HUMANOIDES...

UN DÍA, CUANDO TERMINÉ UNA DE MIS TRAMPAS PARA MONOS Y VOLVÍ A MI CAMPAMENTO, ME ENFURECÍ AL VER UN EJÉRCITO DE HORMIGAS CARNÍVORAS LLEVÁNDOSE UNA SUCULENTA PATA DE ANTILOPE...

MI PRIMER IMPULSO FUE APLASTAR A LOS BICHOS REPUGNANTES. PERO SE ME OCURRIÓ UNA VENGANZA MEJOR. LOS SEGUÍ MIENTRAS ARRASTRABAN SU TESORO HASTA SU HORMIGUERO DE CUATRO METROS DE ALTURA, SU CASA...



VI CÓMO DESPEDAZABAN LA PATA Y LA NETÍAN EN SU NIDO POCO A POCO. CUANDO LA ÚLTIMA HUBO DESAPARECIDO POR EL AGUJERO EN LO ALTO DEL MONTÍCULO, VOLVÍ CORRIENDO A MI CAMPAMENTO Y REGRESÉ CON UNA GRAN LATA DE KERÓSENO. SUBÍ AL MONTÍCULO Y LA VACÍ EN EL AGUJERO...

LUEGO ENCENDÍ UNA CERILLA Y LA TIRÉ AL AGUJERO...



EL HORMIGUERO SE SACUDIÓ LEVEMENTE CON UNA EXPLOSIÓN SORDA, BROTÓ UN CHORRO DE FUEGO. EL CALOR DEL FUEGO Y EL REPUGNANTE OLOR DE LA VIDA ARDIENDO ME REPELIÓ...

OÍ LOS CHASQUIDOS DE SUS CUERPOS MIENTRAS ARDÍAN EN EL HORMIGUERO INCENDIADO. UNA ENORME HORMIGA CONSIGUIÓ SALIR ARRASTRÁNDOSE DEL AGUJERO Y ESCAPAR, HUTENDO EN ZIGZAG, LLEVANDO EL FUEGO CONSIGO...



THE CRYPT OF TERROR

¡JÉ, JÉ! HA LLEGADO LA HORA DE QUE VUESTRO GUARDIÁN DE LA CRIPTA SIRVA EL POSTRE DE ESTA MCHOSA COMIDA DE CUATRO PLATOS, Y CIERRE LAS FESTIVIDADES EN EL PANFLETO DE LA VIEJA BRUJA. ASÍ QUE ARRASTRADOS A MIS GENUCOSAS CAVERNAS DE CADAVÉRICAS CALAMIDADES Y SENTADOS SOBRE ESE ATAÚD MIENTRAS NARRÓ ESTA NAUSEABUNDA NOVELA DE EMBALSAMAMIENTO EXCÉNTRICO. ES UNA DE MIS FAVORITAS, Y LA LLAMO... JUNA OBRA DE ARTE!

A WORK OF ART!



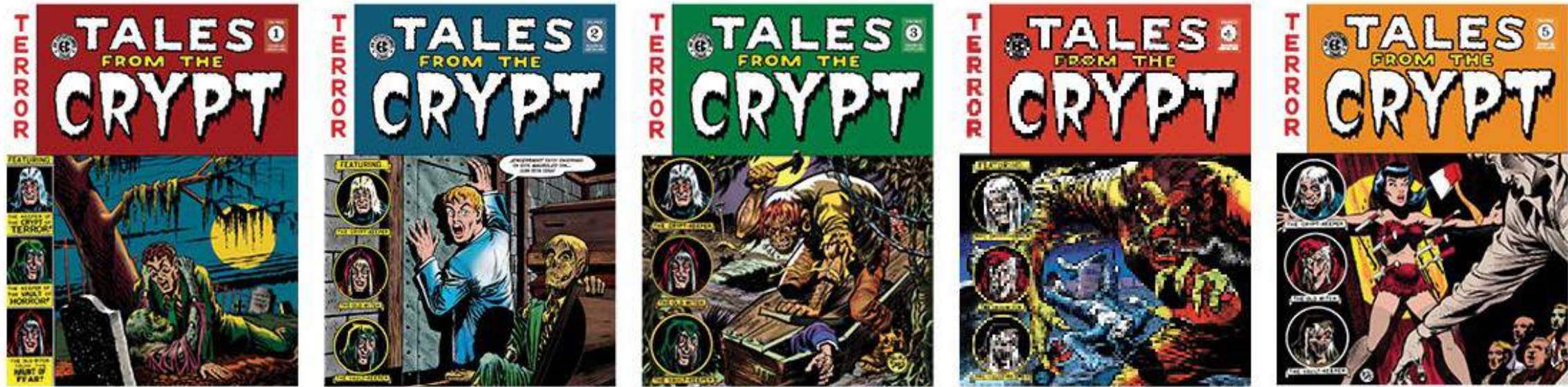
LA ATMÓSFERA DEL LABORATORIO DE JARVIS EDWARDS ESTABA CARGADA CON EL OLOR SOFOCANTE DEL FORMALDEÍDO. LOS AÑOS PESABAN AL ANCIANO DIRECTOR DE POMPAS FÚNEBRAS. SU CABEZA YA CASI SIN PELO, SUS MANOS CON VENAS TEMBLOROSAS. PERO JARVIS EDWARDS TRABAJABA CON TAL PERICIA SE CONDUCA CON TAL DIGNIDAD, QUE EL CADÁVER DE LA MESA DE MÁRMOL, BLANCA PARECÍA, COMO DICEN, TAN NATURAL... COMO SI ESTUVIERA SUMIDO EN UN PACÍFICO SUEÑO. PUES AQUEL ERA EL ORGULLO DE JARVIS EDWARDS... UN ORGULLO PROFUNDO POR SU ARTE. Y CUANDO HUBO ACABADO SU TRABAJO, SE VOLVIÓ CON EL MISMO ORGULLO Y DIGNIDAD A SU HIJA, ELAINE, Y A SU NUEVO MARIDO...

¡NO APRUEBO LAS BODAS SECRETAS, SEÑOR TULLY! SOY LO BASTANTE ANTICUADO COMO PARA HABER ESPERADO QUE ME PIDIERA LA MANO DE MI HIJA EN MATRIMONIO...

NO LO HABRÍAS APROBADO, PADRE. ¡ANDREW NO TIENE TRABAJO!

OTROS TÍTULOS DE LA COLECCIÓN *CLÁSICOS EC*

TALES FROM THE CRYPT - 5 VOLÚMENES - SERIE COMPLETA



WEIRD SCIENCE - 4 VOLÚMENES - SERIE COMPLETA

IMPACT - 1 VOLUMEN



SHOCK SUSPENSSTORIES - 3 VOLÚMENES - SERIE COMPLETA

TWO FISTED TALES - 2 VOLÚMENES (DE 4)



THE HAUNT OF FEAR - 4 VOLÚMENES (DE 5)

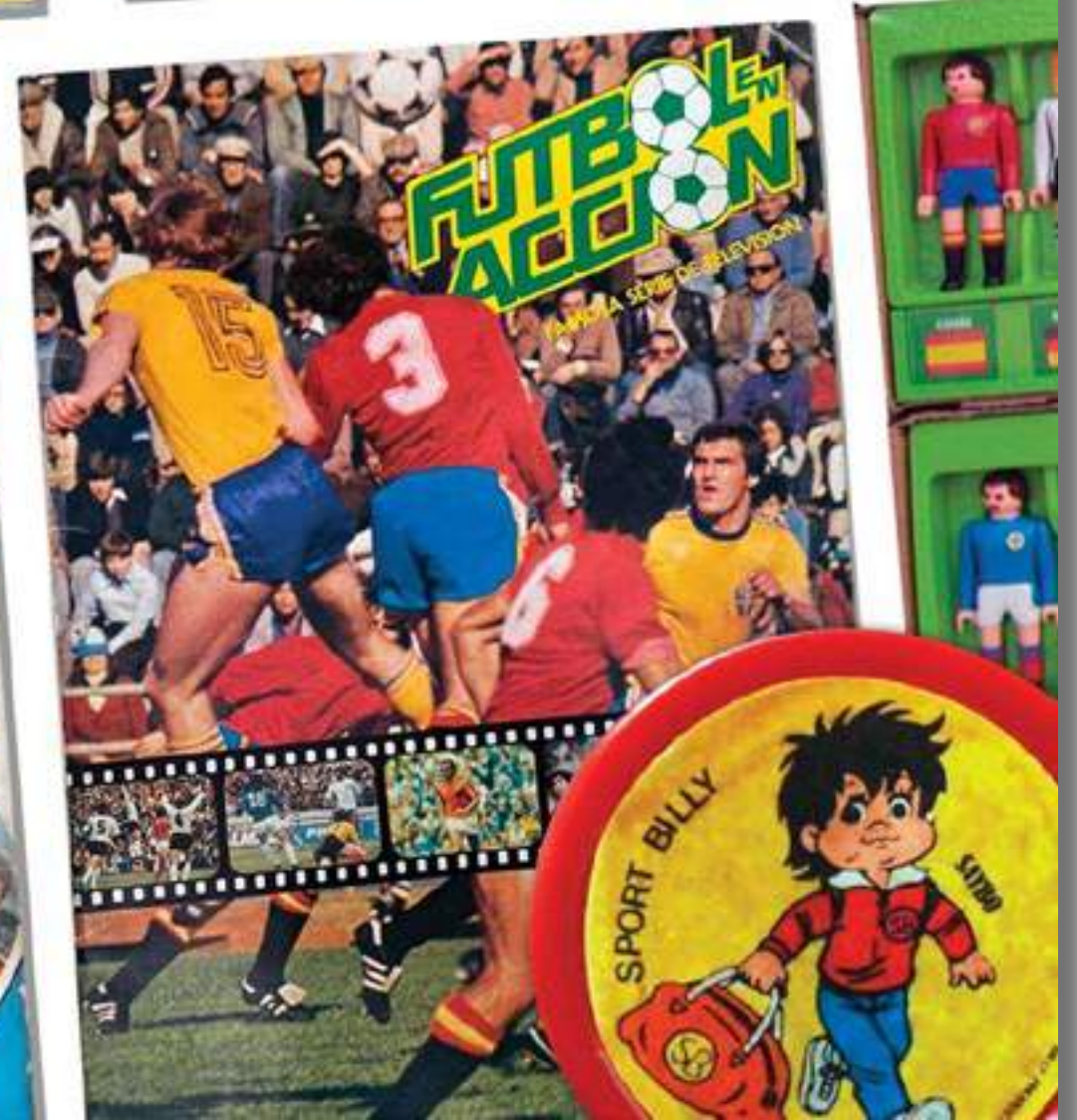
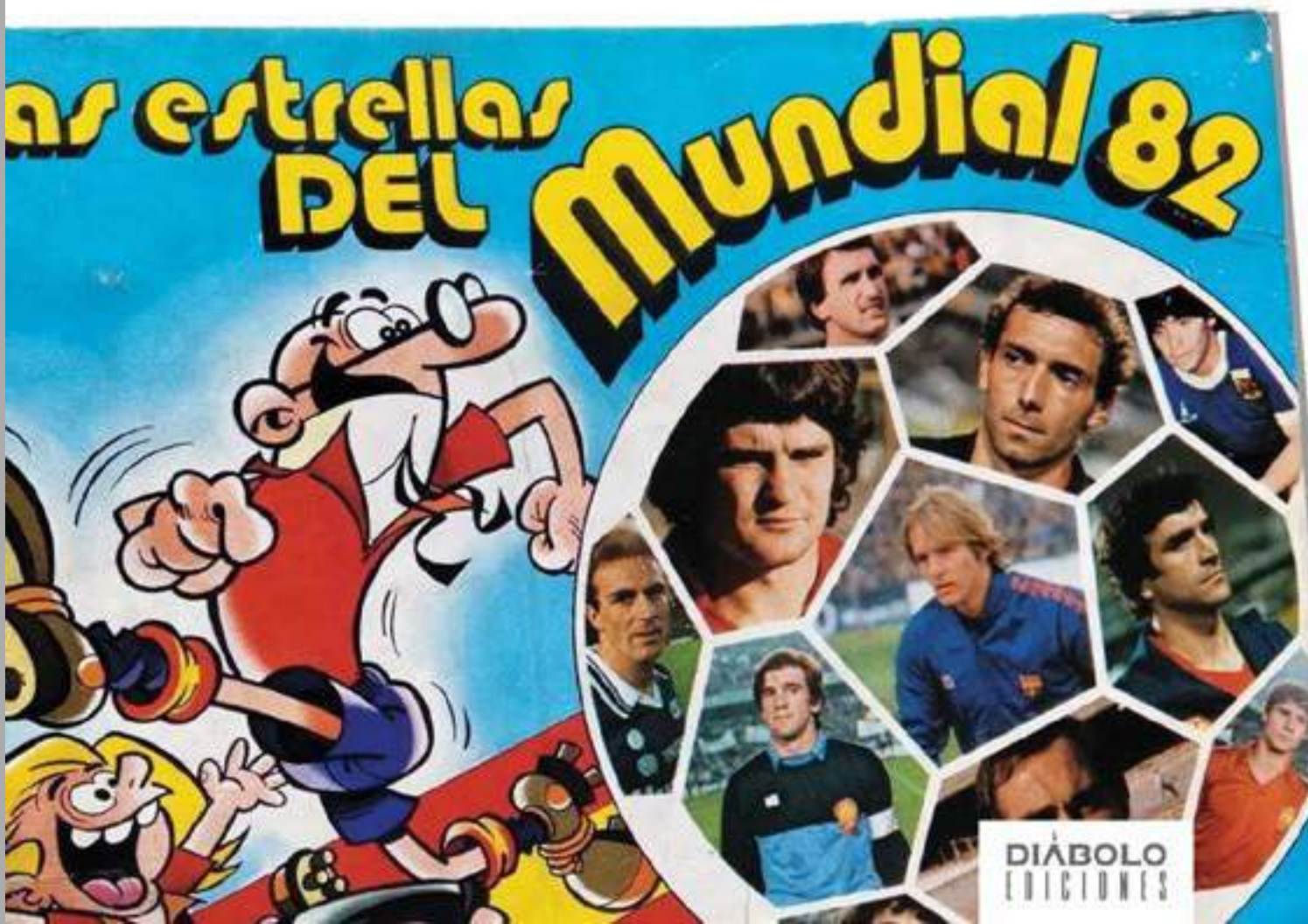




Mundial 82

NARANJITO, RECUERDOS Y COLECCIONABLES

★ Vicente Pizarro



MUNDIAL 82. NARANJITO, RECUERDOS Y COLECCIONABLES

Vicente Pizarro



El Mundial de 1982 fue mucho más que fútbol: fue el gran acontecimiento de un verano inolvidable. Calles y parques se llenaron de chavales soñando con el balón, mientras el país entero se teñía de iconos como Naranjito y Sport Billy.

Aquel entusiasmo dio lugar a un universo único de recuerdos y objetos que hoy forman parte de la memoria colectiva. Este libro los reúne y los revive en detalle: cromos, juguetes, carteles y mucho más.



Vicente Pizarro (*¡Andá, la merienda!, Barajas infantiles, ¡Y tiro porque me toca!*) nos trae una guía imprescindible para redescubrir el merchandising de una época y dejarse llevar por la nostalgia de un Mundial irrepetible.

Otros títulos del mismo autor:

¡Andá!, la merienda...Las deliciosas colecciones de nuestra niñez. Volumen I. ISBN: 978-84-19790-65-1

¡Andá!, la merienda...Más Deliciosas colecciones de nuestra niñez. Volumen II. ISBN: 978-84-120349-7-4

¡Y tiro porque me toca! Los juegos y juguetes de nuestra niñez. ISBN: 978-84-18320-34-7

¿Quieres un chicle? Regalos y sorpresas con sabor extralargo. ISBN: 978-84-948192-2-3

Barajas infantiles. De la Familia Bantú a Dragon Ball. ISBN: 978-84-19790-34-7

Colecciones monstruosas. Grandes recuerdos para echarse a temblar. ISBN: 979-13-87995-05-8



Cartoné. 17x24. Color. 272 páginas

ISBN: 979-13-87995-33-1

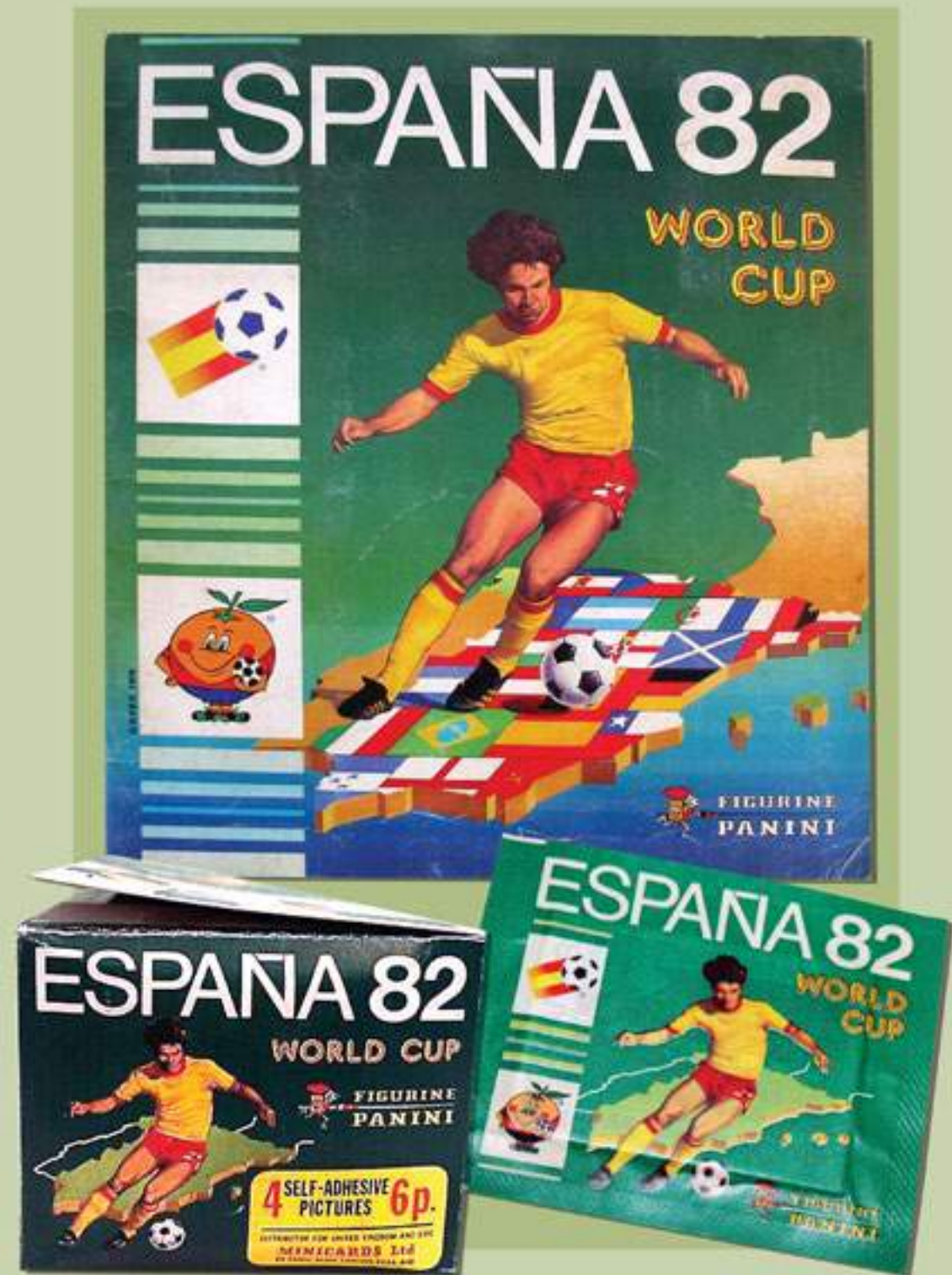
Precio: 27,95 euros

**DISPONIBLE A PARTIR DE
LA PRIMERA SEMANA DE JUNIO**

ÁLBUMES, CROMOS Y PEGATINAS

A principios de los ochenta, el tema de las franquicias, las licencias y los derechos de imagen era un asunto bastante más laxo que ahora. Por esa razón, en 1982 no hubo demasiado problema en que coincidieran en el kiosco varias colecciones de cromos sobre el Campeonato Mundial de Fútbol. Este apartado quizá sea el que más cantidad de material promocional contenga de Naranjito. Hubo distintas colecciones de cromos y pegatinas que salieron al mercado con motivo del propio Mundial 82 y de su mascota como principal protagonista.

Una de las colecciones más importantes de cromos que salieron al mercado fue el álbum editado por la italiana Figurine Panini, España 82 World Cup, que formaba ya parte de sus habituales colecciones de equipos, la cual cada cuatro años editaba sobre las Copas Mundiales de Fútbol. Un álbum mítico en el que se puede ver en portada un jugador en primera plana con una elástica amarilla (muy brasileña), haciendo un regate encima de nuestro territorio español. Por supuesto, en primer término, nuestro amigo Naranjito con su inagotable sonrisa.



El álbum salió en los kioscos al precio de cincuenta pesetas y en cada sobre salían cinco cromos autoadhesivos para intentar completar la colección formada por nada más y nada menos que por 427 cromos. Nada más abrir el álbum ya nos encontrábamos de nuevo con Naranjito y los distintos logos del propio Mundial, a destacar el diseñado por el artista catalán Joan Miró. Seguidamente, una página doble con todos los campos de España que fueron sede de los distintos partidos clasificatorios y, como colofón, el Santiago Bernabéu, donde se celebró también la final entre Italia y Alemania. Debajo de cada cromo se podían ir anotando los resultados de cada uno de los partidos y así seguir los avances de cada selección.

A partir de ahí, las catorce selecciones que participaban en el mundial estaban ordenadas por orden alfabético, destacando en la selección argentina el jugador icónico Diego Armando Maradona. Argentina llegaba a España con el título de campeona mundial del 78, pero incluso con el apoyo de su ídolo, el Pelusa, no logró llevarse de nuevo la copa del mundo. El álbum se cerraba con la contraportada de un mapa de España y múltiples Naranjitos enseñando las distintas sedes por el territorio nacional.

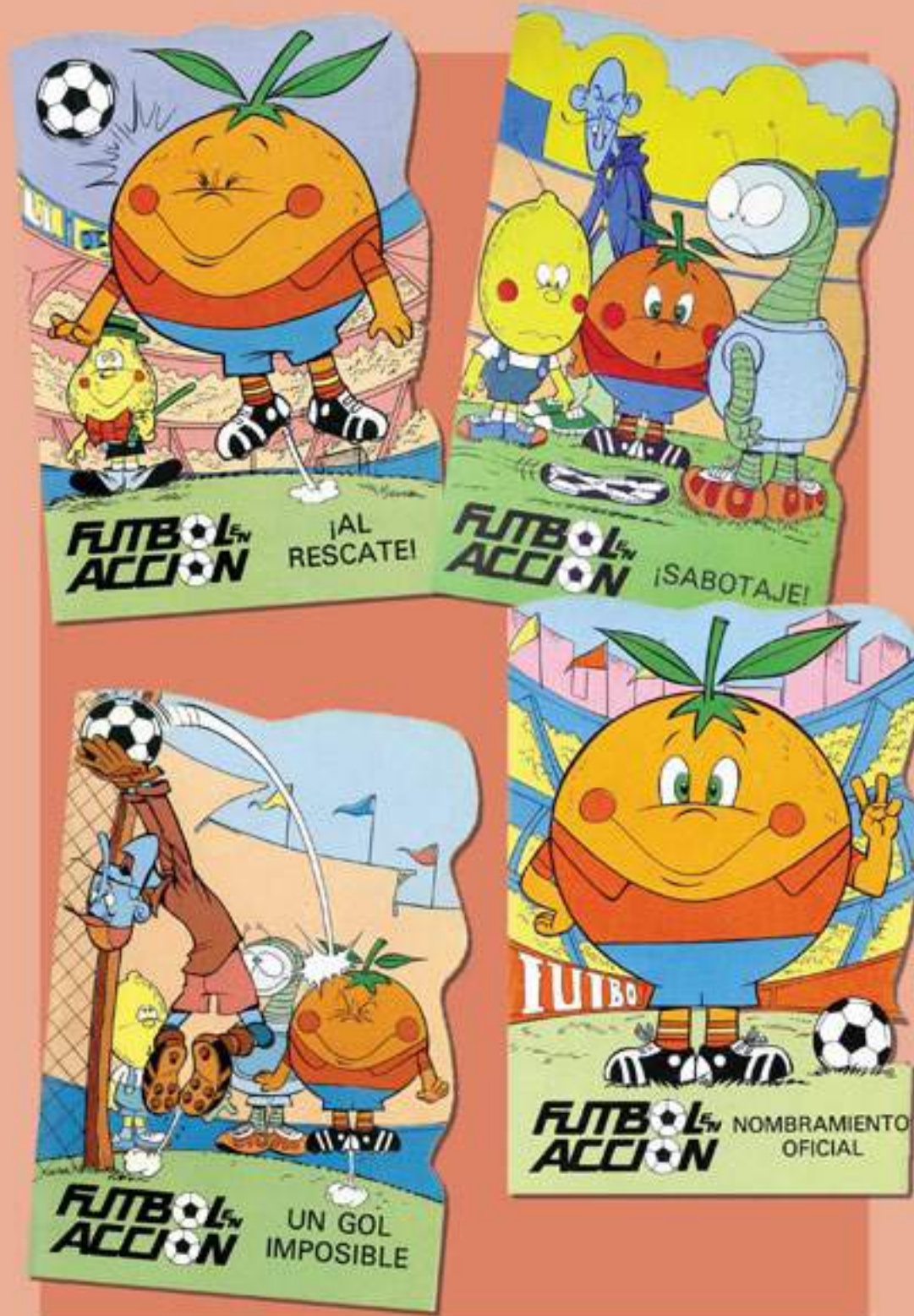
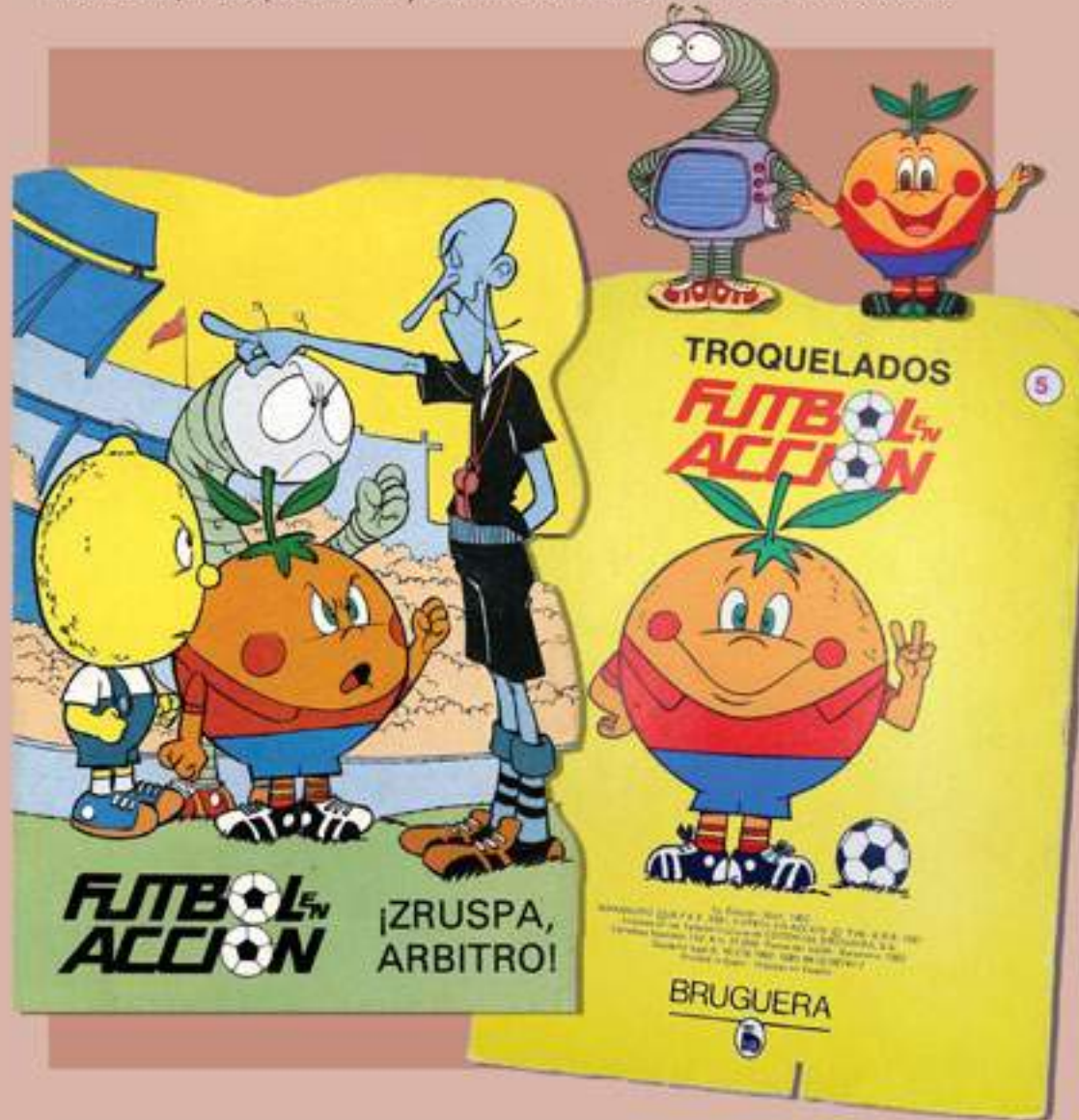
Este álbum hoy en día está muy buscado y valorado, tanto por aficionados al fútbol que en su momento hicieron de niños esta colección, como por coleccionistas deportivos. Si está completo, en buenas condiciones, sin rayas o pintadas y se conserva en general en buen estado, puede llegar a precios por encima de los doscientos o trescientos euros.



REVISTAS, LIBROS Y TEBEOS

En este apartado veremos distintas publicaciones en diferentes formatos donde se destacaba, como no podía ser de otra manera, la importancia de tener un mundial de fútbol en nuestro país y el gran escaparate a nivel internacional que supuso. Por supuesto, el gran protagonista de la mayoría de estas ediciones fue la mascota Naranjito.

Como primer ejemplo, hubo una serie de cuentos troquelados que narraban las aventuras de Naranjito junto con todos sus amigos para defender los valores del juego limpio. Esta publicación estaba basada en la serie de dibujos animados Fútbol en acción que se emitía en TVE desde 1981 los sábados por la tarde para promocionar el posterior Mundial de Fútbol. Estos cuentos fueron editados por Bruguera y salieron al mercado ocho modelos distintos. Promovidos por B.R.B. Internacional, en ellos podíamos leer y divertirnos con las andanzas de nuestro cítrico favorito.



Varias publicaciones salieron al mercado con referencia filatélica y de temática futbolística. En aquellos años, la filatelia no solo era una afición por coleccionar y clasificar sellos, sobres y otros documentos postales, también era un arte para los propios diseñadores de los sellos. Se hacían auténticas obras pictóricas en los pocos centímetros cuadrados que ocupa un sello. Durante estos años, la filatelia era una afición extremadamente popular, considerada no solo un hobby, sino una forma de inversión rentable. Era común la adquisición de años completos y las denominadas «Pruebas de lujo» (emitidas entre 1980 y 1992), que hoy se comercializan como colecciones históricas cerradas. Coleccionar sellos hoy en día es una afición renovada que combina la historia con la era digital. Aunque el uso postal ha disminuido, la filatelia perdura como un pasatiempo que conecta generaciones, estimula la curiosidad y permite explorar arte y cultura a través de herramientas online para comprar e intercambiar.

Para el Mundial 82 se imprimieron varias series de sellos que veremos más adelante en otro apartado, y que hoy son piezas exclusivas muy buscadas por coleccionistas.





PERSONAJES PRINCIPALES.

LOS BUENOS

Naranjito: mascota oficial del duodécimo Campeonato del Mundo de Fútbol España 82. Simpático personaje, deportista, protagonista principal de Fútbol en acción.

Clementina: compañera inseparable de Naranjito, dulce y buena, pero con una personalidad muy particular. Siente un gran afecto por sus compañeros y les ayuda en todo.

Citronio: primo de Naranjito, no mantiene muy buenas relaciones con él, aunque lo acompaña y defiende en las situaciones difíciles. Es algo agrio pero bueno.

Imarchi: robot-moviola humanizado, colaborador y amigo de Naranjito, es un archivo fantástico de conocimientos. Acompaña siempre a sus amigos a todas partes y tiene siempre a mano el play para cualquier reproducción en su pequeña pantalla que le solicite Naranjito.

LOS MALOS

Zruspa: enemigo de Naranjito y sus camaradas, es el clásico tramposo, tanto en el deporte como en la vida. Se apodera de las filmaciones para destruirlas.

Cocos: esbirros de Zruspa, con una infinidad de hermanos gemelos, no tienen demasiadas luces y hacen todo lo que les mandan, sin pensar ni analizar sus acciones. La serie de dibujos competía en la programación del fin de semana con Sport Billy, un niño procedente del planeta Olympus, aficionado al fútbol y abanderado del juego limpio, que había sido designado por la FIFA como mascota del Mundial 82. Sin embargo, al menos en España, las aventuras de Sport Billy no tuvieron tanto éxito como las de Naranjito y sus amigos.





En cuestión de pegatinas, la marca de dulces Saybo editó una serie de cromos con los personajes más representativos de la serie. Tanto Sport-Billy como su amiga Lilly siempre aparecían practicando varios deportes olímpicos. En cada pegatina venía un punto y, al juntar cinco, podías intercambiarlos por una maxipeгатina troquelada. Esta colección no disponía de ningún póster, álbum o tríptico, por lo que estaban destinadas a terminar pegadas en el cabecero de la cama, en cualquier mesa o cajón, e incluso cuadernos queridos donde los colocáramos casi como un destierro.



JUEGOS VARIADOS Y JUGUETES

En este apartado no hubo tanta cantidad de juegos y cachivaches como los que generó la mascota Naranjito, pero la verdad es que Sport-Billy no se quedó cojo en cuestión de promociones para pasar el rato. Como juegos de mesa para jugar con amigos o incluso de forma individual, hubo varias opciones en el mercado que estaban dedicadas a la mascota de la FIFA.

Como ejemplo, se puede citar una serie de puzzles que la marca catalana Dalmau Carles Plau fabricó con Sport-Billy como protagonista. Uno de ellos tenía doble diversión, ya que el contenedor o caja del propio puzzle era también una hucha para seguir ahorrando para otro juego. Una vez realizado el puzzle de la imagen, nos quedaba libre la caja para ir echando las propinas de familiares. La misma marca, especialista en este tipo de juegos de pasatiempos, sacó al mercado un rompecabezas de cubos de plástico con los que podíamos formar hasta seis imágenes diferentes de Sport-Billy y sus amigos.

Y si queríamos tener siempre disponibles puzzles en cualquier sitio, teníamos la opción de comprar los puzzles o rompecabezas de bolsillo que varias marcas sacaron (como Andrefer, S.A. o Comercial 82, S.A.), aprovechando el tirón de la serie de dibujos de nuestra mascota y sobre todo del tirón del Mundial de España 82.





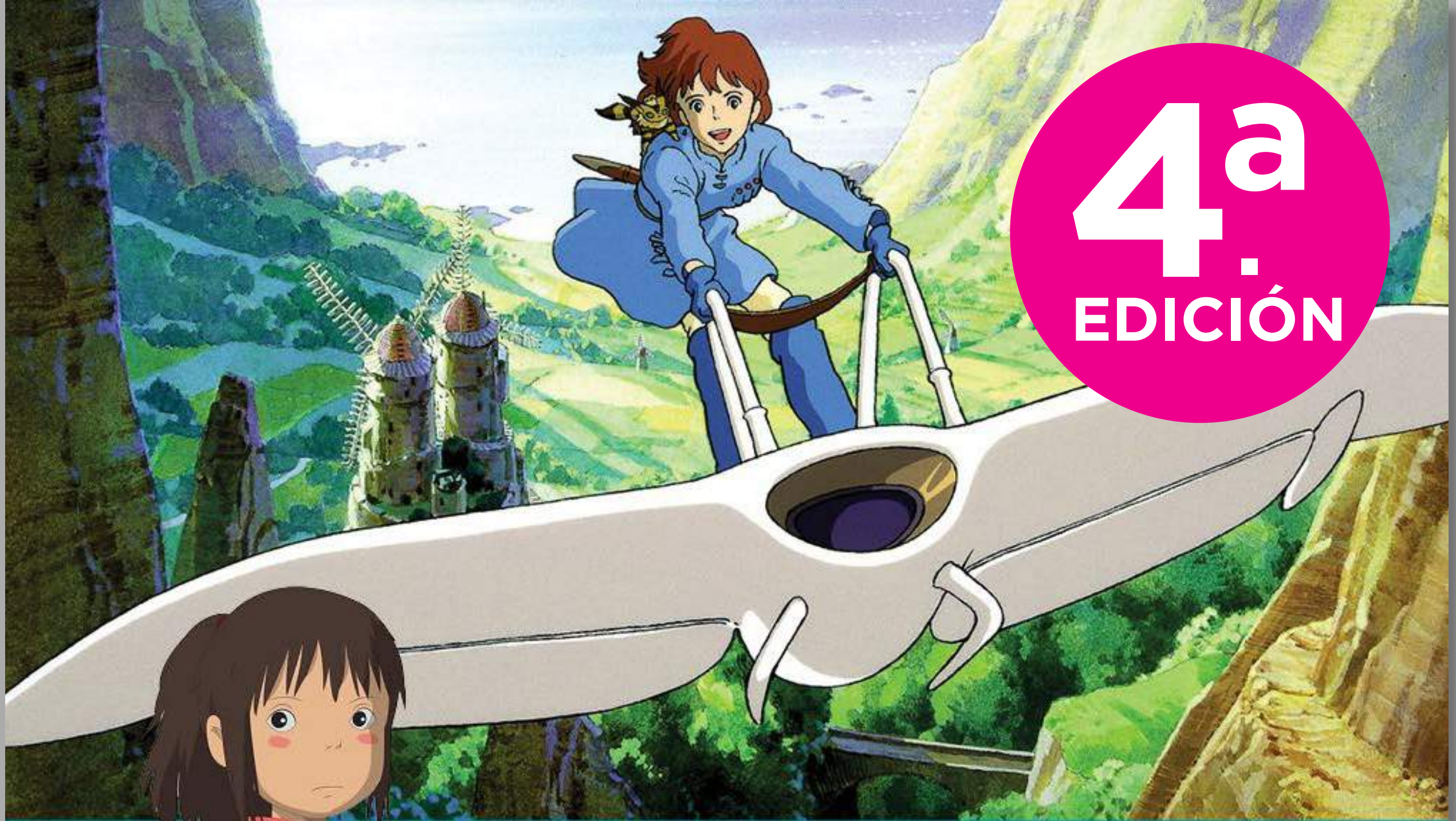
Si hablamos de llaveros, la marca Pilsen, S.A. no quiso faltar a la cita deportiva y fabricó una serie de llaveros monocromos de las figuras de Lilly y Sport Billy, con cierto relieve, en distintas poses deportivas de competición. Salieron doce modelos coleccionables. La misma marca de los llaveros y en un estuche o blíster muy parecido, nos deleitó también con doce chapas de nuestros personajes preferidos, para llevarlas siempre con nosotros y lucirlas en nuestra ropa.



EL AUTOR

Vicente Pizarro (Zaragoza, 1971) es reportero gráfico de RTVE, autor de los libros *¡Andá!, la merienda...* (2017), *¿Quieres un chicle?* (2018), *¡Andá!, la merienda... Volumen II* (2019), *¡Y tiro porque me toca!* (2021), *Barajas infantiles* (2023) y *Colecciones monstruosas* (2025), todos publicados bajo el sello Diábolo Ediciones. Autor del blog *Cropan coleccionando sueños* (cropan-pastelitos.blogspot.com), es coleccionista de todo tipo de material de merchandising variado de los años sesenta, setenta, ochenta y noventa. También es organizador y colaborador en distintas exposiciones, programas de televisión y charlas dedicadas al coleccionismo.





4^a
EDICIÓN



MUJERES DE GHIBLI

LA HUELLA FEMENINA DE MIYAZAKI EN EL ANIME

Anna Junyent Barbany

EDICIÓN AMPLIADA



DIABOLO
EDICIONES

MUJERES DE GHIBLI. LA HUELLA FEMENINA DE MIYAZAKI EN EL ANIME

Anna Junyent



¡Cuarta edición del primer volumen de *Mujeres de Ghibli*!

El agotado y valorado libro sobre los personajes femeninos en las películas de Studio Ghibli, ha sido revisitado por su autora que lo ha reescrito y actualizado para las nuevas generaciones.

Aunque parezca extraño, no se ha hablado tanto como se debería sobre uno de los mejores estudios de animación de las últimas décadas. Studio Ghibli surgió para dar vida a míticos filmes que han ido dejando huella en los corazones de todos los espectadores.

Uno de los detalles más remarcables de sus películas, es la presencia de personajes femeninos con características que hasta el momento estaban reservadas a los hombres. Mujeres fuertes, empoderadas, estrategas, hábiles... pero para nada perfectas. Miyazaki retrata fielmente y con realismo la humanidad que hay en cada uno de sus personajes. Y este libro, precisamente, pretende ilustrar y dar a conocer este hecho.

El libro cuenta con una introducción de Álvaro López (*Mi vecino Miyazaki, El viaje de Chihiro*).



Título original: Kaze no Tani no Naoto-kun.	Protagonista: Naoto-kun.
Título de la versión española: Naoto-kun del Valle del Viento.	Alias de la protagonista: Maximo Yago, Taku, Rey Jiji, Oshiro, Mito y Aobai.
País: Japón.	Antagonista: Furuhara.
Estreno: 11 de marzo de 1988.	Alias de la antagonista: Furuhara.
Duración: 116 minutos.	Secundarios: 30 hombres y 29 mujeres.
Director: Hayao Miyazaki.	
Guión: Hayao Miyazaki.	
Música: Joe Hisaishi.	
Productora: Tokuma Shoten, Nibariki, Tokuma Shoten y Topcraft.	

que Poppo se está convirtiendo de nuevo en un pez y decides, desesperada, le gritarás que no puede abandonarlas. Fijámonos lo dices que se tranquilice y que le siga, ya que solo él es capaz de salvar al mundo. Como el chico saldrá corriendo, no podrá evitar usar las olas del mar para que lo lleven al fondo del mar, donde ahora se encuentra la residencia.

Dentro de la madras, Uta, Ginnosuke y las alumnas celebran que los niños hayan llegado por fin. La madre de Poppo se presentará a Inoide y le contará que «Poppo tenía tanta ganas de convertirse en un ser humano que para ello lo recurrió a la magia, pero para que la transformación sea completa necesita de un niño que la quiera de verdad, a pesar de su condición de criatura marina» (138-139). Y Inoide no dudará en decir que lo quiere en todas sus formas y que lo gustaría seguir a su lado. Finalmente, Poppo recordará a sus padres, salvando así al mundo, y buscará al chico para asegurar su nueva vida como humano.

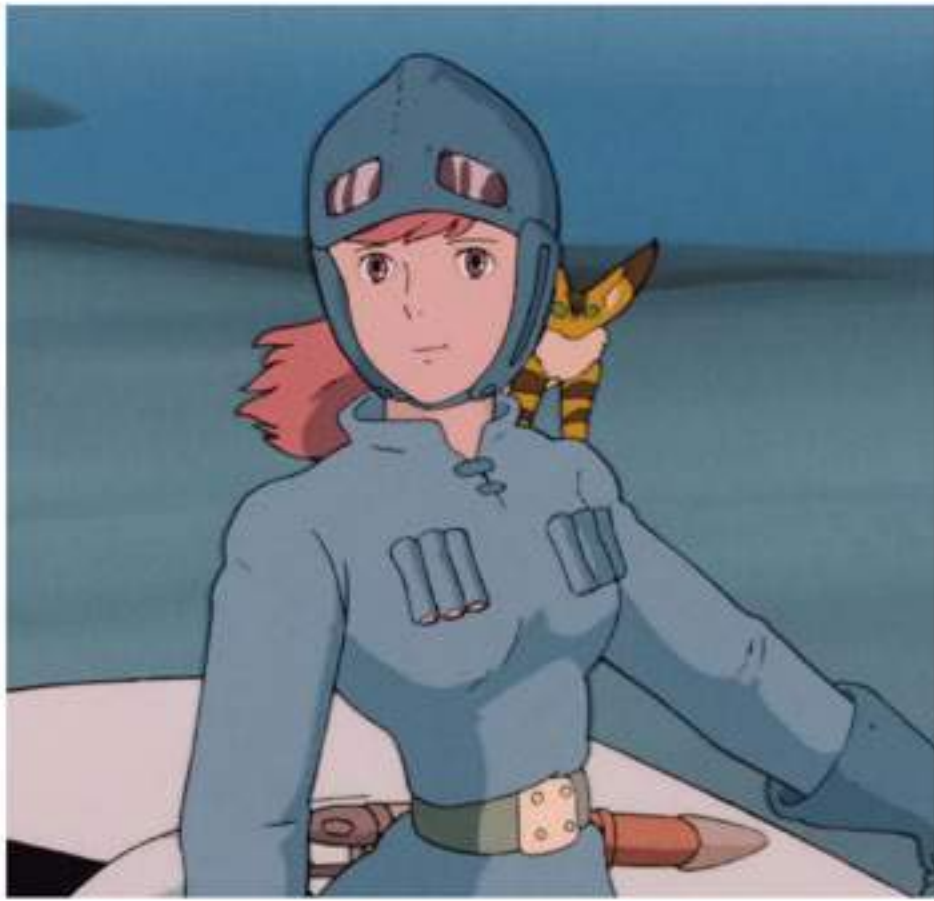


Otras obras del autor (con Néstor Rubio):

Mujeres de Ghibli volumen 2. Entre lo mágico y lo cotidiano. ISBN: 979-13-87995-13-3

Cartoné. 17x24. Color. 296 páginas
ISBN: 978-84-19790-37-8
Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE
LA PRIMERA SEMANA DE JUNIO



Título original: Kaze no Tani no Nausicaä.
Título de la versión española: Nausicaä del Valle del Viento.
País: Japón.
Estreno: 11 de marzo de 1984.
Duración: 116 minutos.
Director: Hayao Miyazaki.
Guion: Hayao Miyazaki.
Música: Joe Hisaishi.
Productora: Hakuhondo, Nibariki, Tokuma Shoten y Topcraft.

Protagonista: Nausicaä.
Aliados de la protagonista: Maestro Yupa, Teto, Rey Jihl, Obaba, Mito y Asbel.
Antagonista: Kushana.
Aliado de la antagonista: Kurotawa.
Secundarios: 70 hombres y 29 mujeres.

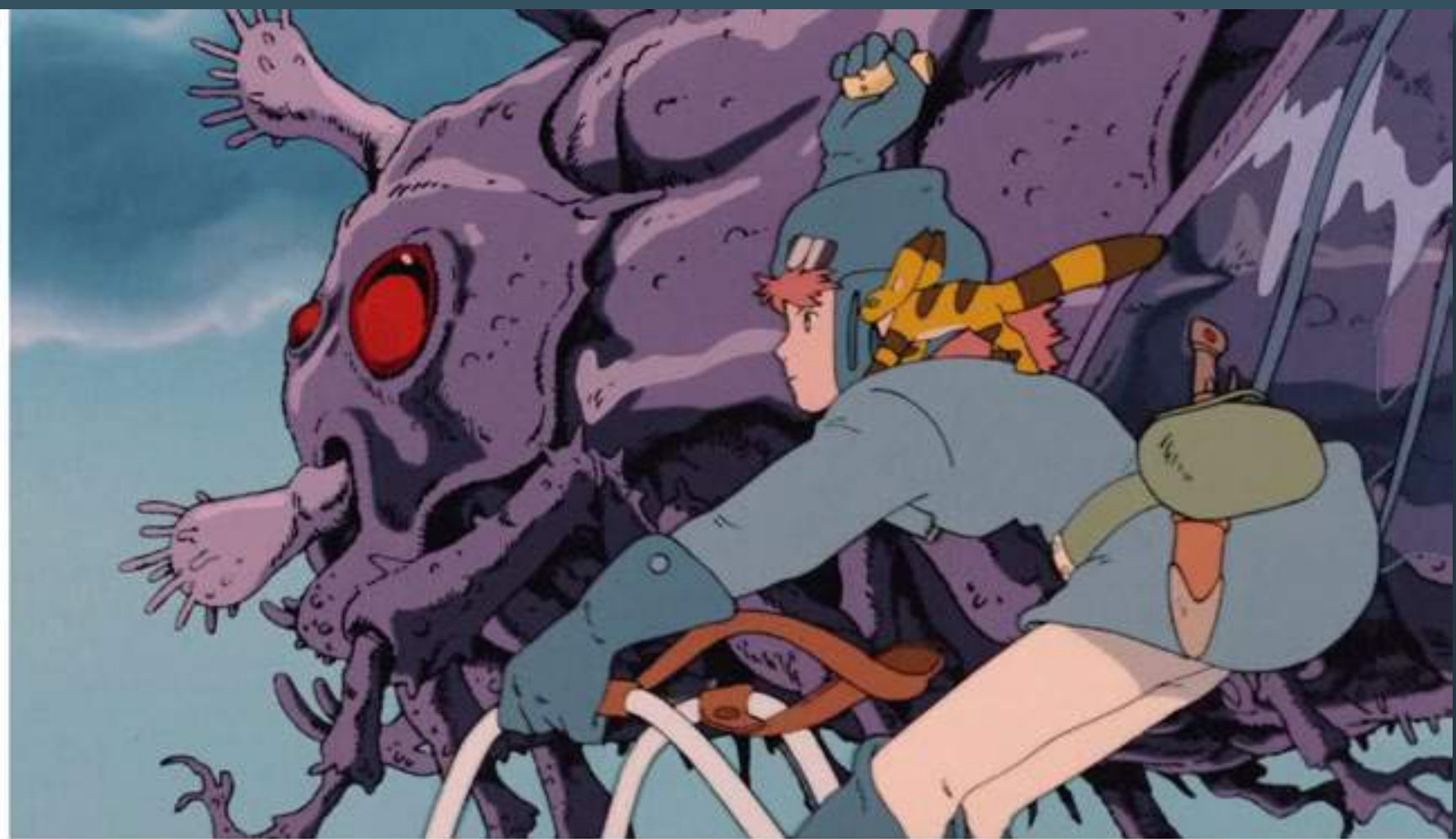
Nausicaä del Valle del Viento (1984) es la adaptación filmográfica del *manga* original de Hayao Miyazaki. Este se creó con la única intención de realizar la película, ya que al presentar el guion a la productora Tokuma Shōten, fue descartado por no provenir de ninguna obra original. Aun así, algunos críticos se equivocan al opinar que la película tiene poca relación con el *manga*, dado que el autor trata ambas piezas por separado. De este modo, la película hace uso de los mismos personajes, pero relata una historia con un principio y un final ajenos a los del *manga*.

La creación de la historia de Nausicaä se realizó a partir de un hecho concreto. La bahía de Minamata, en Japón, se contaminó con mercurio en 1956 a causa de la negligencia de la corporación Chisso, cosa que afectó a su vida marina. Con la corrupción y muerte de los peces de la zona, los marineros dejaron de pescar allí, hecho que generó una subida de precios del mercado marítimo. Pero esto no se quedó ahí, ya que los consumidores de estos productos sufrieron graves enfermedades que los llevaron a la ceguera, la sordera, la parálisis de sus extremidades y hasta la muerte. Pero lo que más le sorprendió a Miyazaki fue que la vida marina seguía luchando por mantener su equilibrio, pese a haber



odio... a veces todo se resume en tomar las decisiones equivocadas. Los humanos, que pensaban que el mundo era solo para ellos, lucharon en guerras atroces por un pedazo de tierra. Incendiaron el planeta para convertirlo en una roca sin vida que navega por el universo. Por eso, era cuestión de tiempo que los animales y las plantas se rebelasen para reclamar lo que siempre fue suyo. A diferencia del resto de los humanos, Nausicaä conoce el amor y sabe encontrarlo en todas y cada una de las criaturas que habitan la Tierra. Porque no hay buenos ni malos, solo seres que luchan por no dejar de existir.

Más adelante, cuando la protagonista despierta, se da cuenta de que se encuentra en el subsuelo del *fukai*, un lugar sin contaminación alguna, por donde corre agua limpia y se puede respirar con normalidad. Asbel, que había ido a buscar el planeador de Nausicaä, se presenta ante ella para agradecerle que lo haya salvado y contarle que es el príncipe de Pejite. Pero la protagonista, sin hacerle mucho caso, se alejará para caminar por la arena blanca y escuchará el sonido del agua que fluye a través de los gigantes árboles. Con la música acompañando la escena, la princesa llorará de felicidad por haber descubierto el verdadero sentido del *fukai*. Ahora sabe que «los árboles del mar de putrefacción crecieron para





Título original: Tenkū no Shiro Rapyuta.
Título de la versión española:
 El castillo en el cielo.
País: Japón.
Estreno: 2 de agosto de 1986.
Duración: 124 minutos.
Director: Hayao Miyazaki.
Guion: Hayao Miyazaki.
Música: Joe Hisaishi.
Productora: Studio Ghibli, Nibakiri.

Protagonistas: Pazu y Sheeta.
Aliados de los protagonistas:
 Jefe, Pom, Robot y Dola
 y sus piratas.
Antagonistas: Dola y Muska.
Aliados de los antagonistas:
 Los piratas de Dola y los
 miembros del ejército.
Secundarios: 64 hombres
 y 23 mujeres.

82

El castillo en el cielo (1986), aunque no se debería considerar una adaptación, bebe directamente de *Los viajes de Gulliver* de Jonathan Swift, así como de otros referentes literarios y audiovisuales. Del primero, se basa concretamente en la aventura del protagonista en la isla flotante de Laputa. Conservando el nombre original, Miyazaki describió la insula de una forma parecida y mantuvo el poder interior que le confiere la fuerza de volar. Sin embargo, el autor añadió algunos cambios, como el hecho de que sus antiguos habitantes usaran una tecnología muy avanzada, o el uso de un rayo destructor para dominar a otros pueblos.

Por lo que respecta al argumento de la historia, el referente más importante que se puede encontrar es el relato indio de *El Ramayana*, atribuido principalmente al escritor Valmiki, del que se hace alusión en la película. Sin querer entrar en detalles, Rama, Lakshmana y Shita (nombre prácticamente idéntico que recibirá la protagonista de *El castillo en el cielo*) viven felizmente exiliados en el bosque hasta que la princesa es raptada por Ravana, rey de los demonios. Después de muchas peripecias, este último acabará muriendo a manos de Rama gracias al dardo del dios del Rayo. Como se podrá observar más tarde, la trama de la película sigue el mismo esquema, ya que la protagonista femenina también se verá forzada a acompañar al antagonista, aunque en este caso será desde el inicio del filme.



siempre. Ellos se quieren y se protegen uno al otro por la amistad que se profesan, no por un amor que apenas ha podido florecer en el poco tiempo que se conocen. Además, no se debe pasar por alto el hecho de que aún son niños, quienes apenas han empezado a conocer el mundo y ellos mismos.

En la siguiente secuencia, un robot aparecerá y les guiará hasta un inmenso árbol central que cubre toda la ciudad, donde yacen enterrados los habitantes de la isla. El robot se ocupa de traerles flores frescas y de cuidar a los animales del lugar. Sheeta no podrá evitar derramar unas lágrimas de emoción. Por desgracia, una explosión alertará a los niños de que el ejército ha llegado. Correrán hacia un muro, donde podrán observar que los piratas siguen vivos, pero maniatados cerca de la entrada de la ciudad. Sheeta comentará que deben rescatarlos y ambos bajarán hábiles por las ramas de los árboles hasta su destino. Por el camino observarán como el ejército empieza a desvalijar toda la ciudad, para obtener todas sus riquezas. En cambio, Muska y sus hombres de negro tendrán otros planes y conseguirán secuestrar de nuevo a Sheeta, cuando esta salta encima de ellos para proteger al chico, mostrando una vez más su valentía y cariño por él.

80

Pazu, por su parte, cortará las cuerdas de Dola y los piratas para liberarlos y se dirigirá a rescatar a Sheeta. Antes de irse, la capitana le dará una pistola y le dirá «está hecho todo un hombrecito» (1:40:47), mientras lo ve partir.

A continuación, Sheeta es llevada al corazón de la isla, donde yace una gran roca flotante, la fuente del poder de Laputa. Allí Muska confesará que realmente se llama *Romska Palo Ul Laputa*, otro miembro de la familia real, mientras activa el mecanismo de defensa de la isla, para mostrar su monstruoso poder y acabar con el ejército. Sheeta consigue liberarse de sus ataduras y roba el colgante de las manos de Muska, aunque no sin llevarse algunos golpes. Al final, huye de la habitación y se encuentra con Pazu, a quien dará la piedra antes de que Muska la arrincone en la sala del trono. Sheeta lo mirará fijamente y declarará que ese sitio será una tumba para los dos, porque Laputa no puede seguir siendo el anhelo de poder de los hombres. Pazu llegará en ese momento y conseguirá el tiempo necesario para que juntos digan las palabras mágicas que les conducirán hacia la destrucción. La isla empezará a desmoronarse con Muska dentro, mientras que los chicos conseguirán llegar a su planeador para abandonar Laputa a tiempo, antes de que desaparezca en el firmamento lo poco que queda de ella.





Título original: Mononoke-hime.
Título de la versión española:
 La princesa Mononoke.
País: Japón.
Estreno: 12 de julio de 1997.
Duración: 133 minutos.
Director: Hayao Miyazaki.
Guion: Hayao Miyazaki.
Música: Joe Hisaishi.
Productora: Studio Ghibli, Nibakiri.

Protagonista: Ashitaka.
Aliados del protagonista:
 Yakul, San y Moro.
Antagonista: Lady Eboshi.
Aliado de la antagonista:
 Gonzo.
Secundarios:
 118 hombres y 72 mujeres.

170

La princesa Mononoke (1997) tuvo un nacimiento complicado, puesto que Miyazaki estaba demasiado influenciado por *Mi Vecino Totoro* (1988) y sentía que repetía los mismos diseños una y otra vez. No obstante, después de realizar el videoclip de la canción *On Your Mark* (1995) de *Chage & Aska*, donde unos soldados rescatan a un ángel que mantenían preso en una gigantesca ciudad, el autor encontró por fin su inspiración. Con *La princesa Mononoke* (1997) pretendía «representar la naturaleza inmutable de los humanos, superponiendo la agitación de la era Muromachi²² —justo cuando el sistema medieval colapsó— con la de nuestra era, a medida que nos acercamos al siglo XXI». ²³ Además, también se inspiró en autores como John Ford, conocido por películas como *La diligencia* (1939) o *Cuna de héroes* (1955), para desarrollar la «Ciudad de Hierro», una espectacular fortaleza que será el centro neurálgico de las actividades de la antagonista. Asimismo, una de las características más destacables de este lugar es que lo pueblan «personajes de grupos marginados y minorías oprimidas que raramente, si es que alguna vez, aparecen en películas japonesas». ²⁴

²² Período de tiempo comprendido entre 1333 y 1573, que abarca el gobierno del clan Ashikaga.

²³ Miyazaki, H. (2014), *Starting Point, 1979 - 1996*. VIZ Media.

²⁴ Miramax Films. *The Myth of Princess Mononoke and Miyazaki's vision*. [En línea]



campos de tumbas. Y Mononoke, aunque no quiere admitirlo, se ha dado cuenta de que sus intenciones son puras, a pesar de que no las comparta. En virtud de eso lo llevará al bosque para que el Espíritu decida su suerte. Durante ese tiempo, San descubrirá más cosas sobre Ashitaka y su aldea gracias a Yakul, quien le hablará de la bondad y buen corazón de su amo, haciéndole ver que puede confiar en él.

Al amanecer, el príncipe despertará sin heridas, pero de su brazo seguirá emanando maldad, así que no podrá evitar llorar al darse cuenta de que se le ha concedido una segunda oportunidad envenenada. En ese momento, aparecerá Moro, la diosa lobo y madre de San, y la tribu de los jabalíes. Estos últimos han bajado de las montañas para salvar el bosque y no pueden evitar sentir aversión en ver a un humano pisando tierra sagrada. Mononoke explicará que el Espíritu del Bosque le salvó la vida y estos estallarán de rabia, porque él no hizo lo mismo por su dios jabalí. Moro, los mirará fijamente y sentenciará: «Nagó temía a la muerte. Al igual que Nagó, yo llevo incrustada

Mononoke es un término muy difícil de describir, pero tal y como se indica en la película, se podría traducir como la princesa de los espíritus. En el filme aparecen muchas deidades, la mayoría de ellas vinculadas con el bosque: como Nagó, señor de los jabalíes, o Moro, diosa de los lobos. Estas criaturas albergan un gran poder, pero son conscientes de que pueden ser corrompidas por el odio si se enfrentan a los humanos que usan balas de hierro. Al fin y al cabo, mononoke tiene relación con el término tatarí (maldición), que es precisamente lo que les acaba consumiendo hasta la muerte.

en mi pecho una bala envenenada de los humanos. Nagó huyó y le alcanzó la oscuridad. Yo me quedo a contemplar mi muerte» (1:09:11). San, al enterarse, le pedirá que suplique al Espíritu del Bosque que la salve, pero ella solo dirá que ya ha vivido mucho tiempo y que espera su descanso. Los jabalíes no quedarán satisfechos, porque su dios jamás habría huido, y se enfrentarán a los lobos, haciéndoles responsables de su muerte. Ashitaka intervendrá para afirmar que él fue quien acabó con Nagó y que ahora acarrea una maldición que devorará su alma. Okoto, líder de los jabalíes, se acercará al chico y le dirá que le cree. Antes de irse, se dirigirá a Moro y le dirá que arriesgarán sus vidas en una última batalla y que no esperan que los lobos les brinden apoyo.



186



Título original: Sen to Chihiro Kamikakushi.

Título de la versión española:
El viaje de Chihiro.

País: Japón.

Estreno: 20 de julio de 2001.

Duración: 124 minutos.

Director: Hayao Miyazaki.

Guion: Hayao Miyazaki.

Música: Joe Hisaishi.

Productora: Studio Ghibli, Nibakiri.

Protagonista: Chihiro.

Aliados de la protagonista:

Haku, Kamaji, Lin, Zeniba, Bô,
Pájaro-Yuba y Sin cara.

Antagonista: Yubaba.

Aliado de la antagonista:
Chihiyaku.

Secundarios:
38 hombres y 41 mujeres.

202

Después de la realización de *La princesa Mononoke* (1997) y de la gran acogida por parte de la audiencia, Miyazaki quiso empezar a trabajar inmediatamente en un nuevo proyecto y le propuso a Toshio Suzuki, su productor, dos posibles ideas, pero estas fueron descartadas rápidamente. La primera se trataba de *Una misteriosa ciudad más allá de la niebla*, que provenía de un cuento infantil de 1980, de Sachiko Kahiwaba, y la segunda era *Rin y el pintor de chimeneas*, que narraba la historia de una casa de baños que sobrevivió al terremoto de Kantô. Como era de esperar, Miyazaki no quería darse por vencido, así que fusionó ambas propuestas y terminó creando uno de los filmes más aclamados por la crítica y el público: *El viaje de Chihiro* (2001). Al año siguiente, ganó el Oso de Oro en el Festival Internacional de Cine de Berlín a la mejor película —el primer y único largometraje de anime en conseguirlo hasta la fecha— y el Óscar de la Academia al mejor filme de animación.



mella en la chica, que mostrará claros signos de agotamiento físico. Al final, ha sido un cúmulo de eventos muy intensos y desafiantes, cargados de adrenalina. Es evidente que Chihiro ya no volverá a ser la misma nunca más. Ahora es Sen y debe empezar a asumir riesgos si quiere hacerse un lugar en este misterioso y extraño mundo.

A la mañana siguiente, la niña seguirá temblando en su cama, sin poder dormir. Haku aparecerá en ese momento para decirle que se reíne con él en el puente. La chica saldrá a escondidas de la casa de baños y encontrará a un espectro en la puerta del local, que la verá pasar sin decirle nada. Ella caminará rápido sin mirarlo, por si se trata de un espíritu malvado, y llegará al sitio acordado. Desde allí, Haku la guiará por un camino lleno de arbustos con flores de colores hasta la porqueriza donde están reclusos sus padres. Cuando los ve, no puede evitar ponerse a llorar y les promete que los salvará, antes de salir corriendo. Haku la seguirá y le dará la ropa que llevaba el día que llegó, indicándole que la necesitará para volver a casa. De un bolsillo del pantalón, Sen sacará una tarjeta y se dará cuenta de que realmente se llama Chihiro. Y Haku le pedirá que no olvide su nombre real, puesto que es la única manera de evitar ser controlada por Yubaba, ya que él perdió el suyo hace mucho tiempo. Después, le dará unas bolas de arroz para que recupere sus fuerzas y Chihiro no podrá evitar llorar desconsoladamente, mientras él la abraza. En este momento, el espectador descubre que Haku realmente siente un afecto muy grande por la niña y

En la mayoría de las películas de Hayao Miyazaki se puede observar cómo los cambios en el peinado marcan el desarrollo personal del protagonista. Por un lado, en *El castillo en el cielo* (1986), Sheeta perdía sus trenzas con dos disparos de Muska, para después decir las palabras mágicas que destruían la ciudad, sin miedo a morir por la causa. Por otro lado, en *La princesa Mononoke* (1997), Ashitaka se cortaba el pelo para señalar el final de su etapa como príncipe de su tribu y el inicio de una nueva, como mediador entre el mundo humano y el espiritual. Finalmente, en *El viaje de Chihiro* (2001), la protagonista siempre lleva el pelo atado, pero el cambio de coletero indica que su viaje está llegando a su fin, demostrando que ha conseguido crecer y madurar ante la adversidad.



que solo puede mostrar esta faceta si está lejos de la mirada de Yubaba, que lo controla con su poder. Cuando se vieron por primera vez, él dijo que la conocía desde que era pequeña, aunque ella no pueda recordarlo, así que nunca podría llegar a hacerle daño. Chihiro parece que también lo ha entendido y no solamente llora por la situación de sus padres, sino también por haber desconfiado de su único amigo. Las emociones que siente son demasiado grandes para contenerlas y el hombro de Haku le parecerá un lugar seguro y dulce donde dejarlas salir.

NADA ES LO QUE APARENTA SER

Al anochecer, la niña empezará su turno, junto a Lin, limpiando la bañera más grande y sucia, por órdenes de Yubaba. Como se darán cuenta de que es imposible seguir sin agua, la mujer enviará a Sen a por una tarjeta para un baño de hierbas, pero el capataz no se la querrá dar. En ese momento, el espectro del puente aparecerá para darle unas cuantas, como agradecimiento por haberle dejado entrar minutos atrás. Con eso, la niña conseguirá acabar su tarea antes de atender a su primer cliente: un dios pestilente.

218

219



Título original: Hauru no Ugoko Shiro.
Título de la versión española:
 El castillo ambulante.
País: Japón.
Estreno: 20 de noviembre de 2004.
Duración: 119 minutos.
Director: Hayao Miyazaki.
Guion: Hayao Miyazaki.
Música: Joe Hisaishi.
Productora: Studio Ghibli, Nibakiri.

Protagonista: Sophie.
Aliados de la protagonista:
 Howl, Calcifer, Marcal y la Bruja del Páramo.
Antagonistas: Bruja del Páramo y Madame Suliman.
Aliados de la antagonista:
 Mensajeros y esbirros.
Secundarios:
 31 hombres y 10 mujeres.

El castillo ambulante (2004) es una adaptación de la novela homónima de Diana Wynne Jones. Al igual que en otras ocasiones, el director respeta la esencia del libro, aunque le infunde su estilo característico, así como sus ideales y preocupaciones. Algunos autores afirman que «es un canto al poder visual, a la fuerza de los sentimientos y un permanente alegato antibelicista, en quedar muy impactado, como él mismo reconoció, por la guerra de Irak que iniciaron los EUA».²⁹ Como hecho simbólico, se podría remarcar que el filme iba a ser dirigido por Mamoru Hosoda, creador de éxitos como *La chica que saltaba a través del tiempo* (2006), *Los niños lobo* (2012) o *Belle* (2021), pero la presión que recibió por parte de Miyazaki hizo que abandonara la producción y que este último se hiciera cargo de la dirección de la película.

Respecto a los personajes, *El castillo ambulante* (2004) reduce drásticamente sus secundarios, ya que solo se pueden contar cuarenta y uno con líneas de diálogo. La gran mayoría de ellos se pueden considerar hombres, puesto que, o bien son los esbirros-sombra de la primera antagonista, la Bruja del Páramo, o bien son los mensajeros de Madame Suliman, la segunda antagonista. Por el contrario, solo aparecen diez mujeres como personajes secundarios, aunque su importancia narrativa sea bastante superior. Como ya ocurría en otras ocasiones, estas participan en diálogos

²⁹ López, A., & García, M. (2015). *Mi vecino Miyazaki. Studio Ghibli: la animación japonesa que lo cambió todo*. Diábolo Ediciones.



SANAR EL CORAZÓN

Después de su aventura, todos llegarán a casa sanos y salvos menos Howl, que se ha quedado atrás para darles un poco de ventaja. Él llegará de noche, sangrando y convertido en un pájaro negro. Calcifer ya le había avisado de que, si continuaba forzando su poder así, llegaría el día en el que no podría volver a ser humano. Sophie se despertará y decidirá seguir al hechicero hasta su habitación, que se ha transformado en un nido lleno de artefactos. Él le exigirá que se vaya y lo deje solo, pero ella insistirá en que quiere ayudarlo a deshacer ese conjuro que le apresa el corazón. «¿Tú? Si ni siquiera eres capaz de romper el tuyo. Llegas muy tarde» (1:40:05), dirá sin mirarla y huirá. Más tarde, Sophie hablará con Calcifer para descubrir algo más sobre la maldición, sin embargo, no conseguirá nada. Al día siguiente, Howl aparecerá con las energías extrañamente renovadas y la llevará con su magia a su jardín secreto, un prado de flores que será para ella a partir de ahora. Sophie, al verlo, se ilusionará y recuperará un poco su juventud, pero se dará cuenta de que se trata de un regalo de despedida.

Para entender mejor la historia, es preciso analizar a Howl, el joven hechicero. Hasta este instante, se hacía patente que era un hombre infantil y narcisista que buscaba en la magia un

La autora

ANNA JUNYENT BARBANY

Nací en 1995 y crecí en Sant Quirze del Vallès —cerca de Barcelona—, aunque el amor me llevó a Vilafranca del Penedès, donde ejerzo como profesora de secundaria y bachillerato.

Mi pasión por la animación japonesa comenzó en la infancia, alimentada por las series emitidas en la televisión pública catalana (TV3) y, especialmente, por el descubrimiento de *El viaje de Chihiro* (2001), una película que dejó en mí una huella imborrable. Años después, estudié Comunicación Audiovisual en la Universidad Autónoma de Barcelona. Justo antes de terminar la carrera, mientras buscaba el tema de mi Trabajo de Fin de Grado, regresé a aquella misma película desde una mirada distinta. Ese reencuentro me llevó a adentrarme en el universo de Studio Ghibli



y a convertir sus películas en el centro de mi investigación.

Con el tiempo, ese primer impulso creció, se transformó y acabó convirtiéndose en *Mujeres de Ghibli* —volumenes I (2023) y II (2025)—, dos partes de un mismo proyecto desde el que analizo la perspectiva de género de todas las películas del estudio y reivindico su profundidad artística.

Deseo que estas páginas sean también una invitación a seguir recorriendo, de un libro a otro, la belleza, los matices y la emoción de ese universo.

9^a
EDICIÓN

EL VIAJE DE
CHIHIRO

NADA DE LO QUE SUCEDE SE OLVIDA JAMÁS...

Álvaro López Martín

DIABOLO
EDICIONES

EL VIAJE DE CHIHIRO. NADA DE LO QUE SUCEDE SE OLVIDA JAMÁS

Álvaro López Martín



¡NOVENA EDICIÓN!

El viaje de Chihiro, ganadora del Oscar y el Oso de Oro de Berlín, es una de las películas más aclamadas de la historia del cine, pero también de las más complejas y profundas. En este libro desciframos todos sus misterios, y nos sumergimos en los entresijos de una historia única y fascinante. Vuelve a disfrutarla y descubre todo lo que se esconde tras ella.

Este es un libro sobre el alma y el corazón de *El viaje de Chihiro*. Una guía imprescindible y una narración explicada y completa de lo que significa su filosofía, cada momento, cada detalle y cada instante exacto de la película dirigida por Hayao Miyazaki y producida por Studio Ghibli.



Capítulo 1

«El primer ramo que me regalan es un ramo de despedida. Qué triste...»

Otros títulos del mismo autor:

Antes de mi vecino Miyazaki. El origen de Studio Ghibli (con Marta García Villar). ISBN: 978-84-18320-65-1

Mi vecino Miyazaki. Edición definitiva. ISBN: 978-84-947700-4-3

El castillo ambulante. Un corazón es una pesada carga. ISBN: 978-84-18320-01-9

Makoto Shinkai. A través del tiempo, el espacio y la distancia. ISBN: 978-84-949030-6-9

Las 100 mejores películas de anime (con David Heredia). ISBN: 978-84-18320-31-6

La Princesa Mononoke. Los árboles gritan de dolor al morir... ISBN: 978-84-18320-77-4

La vida según Hayao Miyazaki. ISBN: 978-84-19790-53-8

Carteles de anime ISBN: 978-84-19790-96-5

El castillo en el cielo ISBN: 979-13-87995-34-8



Cartoné. 17x24. Color. 280 páginas

ISBN: 978-84-946995-8-0

Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE
LA PRIMERA SEMANA DE JUNIO



donde ella es realmente una niña vulnerable, y la otra es la escena final, donde está llena de vida y se ha enfrentado al mundo entero. Son dos retratos de Chihiro que muestran el desarrollo de su carácter.

Chihiro asoma por la ventana del coche con recelo, y saca la lengua con el ceño fruncido, un gesto infantil que define su desacuerdo con este gran cambio.

Chihiro: «A mí me gustaba mi antiguo colegio. ¡Mamá, mis flores se han marchitado!»

Madre: «No me extraña, del modo que las aprietas. En cuanto llegemos las pondremos en agua y revivirán.»

Chihiro: «El primer ramo que me regalaron es un ramo de despedida. Qué triste...»

Madre: «¿Y qué me dices de la rosa que te regalaron el día de tu cumpleaños?»

Chihiro: «¿Buena, pero una rosa no es un ramo...»

El primer osobo de Chihiro es el de una niña un tanto consentida y caprichosa a la que sus padres tratan de contentar. Ni más ni menos que un reflejo de la sociedad. La de finales de los años 90 y principios de los 2000 – cuando se fraguó y se produjo la película –, y la de ahora. Eso ha cam-

biado poco, y si lo ha hecho ha sido a peor: en general, en las sociedades avanzadas y acomodadas –como la japonesa, en este caso–, los niños son cada vez más consentidos y no se duda en ofrecerles lo que sea para que estén contentos, pero también para que ‘no molesten’, para mitigar la culpa de los padres que intercambian su falta de tiempo e interés con objetos, ya sea televisión, videojuegos, Internet, etc.

Vivimos en una sociedad egoísta, los padres quieren a sus hijos –obviamente–, pero la hiperactividad de todo lo que nos rodea obliga a acallar lo que muchas veces son gritos pidiendo ayuda y atención. Creemos que el niño es feliz por darle lo que anuncian en la televisión, pero ellos demandan otra cosa. O más bien su desarrollo como niño que necesita el afecto de sus padres, compartir su tiempo, su espacio, sus juegos. Es una carencia social que va agrandando la brecha generacional y es imparable. Cuando un niño, o un adolescente, está encontrando más apoyo en un video de YouTube que en las personas de su entorno, algo se está haciendo muy mal. Y ambas cosas son complementarias, no debe una suplir a la otra.

Según dijo Miyazaki en una entrevista sobre la película para la revista *Animage* en 2001: «Si me dejaran elegir mi propio camino, primero reduciría la cantidad de manga, videojuegos y revistas semanales. Reduciría drásticamente el número de empresas que se dirigen a los niños. Nuestro trabajo es parte de ellos, pero creo que deberíamos dejar que nuestros niños vean la animación solo una o dos veces al año, y también prohibir la escuela. Si dejáramos que los niños tuvieran más tiempo y tuvieran su propio camino, se volverían más ‘vivos’ en un año, más o menos. Hay demasiadas personas que ganan dinero gracias a los niños. Es evidente que podemos vivir sin esas cosas, sin embargo hay demasiadas alrededor para aliviar nuestros corazones insatisfechos y el aburrimiento. Esto es culpa de los adultos. Son los adultos los que están en el camino equivoca-

do. Los niños son solo espejos, así que no es de extrañar que estén en el camino equivocado».

El retrato de una sociedad que pierde ciertos valores es uno de los problemas que inicialmente plantea Miyazaki, y será uno de los motivos que sobrevuelan de fondo toda la historia. Muchas de sus frases guardan metáforas y diversos significados, más allá de su literalidad. Chihiro expresa que le gustaba su antiguo colegio, un apunte más de su rechazo al cambio. Luego comenta que sus flores se han marchitado, buscando que sus padres solucionen el problema. Y lo hacen al instante. Cuando su madre simplemente le dice que en casa las pondrán en agua y revivirán le está dando la solución inmediata. No requiere de ningún esfuerzo propio. Es un hábito adquirido, y ese simple gesto –una minucia– lo demuestra. También desprecia la rosa solo por ser una, y no ser un ramo. Está malac-



En la primera secuencia, mientras se presenta a los personajes y nos situamos en el viaje en coche por carretera, se escucha el primer tema musical de la banda sonora original compuesta por Joe Hisaishi para la película: *Aoi nabe no (Aquel verano / One summer day)*. Es un tema cálido y acompañado al piano, con un punto de nostalgia. En su parte final, el tema varía bruscamente, añadiendo instrumentos y acelerándose de forma impactante a lo que hace el vehículo familiar mientras se adentra en el túnel.



espíritus de la naturaleza – está muy presente en toda la película, como algo propio del folclore japonés, muy arraigado a su cultura.

El *torii* representa la puerta que separa lo humano de lo divino, por eso es tan importante su presencia en ese momento. En cuanto el coche pasa junto a él, ya nos está indicando de forma evidente que se están adentrando en el terreno espiritual, y, por tanto, saliendo del mundo de los humanos.

Chihiro: «¿Qué son esas casitas?»

Madre: «Son altares, para que la gente reco-»

Chihiro desconfía de su significación, pero esas casetas también le están señalando hacia dónde se dirige: un lugar habitado por dioses. *El viaje de Chihiro* es una película que habla de temas universales, pero con una filosofía y una puesta en escena fuertemente anclada a su país de origen: Japón. Por muchos motivos, entre ellos la reivindicación de las tradiciones de su país del propio director.

«No quería una fábula occidentalizada con toda clase de escapatorias», confesó Hayao Miyazaki. «Cuando vi *Pinocho* recuerdo que me estremecía de placer con la escena donde la ma-

rióneta y sus amigos se emborrachan, juegan al billar y fuman puros. A los niños les encanta la decadencia. Después pagan sus fechorías al convertirse literalmente en asnos. En *El viaje de Chihiro* los padres son transformados en cerdos. Si hubiesen ido demasiadas veces a Disneylandia quizás les habrían creído demasiado las orejas».

Miyazaki añadió: «Hoy en día escribir sobre mundos encantadores demuestra falta de imaginación. Los niños consumen productos superficiales sin cesar, lo cual a su vez les aleja de sus raíces. Cada país tiene sus tradiciones y es importante cuidarlas y transmitir las de una generación a otra. Las fronteras se están esfumando. Paradójicamente se menosprecia a las personas que no pertenecen a ninguna parte. Creo que desaparecerá la gente que ha perdido contacto con sus antecedentes y sus tradiciones. Eso es lo que quiero decir a las niñas de 10 años. Quiero darles ánimos y decirles que, al igual que Chihiro, pueden conseguir todo lo que se propongan. No creo que haya fracasado en expresar esa idea».



La estatua sonriente de dos caras que custodia la puerta del túnel –y que Chihiro ve también a un lado de la carretera, cuando descienden a gran velocidad con el coche– no está basada en ninguna figura real. Su función parece ser la de recibir simbólicamente tanto a los visitantes que vienen desde el mundo humano como a los que salen del lugar sagrado –por eso su cara mira a los dos lados con una sonrisa–. Está inspirada en las esculturas que se colocan frente a las tumbas y que protegen las almas de los fallecidos, o los guardianes de los templos sintoístas. Al final de la película, ya sea por desgaste o simbólicamente –o ambos–, sus dos caras se han borrado.



rán al final para cerrar el círculo de la trama— en los que miramos con la perspectiva de la niña: solamente la parte inferior de la madre, cómo la sujeta fuertemente del brazo; y el caminar del padre por delante, con paso firme y decidido, en representación de la seguridad de la figura paterna.

Al final del pasillo nos encontramos con lo que parece ser el interior de una antigua estación de tren. Curiosamente, los protagonistas salen por un túnel... pero justo al lado, a la derecha, hay otro túnel que no tenía entrada por la parte exterior. Pero es que, unos segundos después, cuando Chihiro ve la vista atrás, ¡en realidad vemos que hay tres salidas! Con ese plano de situación, podemos percatarnos que ellos han salido por el túnel más a la izquierda de la pantalla. ¿A dónde conducen los otros dos? Aquí podríamos entrar en el terreno de las teorías y especulaciones, pero lo cierto es que no podemos saberlo. Seguramente simbolice los distintos caminos que conducen a ese lugar. Pero es un mundo donde la lógica aparentemente no existe. Aunque, como veremos a lo largo de este libro, casi todo tiene una explicación.

CRISIS

¿Por qué una estación de tren? ¿Por qué ese halo de nostalgia, con esa tenue luz que se cuelga a través de las pequeñas ventanas de colores —que recuerdan a las de las iglesias, conectándolo a nivel espiritual—, esa fuente rodeada de hojas secas, o esas columnas y arquitectura propias de las catedrales? Está claro que el túnel es un símbolo de tránsito hacia otro mundo, en este caso. Aquí, además, el tránsito entre el mundo de los humanos y lo que les espera al otro lado se acentúa con el lugar de paso por excelencia, el sitio donde las gentes vienen y van continuamente de un lado a otro: la estación de tren.

Madre: «¿Es esto?»

Chihiro: «Es un tren».

Madre: «Puede que estemos cerca de la estación».

Los trenes tienen una extraordinaria importancia en casi todos los trabajos de Hayao

Miyazaki, pero en *El viaje de Chihiro* en particular, es una parte esencial. Tanto visual como metafóricamente, el tren representa la transición, el cambio, la transformación. El paso de un estado a otro. Pero la importancia del tren en el film tiene un punto clave hacia el final que detallaremos en su momento. De momento, ya nos están aproximando a una primera pista —una de las muchas de las que está plagada la película para indicarnos lo que sucederá después—.

Al otro lado de la misteriosa estacion hay una sola salida. Cuando la cruzan se encuentran con un curioso paisaje: una pradera inmensa e irregular, solitaria, con varias estatuas de piedra incrustadas en el suelo, no demasiado grandes, parece que olvidadas por un pasado mejor. Al levantar la vista, Chihiro puede ver, en el edificio del que acaban de salir, un letrero en el que se lee *futaruuta*, un término que, como tal, no tiene un significado, pero que unido a la partícula “-en” (jardín) se convierte en algo reconocible y con sentido: *futarukuen*, el “paraíso recuperado”. Ese mundo es un vestigio de un pasado glorioso, ahora abandonado. Al entrar en él, ese letrero está lanzando otra pista: el paraíso que fue se puede volver a recuperar. Cuando se metan de lleno en él lo comprenderán.

El reloj en lo alto de la torre también presenta algunas incongruencias premeditadas que indican la extrañeza del lugar: los números 3 y 9 están cambiados de orden, y en vez de un 12 hay un 13. El tiempo allí es diferente. Lo corrobora un segundo reloj que hay un poco más abajo, expresado en caracteres chinos —como los relojes tradicionales japoneses—, donde el 3 está cambiado por el 6.

Al fondo, viejas edificaciones de aspecto destalado, semienterradas y de construcción tradicional. El cielo es azul con algunas nubes blancas, y un suave viento recorre la explanada. Esto le da un aire aparentemente muy tranquilo, pero ese gran espacio tan solitario y abandonado no deja de resultar inquietante.



El chico actúa como amigo y apoyo, pero nunca como salvador. Chihiro tiene que salvarse por sí misma, por eso Haku le cuenta cómo llegar hasta Kamaji, el esclavo de las calderas:

Haku: «Pídele que te dé trabajo. Seguramente él se negará, pero es importante que insistas. Si no trabajas, Yubaba tiene el poder de transformarte en un animal».

Chihiro: «¿Quién es Yubaba?»

Haku: «Yubaba es la bruja que gobierna nuestro mundo. Kamaji te rechazará, te engañará para que te vayas de allí, pero tú no dejes de pedirle trabajo. Será un trabajo duro, pero tendrás una oportunidad. Entonces si siquiera Yubaba podrá hacerte daño».

Miyazaki introduce aquí otra variante a su discurso de fondo: la importancia del esfuerzo personal para ganarte algo, en este caso el derecho a tu libertad, aunque primero tengas que pasar muchas penurias simplemente para sobrevivir. También incide en la persistencia y la constancia. La cultura del trabajo y el esfuerzo son fundamentales para el director nipón, y lanza un nuevo aviso sobre la pérdida de esos valores, según su consideración.

El mensaje es muy claro: si insistes, si te esfuerzas, lograrás lo que te propones y nadie, ni el ser más poderoso, podrá impedírtelo. Es una trascendental prueba de fuego para Chihiro. Debe confiar en sí misma y para ella no será nada

Rana es una pequeña rana verde vestida con un bañi azul que trabaja en la casa de baños. Es la que sorprende a Chihiro al final del puente y también la que se dejará corromper en primera instancia por el Sin Cara. Originalmente se llama Aogoro, que significa literalmente «rana verde» o «rana azul» indistintamente, ya que la partícula *ao* expresa ambos colores por igual en este caso.





Tras las escaleras, terminan encontrándose con un pueblo fantasma, lleno de curiosas casas abandonadas y edificaciones un tanto desvenecijadas, pero con cierto encanto y colorido. Se despliegan alrededor de una amplia calle, y hay multitud de viejos letreros y simbología.

Siguiendo el olor de la comida, el padre les lleva hasta uno de los muchos restaurantes tradicionales que se reparten por el lugar: «Es sorprendente, ¡con todo restaurantes!», dice la madre. Hay una gran barra con sabrosa comida esperando. Sin embargo, no hay nadie en el lugar, ni señales de que alguien vaya a atenderles.

Padre: «¿Hay alguien ahí? ¿Pueden atendernos?»

Madre: «Acércate, Chihiro. Comeremos algo»

Chihiro se niega con la cabeza, quedándose atrás.

Padre: «¿Hay alguien ahí?»

Madre: «No te preocupes, cariño, pagaremos cuando vuelvan»

Padre: «Tienes razón, todo esto tiene muy buena pinta»

Madre: «Es delicioso. ¡Anda, Chihiro, ven y prueba!»

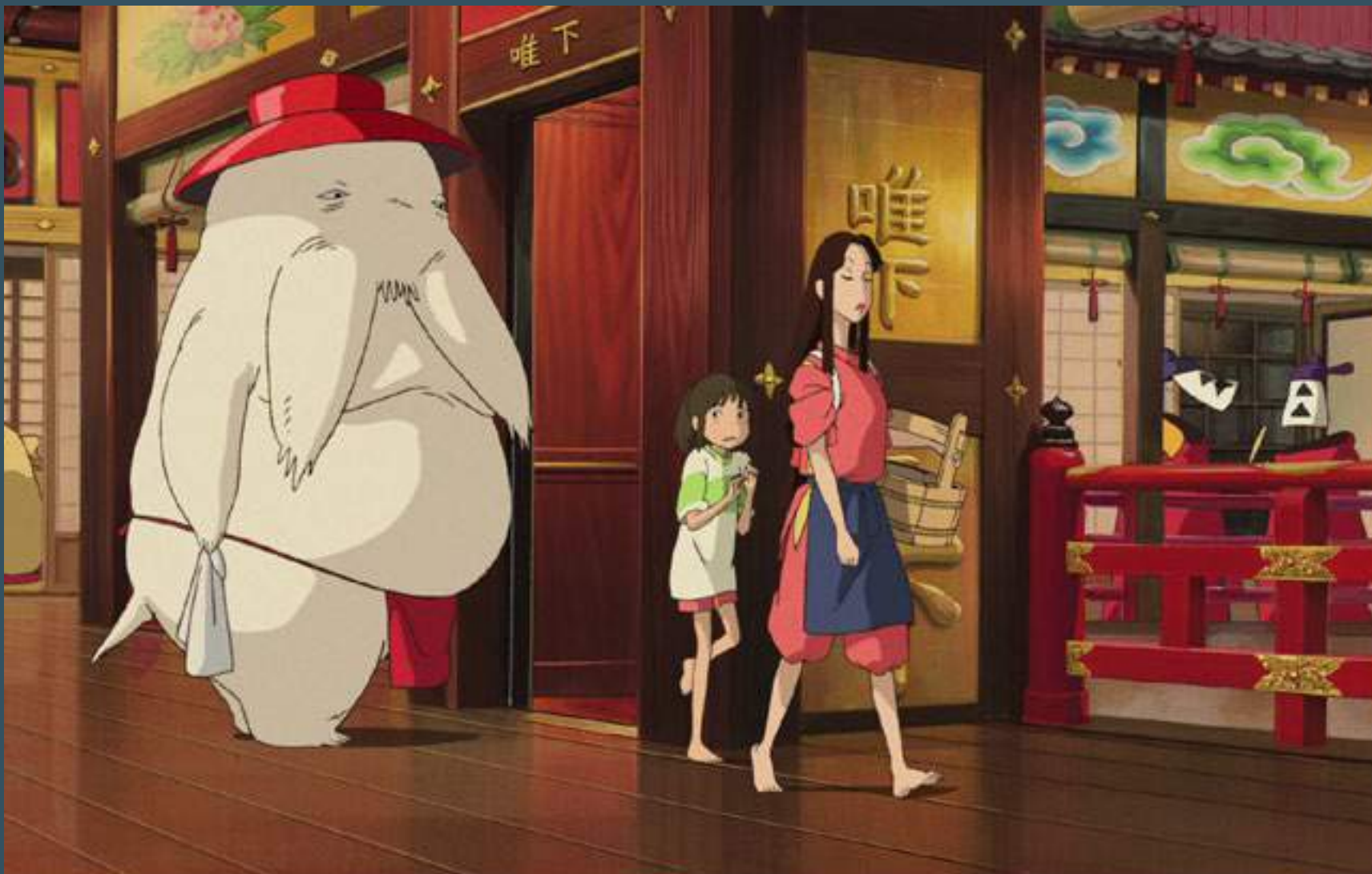
Chihiro: «No quiero! Verga, vámonos. Se van a enfadar con nosotros...»

Padre: «No te preocupes, tu padre está aquí. Tengo tarjetas de crédito y efectivo»

Esta conversación es explícita con la idea que quiere transmitir el director respecto a la

mentalidad que percibe en la sociedad japonesa —aunque extensible a todo el mundo avanzado—: el dinero como base y factor para justificar cualquier comportamiento. O, simplificando, el dinero como motivo de vida. En este caso, los padres no se preocupan de nada más que la comida. Sin pretenderlo, son profundamente irrespetuosos con la propiedad ajena. Miyazaki nos está diciendo que nos hemos convertido en eso, que hemos normalizado ciertas conductas, que hemos olvidado valores esenciales en la convivencia con el resto del mundo y solo pensamos en nosotros mismos. Con dinero en la cartera, no hay nada que temer. El dinero domina nuestro comportamiento, nuestro pensamiento, nuestra vida.

En Japón, antes de comer, se dice tradicionalmente *Itadakimasu*, y después de comer, *Gochisōsama deshita*. Al contrario de lo que muchos piensan, *Itadakimasu* no significa “buen provecho” sino que es la forma de agradecer la comida que vas a consumir. Su significado es doble, por un lado básicamente se agradece a todas las personas que han participado de alguna manera en la elaboración de esa comida y de que haya llegado a tu mesa. Su segundo significado es la gratitud a los ingredientes, es una especie de intercambio por la vida que deja el alimento para poder alimentarte tú. *Gochisōsama deshita* se dice al finalizar de comer, y es otra forma de agradecimiento.



Normalmente, el *onsen* es un lugar que se visita en familia y durante todo un día (como una actividad de fin de semana, por ejemplo) y que, aparte del baño, ofrece otras actividades y servicios, como saunas, restaurantes y estancias en hoteles —muchos lo tienen integrado en sus instalaciones—. El *sentō* es de similares características, aunque tiene una concepción un poco más utilitaria y antiguamente simplemente era usado para lavarse.

Pese a ser una sociedad habitualmente retratada como pudorosa en muchos aspectos, estos baños exigen entrar desnudos y compartir las grandes bañeras con el resto de clientes, casi siempre separados por sexos (aunque existen los baños mixtos, son poco usuales). Es algo normalizado socialmente. Eso sí, antes de entrar en los baños es obligatorio lavarse en las duchas habilitadas para ello y está restringido el acceso a personas con tatuajes, grandes o pequeños, porque es una señal distintiva de la *yakuza* (la mafia japonesa) y así evitan problemas.

Acudir a un *onsen* o a un *sentō* también es una actividad social. Es evidente que se rompen muchas barreras desde el momento en que todo el mundo allí está desnudo. No es como en las piscinas públicas, no se puede ni se debe perturbar la tranquilidad del lugar, aunque sí está permitido hablar de forma sosegada. Ante todo está la norma del respeto al baño de las otras personas, teniendo en cuenta que es una zona de relax y descanso.

En la sociedad occidental es difícil hacerse a la idea del funcionamiento y, en cierto modo, del ritual que encierra el hábito de acudir a una casa de baños. Hay que valorar que la tradición japonesa del baño tiene un significado purificador proveniente de las creencias budistas y sintoístas del país, por eso Miyazaki lo relaciona tan íntimamente con los dioses.

La casa de baños de *El viaje de Chihiro* difiere un poco de las que actualmente se pueden en-





No es de extrañar esa situación de estrés: en *La Princesa Mononoke* llegó a revisar y retocar personalmente cerca de 30.000 de los 144.000 acetatos de los que constó la película finalmente, una auténtica barbaridad; es más, se lesionó la mano dibujando para este largometraje, y aún así siguió haciéndolo con la mano malherida para acabarla. Su espíritu de trabajo y sacrificio, unido a su talento, han hecho de él

un creador absolutamente único. Y todo genio tiene sus laceras.

Tras *El viaje de Chihiro* también amagó con retirarse, pero no lo hizo y tomó las riendas de *El castillo ambulante*, que terminó estrenándose en 2004. Por eso él se ve como un esclavo, porque sobre él pesa la responsabilidad de que su Studio Ghibli siga haciendo películas y siempre se ha visto obligado a tirar del carro hasta que, en 2014, no

pudo más y finalmente anunció su retirada de forma oficial —al menos de la realización de largometrajes—, con rueda de prensa incluida, porque hay una cosa contra la que Miyazaki no puede hacer nada, y esa es la edad. Aunque conserva aparentemente buena salud, es obvio que el desgaste de los ojos, las manos, la postura e incluso la mente para dibujar en interminables jornadas laborales con una enorme presión encima es mucho para

una persona mayor. De él se ha dicho que tiene fuertes dolores de espalda, y se llegó a rumorear que tenía problemas cardiovasculares en 2013. Aún con todos los achaques, tampoco esta sería la retirada definitiva, pues en 2016 volvió a expresar su interés en hacer una nueva película.

También muchas veces ha bromado sobre su mal carácter en el trabajo, y es legendaria su forma de atestiguar a los animadores para lograr lo que quie-



¿Qué quiere decir esto? Que Miyazaki quiere hacer ver cómo los modales se están perdiendo, pero en un plano más profundo, nos dice cómo la sociedad no aprecia lo que tiene, no lo agradece.

Se puede estar de acuerdo o no con las ideas de Hayao Miyazaki, pero no adocrina. Te muestra el hecho para que lo juzgues, te dice que a él no le parece bien y así te lo muestra, pero lo que no te dice es que tú debes hacer lo que él piensa que es mejor. Está claro que este tipo de ideas concuerdan con su pensamiento y las acciones llevadas a cabo a lo largo de su vida. Como decíamos antes, en su juventud fue marxista. Aunque con la edad ya no cree tanto en esas ideas, Miyazaki es una persona profundamente preocupada por las causas sociales y medioambientales, y también reserva su crítica hacia el capitalismo radical por las consecuencias negativas que tiene sobre los núcleos de población más desfavorecidos, pero también por cómo esa cultura del dinero está cambiando a las personas.

El director ha expresado en numerosas ocasiones su afán por proteger la tradición frente al avance de los tiempos, no por el hecho del avance en sí, sino por lo que ese avance se lleva por delante. Para él, las grandes historias que puede

acumular una persona, un edificio histórico o un árbol centenario, son algo a preservar que, en ningún caso, deben ser arrasados por el avance tecnológico, económico o social. La historia tiene que estar presente aunque los tiempos avancen. Sobre todo, para recordar y no repetir los errores del pasado. Es un pensamiento que también tiene mucho que ver con el sintoísmo y la reverencia a los antepasados que promulga. Pero, sobre todo, es un pensamiento para lo que Miyazaki cree justo. Él cree en la justicia social y en la justicia medioambiental y sus películas siempre giran, de una forma u otra, sobre ese eje. Rodeadas de fantasía, de grandes historias y personajes encantadores, pero el mensaje siempre está ahí.

El viaje de Chihiro, por la gran metáfora que atesora y las numerosas interpretaciones a las que da lugar, es un punto clave en su filmografía. Además, dio con la forma perfecta de trasladarlo a través de una historia fascinante.

EL CHICO DEL PUENTE

Chihiro, enfadada pero impotente ante el comportamiento de sus padres devocando una comida que no es suya —aparte del mal presentimiento



Cuando la familia se adentra en la zona de los restaurantes comienza a sonar *Dere mo mo! Ayoyama!* («E. restaurante abandonado / The empty restaurant») con aires de percusión, para sobrevalorar la escena de un halo de misterio y descubrimiento. La composición va evolucionando según avanza, acelerando en consonancia con el acercamiento hacia un peligroso destino. La musicalidad se termina abriendo para mostrarnos el lugar bajo la curiosa —e irracional— mirada de Chihiro.



Chihiro pronto descubrirá que la beligerancia de Kamaji no es tal. La está poniendo a prueba. No todo el mundo es lo que parece, y el viejo gruñón no es tan malo como aparenta. Este rasgo será una de las constantes más llamativas de la historia: los buenos no son tan buenos, los malos no son tan malos. Las apariencias engañan.

UN CAMBIO SORPRELENTE Y UNA OPORTUNIDAD

Lin entra en escena. Es una chica joven, de aspecto humano, que lleva la comida a Kamaji y a los *susuwatari*. En cuanto advierte la presencia de Chihiro señala asustada: «¡Una humana! ¡Vas a tener problemas, arriba están como locos buscándola!».

Kamaji «Se trata de mi nieta. Dice que quiere trabajar pero no necesito más personal. Oye, Lin ¿te importa llevarla ante Yubaba? La niña sabrá cómo apañárselas».

Lin «No, ni hablar. ¿Quiénes que ponga en peligro mi vida?».

Kamaji «Anda, coge esto. Es un tritón asado de la mejor calidad. [Acto seguido, se dirige a Chihiro] Si quieres trabajar, antes tendrás que hacer un trato con Yubaba. Intentalo, tal vez tengas suerte».

El mal carácter del anciano se torna en una inestimable ayuda, e incluso miente a favor de



Los *susuwatari* son alimentados por Lin con unos caramelos de colores llamados *koppezo*. Es un antiguo dulce típico japonés, introducido en el país por los comerciantes europeos en el siglo XV. Actualmente se sigue vendiendo y gusta mucho, especialmente a los niños. La palabra *koppezo* procede del portugués *confeteo*, que significa «caramelo de azúcar».



El nombre de Lin —originalmente Rin, cambiado para aproximarse a su pronunciación japonesa—, es un guiño a la propuesta descartada Rin y el pan de chimenea que pretendía llevar a cabo Miyazaki antes que *El viaje de Chihiro*. De ella tomó varios elementos clave para el film, como veremos en detalle en el apartado de la producción de la película de este libro.

Chihiro. Su esfuerzo no ha caído en saco roto y Kamaji ha sabido apreciar su valentía, aunque en un principio no lo mostrara. Quería ver si la niña era capaz de solventar la situación, tal y como hizo. Lin acepta el encargo a regañadientes, solo a cambio del manjar que le ofrece. Tampoco ella será lo que aparenta en un principio.

Chihiro sigue a Lin, que malhumorada reprende sus modales («¿Qué pasa, no sabes decir "sí, señor" o "gracias"?») y la descalifica casi sin conocerla («¿Qué tope eres»). Puede parecer dura, pero Lin le está dando otra lección de las muchas que recibe la niña en su iniciación en aquel lugar, y no será en balde: realmente ella no estaba acostumbrada a la exigencia y al respeto a la autoridad, y Miyazaki quiere recalcarlo una y mil veces para extraer esa importante lectura sobre la evolución de su comportamiento a lo largo de la historia. Antes de salir de la sala, Lin le recuerda «Un momento, ya le has dado las gracias a Kamaji? Te está ayudando, ¿lo sabes?». Kamaji le desea buena suerte.

Hayao Miyazaki entiende que hay un problema de comportamiento en la sociedad, y especialmente en los niños. En una entrevista sobre la película explicaba: «Hay muchas niñas ahora en Japón que son así. Son cada vez más insensibles a los esfuerzos

que sus padres están haciendo para mantenerlas felices. Hay una escena en la que Chihiro no reacciona cuando su padre dice su nombre. Es solo después de la segunda vez que la llama que ella contesta. Muchos de mis empleados me dijeron que lo hiciera tres veces en lugar de dos, porque eso es lo que muchas chicas hacen en la actualidad. No reaccionan inmediatamente a la llamada de los padres».

Seguramente la obsesión del director por este tema sea un tanto excesiva de cara al espectador medio, pero está poniendo de relieve un hecho completamente cierto: el comportamiento de la sociedad ha cambiado, especialmente el de los niños. Viven otro contexto histórico, y a ojos de Miyazaki, que creció en plena Segunda Guerra Mundial y posguerra, el giro en la conducta respecto a lo que él conoció es total. En buena medida no le parece bien. Él no quiere que los niños vuelvan a una disciplina familiar casi militar, pero tampoco aprueba el desprecio hacia las comodidades de la vida moderna —«él vivió una época de necesidad, por lo que su punto de vista es entendible— ni la desconsideración total que ve actualmente, y así lo traduce en uno de los muchos mensajes que salen directamente de sus creencias más profundas hacia el espectador a través de la historia que narra el largometraje





EL AUTOR

Álvaro López Martín / @AlvaroLopez

Soy de Leganés (Madrid) y nací en 1985. Después de quedar fascinado por *El viaje de Chihiro*, y tras ver en el cine *El castillo ambulante* en 2006, empecé a disfrutar e investigar a fondo las obras de Studio Ghibli. *El castillo en el cielo* siempre será especial por significar el inicio de Hayao Miyazaki y su estudio de animación. En 2010 decidí comenzar el blog **Generación GIBLI**

para divulgarlo en nuestro idioma. Con los años se ha convertido en un sitio de referencia sobre el tema, con miles de seguidores en todo el mundo.

Gracias a ello puedo desarrollar algunas de mis grandes pasiones como son escribir, el cine, la animación y la difusión. Por eso estudié Imagen y Sonido, siempre me ha gustado contar historias.

Soy autor de los libros *Mi vecino Miyazaki. Studio Ghibli, la animación japonesa que lo cambió todo* (2014) y *Antes de Mi vecino Miyazaki. El origen de Studio Ghibli* (2016), junto a Marta García; *El viaje de Chihiro. Nada de lo que sucede se olvida jamás* (2017), *El universo de Makoto Shinkai. A través del tiempo, la distancia y el espacio* (2018), *El castillo ambulante. Un corazón es una pesada carga* (2020), *Las 100 Mejores Películas Anime* (2021) junto a David Heredia, *La princesa Mononoke. Los árboles gritan de dolor al morir...* (2022), *La vida según Hayao Miyazaki* (2024) y *Carteles de anime. De Akira a El viaje de Chihiro* (2025), todos editados por Diábolo Ediciones.

He participado en numerosas conferencias, presentaciones y entrevistas sobre Studio Ghibli y la animación en grandes eventos, universidades y medios de comunicación, así como he escrito sobre el tema en diversas publicaciones.

Bastien Vivès

¿Y encima os hace gracia?



DIÁBOLO
EDICIONES

¿Y ENCIMA OS HACE GRACIA?

Bastien Vivès



¡LA OBRA MÁS TRANSGRESORA DE BASTIEN VIVÈS!

Desde hace más de veinticinco años, Bastien Vivès no ha parado de dibujar. Corrección política, feminismo radical, relaciones sentimentales disparatadas o, simplemente, la estupidez humana: ningún tema escapa a su mirada afilada, su talento gráfico y un sentido del humor tan irreverente como brillante.

Compuesto íntegramente por historias inéditas, este volumen reúne lo mejor del universo mordaz y desternillante de un autor único que, por suerte, aún no ha terminado de hacernos reír.

Otros títulos del mismo autor:

El gusto del cloro (cuarta edición)

Ellas

Hollywood Jan (con Santaville)

En mis ojos (segunda edición)

Amistad estrecha

Por el imperio (tres volúmenes, con Chabane)

Polina (cuarta edición)

La carnicería

Videojuegos

El amor

La familia

La blogosfera

La guerra

Los tebeos

El fútbol

Lastman (13 volúmenes, con Balak y Santaville)

Los melones de la ira

La gran odalisca (con Ruppert y Mulot)

Olympia (con Ruppert y Mulot)

Una hermana

La blusa

Catorce de julio

Último fin de semana de enero

La verdad sobre el caso Vivès



Cartoné. 15x22. Blanco y negro. 296 páginas

ISBN: 979-13-87995-36-2

Precio: 23,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE
LA PRIMERA SEMANA DE JUNIO



120



121



122



123





