

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA

Facultad de Ciencias y Humanidades



El inconsciente del lector:

el cine onírico como medio de la separación del ego.

Trabajo de graduación presentado por Isabel Sommer Alvarado para optar al
grado académico de Licenciada en Comunicación y Letras

Guatemala

2024

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA
Facultad de Ciencias y Humanidades



El inconsciente del lector:

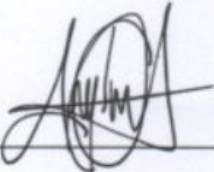
el cine onírico como medio de la separación del ego.

Trabajo de graduación presentado por Isabel Sommer Alvarado para optar al
grado académico de Licenciada en Comunicación y Letras

Guatemala

2024

Vo.Bo.

(firma) 
MA. Alejandra Osorio

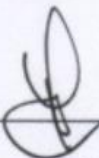
Tribunal examinador:

(firma) 

MA. José Vega

(firma) 

MA. Alejandra Osorio

(firma) 
MA. Lorena Flores Moscoso

Fecha de aprobación del examen de graduación:

(Guatemala, 25 de 11 de 2024)

Índice

I.	Introducción	1
II.	Marco teórico	4
2.1.	Contexto histórico de la cinematografía onírica, desde Un perro Andaluz hasta la actualidad	4
2.1.1.	La animación onírica: definición de la animación onírica y sus diferencias con el cine tradicional	6
2.1.2.	Historia del anime	8
2.2.	Análisis psicológico de la literatura onírica	10
2.3.	Arquetipos y psicoanálisis.....	12
2.3.1.	Psicoanálisis jungiano.....	12
2.3.2.	Los arquetipos jungianos y sus características.....	13
2.3.3.	Los arquetipos en las obras artísticas.....	18
2.4.	Psicología analítica.....	21
2.4.1.	Teoría del sentido y el ego	21
2.4.2.	Los tipos de sentido según Jung.....	22
2.4.3.	La separación del ego consciente para alcanzar el suprasentido	23
2.5.	La metafísica de la estética y lo onírico	24
2.5.1.	Análisis de <i>La poética del espacio</i> de Gaston Bachelard	24
2.5.2.	La conexión entre la experiencia estética y los espacios imaginarios como reflejo del subconsciente.....	25
2.5.3.	El imaginario y lo onírico como espacio de trascendencia onírica.....	26
2.6.	Las teorías de Kant y su relación con la experiencia estética y el subconsciente	27
2.6.1.	Las teorías estéticas de Immanuel Kant y su influencia en la experiencia estética.....	27
2.6.2.	La relación de la belleza y lo sublime con la percepción del arte y su impacto en el subconsciente.....	29

2.7.	La influencia del cine onírico en el espectador	31
2.7.1.	Análisis del proceso de creación de una estética onírica en el cine	31
2.7.2.	La estructura narrativa y la percepción temporal.....	31
2.7.3.	La estética visual y el diseño de producción.....	32
2.7.4.	La música y el sonido como elementos oníricos.....	33
2.7.5.	Personajes y simbolismo.....	33
2.8.	<i>Teoría de la recepción y fenomenología</i> de Edmund Husserl.....	34
2.8.1.	Impacto en el espectador.....	35
2.8.2.	Examinación de la experiencia estética y sensorial del espectador	36
III.	Análisis de cinematografía onírica animada	38
3.1.	Análisis de <i>Paprika</i>	38
3.1.1.	Contexto de la obra de <i>Paprika</i>	38
3.1.3.	Lista de personajes de <i>Paprika</i>	42
3.1.4.	Trama de <i>Paprika</i>	44
3.1.5.	Análisis de arquetipos en <i>Paprika</i>	44
3.1.6.	El viaje del héroe en <i>Paprika</i>	48
3.1.7.	Análisis de los espacios en <i>Paprika</i>	51
3.1.8.	La estética onírica de <i>Paprika</i>	53
3.1.9.	El efecto sobre el espectador de <i>Paprika</i>	55
3.2.	Análisis de <i>El viaje de Chihiro</i>	57
3.2.1.	Contexto de la obra <i>El viaje de Chihiro</i>	57
3.2.2.	Recepción de <i>El viaje de Chihiro</i>	58
3.2.3.	Lista de personajes de <i>El viaje de Chihiro</i>	59
3.2.4.	Trama de <i>El viaje de Chihiro</i>	61
3.2.5.	Análisis de arquetipos en <i>El viaje de Chihiro</i>	62
3.2.6.	Análisis del viaje del héroe en <i>El viaje de Chihiro</i>	66
3.2.7.	Análisis de los espacios en <i>El viaje de Chihiro</i>	68
3.2.8.	La estética onírica de <i>El viaje de Chihiro</i>	70
3.2.9.	Efectos sobre el espectador de <i>El viaje de Chihiro</i>	72

3.3.	Análisis de <i>Despertando a la Vida</i>	74
3.3.1.	Contexto de la obra <i>Despertando la vida</i>	74
3.3.2.	Recepción de <i>Despertando a la vida</i>	77
3.3.3.	Lista de personajes de <i>Despertando a la vida</i>	79
3.3.4.	Trama de <i>Despertando a la vida</i>	81
3.3.5.	Análisis de los arquetipos en <i>Despertando a la vida</i>	82
3.3.6.	Análisis del viaje del héroe en <i>Despertando a la vida</i>	84
3.3.7.	Análisis de los espacios en <i>Despertando a la vida</i>	86
3.3.8.	La estética onírica de <i>Despertando a la vida</i>	88
3.3.9.	El efecto en el espectador de <i>Despertando a la vida</i>	89
3.4.	Análisis de <i>El sueño de la sultana</i>	90
3.4.1.	Contexto de la obra <i>El sueño de la sultana</i>	90
3.4.2.	Recepción de <i>El sueño de la sultana</i>	92
3.4.3.	Lista de personajes de <i>El sueño de la sultana</i>	94
3.4.4.	Trama de <i>El sueño de la sultana</i>	95
3.4.5.	Análisis de arquetipos en <i>El sueño de la Sultana</i>	96
3.4.6.	Análisis del viaje del héroe en <i>El sueño de la sultana</i>	98
3.4.7.	Análisis de espacios en <i>El sueño de la sultana</i>	100
3.4.8.	La estética onírica de <i>El sueño de la sultana</i>	102
3.4.9.	Efecto en el espectador de <i>El sueño de la Sultana</i>	104
IV.	Discusión.....	107
V.	Conclusiones	114
VI.	Bibliografía	118

Resumen

El presente trabajo analiza el cine onírico animado como una manifestación artística que trasciende la experiencia estética para convertirse en una herramienta de la exploración de la psique humana. A través del estudio comparativo de *Paprika* (Satoshi Kon, 2006), *El viaje de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001), *Despertando a la vida* (Richard Linklater, 2001) y *El sueño de la sultana* (Isabel Herguera, 2023) examinamos cómo la estética onírica y el simbolismo arquetípico permiten representar procesos internos del inconsciente del lector y el proceso de individuación. Cada obra aborda la disolución de los límites entre la realidad y los sueños, mediante narrativas no lineales, estructuras simbólicas y lenguajes audiovisuales que invitan no solo a profundizar en la narrativa de los filmes, si no, a la introspección del propio espectador.

El marco teórico se fundamenta en las contribuciones de Joseph Campbell, Carl Jung, Gaston Bachelard, Edmund Husserl, Immanuel Kant y los estudios contemporáneos sobre la estética onírica. Desde estos autores se explora conceptos como el viaje del héroe, los arquetipos, la fenomenología de la percepción, la teoría de la recepción y lo sublime, entre otros. El análisis propone que, por medio de la suspensión de la realidad, comprendida desde la reducción fenomenológica, permite que el espectador se proyecte en la obra, dando acceso a una conexión con el inconsciente colectivo, transformando la experiencia cinematográfica en un proceso de reflexión psicológica.

Al finalizar la exploración del corpus bajo los distintos lentes teóricos se evidenció que, a pesar de las diferencias culturales, narrativas y estilísticas entre las películas, todas comparten el propósito de provocar una experiencia trascendental que conduzca a la introspección y autoconocimiento del espectador. En conclusión, el cine onírico animado se consolida como una forma de arte que combina lo estético, lo filosófico y lo psicológico permitiendo que por medio de la proyección sobre la obra el espectador se convierta en cocreador del significado de la misma. Así este estilo de cine permite no solo la representación del inconsciente, si no la exploración de este.

I. Introducción

El mundo de los sueños y su significado ha fascinado al ser humano desde los inicios de la historia, llevando a exploraciones por medio de la magia, la mitología, la ciencia y el arte. Esta última, la exploración artística del mundo de los sueños, es decir el mundo onírico es el punto de enfoque de este trabajo. La definición de onírico hace referencia a aquello perteneciente o relativo a los sueños y por medio del cine, se crea una forma de expresión artística que rápidamente ha evolucionado desde sus orígenes en la vanguardia surrealista de principios del siglo XX. Este movimiento artístico, unido a la creciente innovación tecnológica y la popularidad de la cinematografía crean una poderosa herramienta narrativa que explora las profundidades del subconsciente humano. El cine onírico entonces avanza y se diferencia del surrealismo, ya que, tiene como tema central los sucesos dentro o alrededor del mundo de los sueños, por lo que fragmentos o toda la obra tomará lugar en uno de estos espacios oníricos, más allá de solo la visualización artística del inconsciente de los personajes o del autor. De esta forma, también el onirismo forma parte central de la tesis de este trabajo, es decir, que se hará un especial hincapié en analizar como los sueños y el mundo onírico en general es utilizado en la cinematografía su significado simbólico y sus efectos en el espectador.

El cine onírico durante su evolución fue adoptando varias técnicas narrativas y audiovisuales para crear una distintiva estética que le permite sumergir al espectador en los mundos fantásticos, cargados de simbolismo para explorar temas profundos y abstractos. Esta evolución también significó que el cine onírico no permanecería en los confines del cine de acción real, sino se expandió al mundo de la animación, donde se podía explorar el simbolismo y la fantasía sin las limitaciones de la física. A lo largo de la historia, directores

como Luis Buñuel, David Lynch, Christopher Nolan y Satoshi Kon han utilizado esta estética para crear obras que desafían la lógica y cuestionan la naturaleza de la realidad, la identidad y la experiencia humana. El presente trabajo busca analizar cómo filmes como *Paprika*, *El viaje de Chihiro*, *Despertando a la vida* y *El sueño de la sultana* adoptan y transforman esta estética onírica para contar historias profundamente humanas, que llegan a tocar aspectos de la psique sin importar quién sea el espectador, resonando con sus experiencias vividas.

El mundo onírico también es explorado por medio de la teoría, llevando a teóricos, filósofos —como Descartes y su hipótesis cartesiana— y psicólogos a cuestionar la existencia de los sueños, su significado y la distinción entre la realidad y los sueños. Uno de estos teóricos es Jung, que propone no solo la existencia del inconsciente — ideas que no son procesadas por la mente racional— si no un inconsciente compartido por toda la humanidad. Desde esta exploración del inconsciente y las ideas que oculta detrás de símbolos, metáforas y experiencias subjetivas es que afrontamos al resto de teóricos, para luego analizar todo lo que conforma a los filmes.

En cada una de las obras que se presentan en este trabajo, la estética onírica se presenta de formas diferentes, pero con un objetivo común: la exploración de la psique. Utilizando elementos como el simbolismo, las narrativas no lineales y la mezcla entre el sueño y la realidad, estos filmes invitan al espectador a reflexionar sobre su propio inconsciente, su percepción de la realidad y los elementos que constituyen su experiencia subjetiva. Durante el análisis, entonces, exponemos cómo estas historias dialogan con el espectador bajo el lente de distintas teorías: la teoría de los arquetipos de Jung, el viaje del héroe de Campbell, la poética del espacio de Bachelard, entre otros, enriqueciendo las narrativas y permitiendo que los espectadores se conviertan en cocreadores del significado de la experiencia fílmica. Este análisis también considera el impacto de la recepción fenomenológica, que resalta la importancia de la subjetividad del espectador al experimentar estos filmes. Al suspender su percepción de la realidad, el espectador se sumerge en un mundo de símbolos y arquetipos que le permiten proyectar su propio ser en la obra y, al mismo tiempo, reflexionar sobre las grandes preguntas de la existencia, como la identidad, el inconsciente y la naturaleza de los sueños.

Este trabajo se dividirá en tres partes, iniciando con el marco teórico donde encontraremos todas las bases teóricas, desde el psicoanálisis, teoría crítica, simbología, metafísica, hasta la fenomenología, para llevar a cabo el análisis. Luego procederemos al análisis donde nos familiarizaremos con cada uno de los objetos de estudio de este trabajo y procederemos a explorar como estos pueden ser vistos bajo los lentes teóricos propuestos. Por último, compararemos los objetos de estudio y argumentaremos las siguientes posiciones: ¿el cine onírico cumple la función de herramienta para la exploración del inconsciente del lector? ¿Es posible la separación del ego consciente por medio del cine onírico.

II. Marco teórico

2.1. Contexto histórico de la cinematografía onírica, desde *Un perro Andaluz* hasta la actualidad

El cine nace como medio, tanto de comunicación como artístico, durante el siglo XIX con los hermanos Lumière, gigantes de la fabricación de productos fotográficos, al frente de la industria cinematográfica. Ellos realizaron la primera exhibición pública de su obra *La salida de los obreros de la fábrica Lumière* en 1895 (Cook, 1996). A finales de 1896, el cine ya no era tan solo un experimento sobre la física, y la percepción de imágenes se había cementado ya como un medio de expresión artística.

El cine de la familia Lumière tenía como propósito capturar el día a día o escenas humorísticas, pero poco a poco el solo hecho de ver imágenes en movimiento ya no era novedoso y estos filmes perdieron popularidad. No fue hasta las obras del director Méliès que se dieron los primeros trucajes en el cine. Por medio de pausar la grabación, el sobreponer dos tomas distintas, el uso de maquetas para crear escenarios complejos y la implementación de varios elementos del teatro, se lograba capturar nuevamente la atención del público general. Por otra parte, Méliès también fue el pionero de la adaptación de obras literarias al cine, iniciando con el autor Julio Verne para la presentación de *Le voyage dans la Lune*, atrayendo así aún más público que ya reconocía el libro y anhelaba ver lo maravilloso con sus propios ojos (Sadoul, 1983).

Subsecuentemente se desarrollaron otras técnicas artísticas como el *travelling* —el movimiento de la cámara junto al sujeto de la grabación—, utilizado por Brighton, y la alternación de planos. Estas técnicas dan nacimiento a géneros cinematográficos como el *western*, cine de terror o trozos de vida, y, más que eso, a una industria gigante a finales de los 1900, principalmente en Gran Bretaña, Francia, los países nórdicos, Italia y el creciente poder que era Estados Unidos. Esta industria se esparció desde los estratos más altos a los

más pobres, y la feroz competencia entre los cines independientes y los nacientes conglomerados dieron a luz lo que hoy es la industria de Hollywood (Sadoul,1983).

El cine dominó la escena artística durante los inicios del siglo XX, impulsando al estrellato de varios actores, actrices, directores y estudios. En la década de 1920, se llevó a cabo la primera innovación de introducir sonido al cine, la cual fue seguida por la introducción del cine a color en los años 1930 (Thompson & Bordwell, 2010). Esto llevó a una mayor capacidad de expresión y permitió la exploración de narrativas, simbolismos y temáticas más complejas (Bordwell & Thompson, 2003). Durante estos años, simultáneamente se llevó a cabo otro movimiento artístico que influenció a la industria del cine: las vanguardias.

Entre ellas, el surrealismo, más allá de ser un género artístico, es un movimiento estético de los años 1930 que mezcla íntimamente el arte con el propio artista, tal como fue definido por André Bretón. El surrealismo es automatismo psíquico puro, por cuyo medio se intenta expresar tanto verbalmente como por escrito, o de cualquier otro modo, el funcionamiento real del pensamiento. Es un dictado del pensamiento, con exclusión de todo control ejercido por la razón y al margen de cualquier preocupación estética o moral (Bretón, 1921, p. 44).

Esta manifestación artística del inconsciente se expandió más allá de la literatura y de las artes visuales, cayendo en manos de la naciente industria de la cinematografía, la cual adoptó muchos de sus simbolismos, desde tramas fantásticas y efectos especiales para crear fantasmas hasta la exploración de mundos imposibles con la normalidad de la vida cotidiana. Algunos ejemplos son *Voyage dans la Lune* de Melier, *Le fils du diable* de Pathé y *Rêve à la lune* de Zecca (Sadoul.1983). No obstante, estos cortometrajes tempranos tenían como propósito la diversión del público, el causar asombro por esta novedosa forma de arte. No fue hasta el movimiento vanguardista que utilizaron todas estas técnicas para crear el cine surrealista, un movimiento intencionalmente extraño que buscaba explorar por medio de metáforas y visiones simbólicas el inconsciente y los deseos reprimidos (The Art Story, s.f).

La obra maestra de este género fue creada por el director español Luis Buñuel, explorando su inconsciente con su renombrado cortometraje *Un perro Andaluz*. En este,

Buñuel indaga sobre su sexualidad y deseos violentos reprimidos usando imágenes simbólicas, como es la luna con una nube, el ojo de una mujer siendo cortado y esa misma mujer siendo sujeto de deseo del protagonista. Esta obra marca un hito en la historia del cine y con esta podemos establecer la creación del cine onírico como tal (Sadoul, 1983). La estética del cine onírico fue alimentada por varias otras aristas del movimiento vanguardista, utilizando la estética visual de artistas como Salvador Dalí o adaptaciones obras literarias surrealistas por su narrativa no lineal. Este género de cine ganó popularidad en la actualidad siendo representado con filmes como *Matrix*, *Inception*, *Paprika*, *Dreamover*, entre otros.

De esta forma se definen los inicios de la historia del cine, cómo pasó de ser un experimento de física y luego un espacio para capturar la vida diaria a convertirse en un medio artístico gigante. Así, se puede observar la evolución de los distintos movimientos y los avances técnicos que se dieron, desde las cámaras que capturaban la imagen, los distintos trucajes para crear mayor interés visual, los distintos estilos y géneros creados por diversos directores, hasta la creación de la cultura de las estrellas de Hollywood. Una vez sabido el contexto histórico y técnico del cine podemos analizar las influencias artísticas, académicas y culturales que inspiraron la estética del cine onírico. Así también sabemos cómo todo este bagaje no solo se ve reflejado en la industria actual, sino también en la popularidad que este género cinematográfico ha ganado desde su concepción.

2.1.1. La animación onírica: definición de la animación onírica y sus diferencias con el cine tradicional

La animación, forma de arte definida como el dar vida/alma a un dibujo, vio sus raíces en el taumatropo durante el siglo XIX, técnicamente precediendo la creación del cine con sujetos reales. Este invento logró evidenciar el principio de la retención de una imagen cuando el ojo se es expuesto a una secuencia de imágenes a suficiente velocidad. Subsecuentemente le siguió el fetoscopio, que fue el primer invento en lograr crear la ilusión de movimiento, siendo utilizado para las obras iniciales de la industria con animadores como Plateau, Stampfer y Émile Reynaud. La industria se expandió durante la década 1920, principalmente en el área norteamericana con Windsor Mackay, Fleischer —

de ahí surge el ícono popular Betty Boop—, entre otros, y evolucionaron los estilos artísticos creando un boom a la industria de la animación (Sadoul,1983).

Más adelante, nació el estudio Walt Disney, al inicio en el anonimato, pero escalando en popularidad, creciendo el repertorio de personajes e innovando el uso del audio y de la imagen, principalmente el arte del diseño sonoro que encaje con el tono cómico de la escena. Finalmente, *Blanca Nieves y los siete enanos* marca la cúspide del éxito comercial de Disney que lo catapultó a ser un gigante de la industria actual. No obstante, no es el único en el presente. Unas potencias en la industria de animación reciente son Dreamworks, Studio Ghibli, Madhouse, Illumination Entertainment, Laika Entertainment, entre otros.

En un inicio, regularmente se incluían criaturas mitológicas, cuentos al estilo de fábulas y situaciones imposibles como objetos inanimados cobrando vida, todo gracias a la virtud de la animación de no ser limitada por las leyes de la realidad. Todas estas se ven representadas en la serie de películas *Silly Symphony* de estudios Disney; *Skeleton Dance*, *Los tres cerditos*, *Árboles y flores* exuden creatividad. La serie de películas animadas, más que un inicio, marca un hito en la popularidad e innovación de la animación (Slashfilm, 2023). Este movimiento fantástico se presta como el método por excelencia para la estética oníricas, emulando la sensación de irrealidad del mundo de los sueños.

La primera obra en experimentar con animación explícitamente onírica es *Alicia en el país de las maravillas* (Walt Disney, 1951). Este filme adapta el texto surrealista de Lewis Carroll y en la obra se revela que el viaje realizado por la protagonista fue tan solo un sueño. Esto, desde la teoría jungiana, convierte a la película como una posible exploración del inconsciente de Alicia y su búsqueda de identidad experimentando la vida desde el arquetipo del joven eterno (Salazar et al., 2010). Varias otras obras utilizan el lenguaje simbólico, movimientos imposibles y experiencias visuales y auditivas que desafían la lógica consciente y apelan a la esencia de los sueños (Napier, 2007; Dudok de Wit, 2016). De esta forma, se manifiesta la estética surrealista en todo su esplendor en la animación, siendo el método por excelencia para las representaciones.

En conclusión, la animación ha demostrado ser una plataforma versátil y poderosa para explorar y representar la dimensión onírica y surrealista de la experiencia humana.

Desde sus inicios con dispositivos, como el taumatropo y el fenaquistiscopio, hasta el auge de estudios como Disney y la expansión global de la industria, la animación ha evolucionado en técnicas y estilos, permitiendo una libertad creativa que trasciende las limitaciones de la realidad física. Este medio ha sido fundamental para traer a la vida historias que no solo entretienen, sino que también exploran las profundidades del subconsciente, ofreciendo una ventana al mundo de los sueños y lo fantástico. Películas como *Alicia en el País de las Maravillas* y obras de estudios contemporáneos como Studio Ghibli y Laika Entertainment continúan esta tradición, utilizando la animación para desafiar la lógica convencional y crear experiencias visuales y emocionales profundamente resonantes.

2.1.2. Historia del anime

La animación no es un medio estrictamente occidental, sino que también fue desarrollada en Oriente. La historia del anime, un fenómeno cultural que se ha globalizado, comienza a principios del siglo XX en Japón, influenciado por la animación occidental. Sin embargo, rápidamente desarrolló un estilo único, inspirado en el arte medieval que se encuentran en pergaminos como los chōjū jinbutsu giga e-maki y la composición de las obras heredadas del arte del período Edo, que ha permitido a los artistas explorar temas profundos y multifacéticos a través de narrativas complejas y una animación estilizada (Lamarre, 2009). Esta evolución del anime ha sido un reflejo de la rica tradición artística de Japón, combinada con la innovación en la narrativa visual que ha caracterizado al medio desde sus inicios.

En las décadas iniciales del siglo XX, el anime tomó forma gracias a la adopción de técnicas occidentales por parte de animadores japoneses, quienes comenzaron a experimentar con cortometrajes animados. No obstante, fue la visión de Osamu Tezuka, conocido como el «dios del manga», la que realmente definió el anime como lo conocemos hoy. Tezuka revolucionó el medio con la creación de la serie de televisión *Astro Boy* en la década de 1960, estableciendo muchas de las convenciones visuales y narrativas que se convertirían en el estándar del anime. Este enfoque innovador permitió que el anime capturara la imaginación tanto de audiencias nacionales como internacionales (Napier, 2001).

Durante las siguientes décadas, el anime continuó su evolución, diversificándose en una amplia gama de géneros y estilos. Desde la ciencia ficción hasta la fantasía, el drama y el romance, el anime comenzó a explorar temas que iban desde lo filosófico y existencial hasta lo cotidiano y emocional. Este período también vio el surgimiento de estudios de animación icónicos como Studio Ghibli, que, bajo la dirección de Hayao Miyazaki, creó obras maestras que no solo eran visualmente impresionantes, sino también emocionalmente resonantes. Obras como *Mi vecino Totoro* y *El viaje de Chihiro* ejemplifican el poder del anime para contar historias universales a través de la lente cultural japonesa (Cavallaro, 2006).

El impacto del anime no se limitó solo a Japón; con la globalización de los medios de comunicación en las décadas de 1980 y 1990, el anime comenzó a ganar popularidad en todo el mundo. Series como *Dragon Ball*, *Sailor Moon* y *Neon Genesis Evangelion* se convirtieron en fenómenos internacionales, capturando a una generación de espectadores y cimentando la presencia del anime en la cultura pop global. Este período de expansión global no solo trajo consigo una mayor apreciación del anime, sino que también abrió las puertas a una variedad de producciones que comenzaron a ser creadas con audiencias internacionales en mente (Patten, 2004).

En la actualidad, el anime ha evolucionado para incluir una vasta diversidad de estilos y géneros, reflejando los cambios culturales y sociales tanto en Japón como en el resto del mundo. El anime contemporáneo no solo es un medio de entretenimiento, sino también una forma de arte que aborda temas complejos y a menudo controvertidos, desde la identidad y la tecnología hasta la política y la religión, o, incluso, temáticas oníricas. Esta evolución ha permitido que el anime mantenga su relevancia y continúe siendo una herramienta de expresión artística (Denison, 2015).

Además, la accesibilidad del anime ha sido un factor crucial en su popularidad global. Plataformas de *streaming* como Netflix y Crunchyroll han hecho que el anime esté disponible para audiencias en todo el mundo, permitiendo que una nueva generación de fanáticos descubra este medio. La popularidad continua del anime refleja no solo su capacidad para contar historias que resuenan universalmente, sino también su adaptabilidad y posibilidad de innovación dentro de un mundo en constante cambio (Steinberg, 2012).

2.2. Análisis psicológico de la literatura onírica

Por otro lado, retomando la temática onírica, antes del cine nace la literatura onírica, una que utiliza el surrealismo y la popularidad creciente del psicoanálisis para explorar el inconsciente por medio de la escritura. Este género literario —unido al movimiento vanguardista— sirvió como inspiración para adaptaciones cinematográficas y como guía para los símbolos e imágenes a utilizar para evocar las producciones del inconsciente. La capacidad de esta literatura traer a la superficie emociones y estados mentales tan lejanos a la realidad cotidiana permitieron la desautomatización de los conceptos que permean la esencia de los seres humanos, ya sea la misma composición del cuerpo del ser humano, el hogar donde se habita, figuras extrañamente familiares, entre otros (MoMA, s.f.).

Uno de los principales teóricos que aborda la relación entre la literatura y el subconsciente es el psicólogo Carl Jung, el cual, en su texto *Arquetipos e inconsciente colectivo* (1977), explica cómo ciertos símbolos universales —arquetipos— se encuentran presentes en mitos, sueños, obras de arte en culturas totalmente diferentes y, por ende, debe existir un inconsciente colectivo que conecta estas experiencias, símbolos e imágenes. Estos arquetipos se dividen en los arquetipos principales que se encuentran dentro de cada individuo y luego los arquetipos de personalidad que representan los distintos roles y motivaciones que existen en la sociedad. De esta forma, al utilizar el simbolismo de los personajes que expresan los aspectos internos y externos de la personalidad, la literatura onírica logra evocar respuestas emocionales hacia los personajes de las narraciones y que exista la posibilidad de esa conexión psíquica universal con la historia.

Entre los teóricos que habla de este inconsciente compartido entre la humanidad se encuentra también a Joseph Campbell, mitólogo, escritor y profesor, con su libro *El héroe de las mil caras* (1972). En este, expone su teoría de la mitología comparada —comparar los mitos de distintas culturas y analizar las similitudes—tomando como referencia a las teorías del doctor Jung. En su libro argumenta la construcción arquetípica del viaje del héroe y lo que representa desde un punto de vista tanto interno como externo los desafíos que debe superar el individuo, siempre con la meta final de alcanzar un estado de completación, representando así la unificación del Yo que explica Jung.

En este libro, se le da prioridad a la narrativa, es decir, las acciones que se repiten en los mitos, historias, fábulas, alrededor del mundo, sin importar las barreras geográficas o sociales. Por medio del desarrollo del personaje y los distintos arquetipos que avanzan la obra, podemos ver reflejado el viaje interno e introspectivo que está delante de cada persona. Así la narrativa se vuelve el *canvas* perfecto para la proyección de la psique del lector, logrando un análisis psicológico utilizando como puntos focales los personajes, el rol que juegan en la narrativa y trama que se está observando (Campbell, 1972).

Finalmente, se puede dirigir la atención a Gaston Bachelard, quien, en su obra *La poética del espacio*, argumenta que los espacios que emulan un estado de sueño —regularmente espacios familiares o que apelan primero al inconsciente del lector antes de su racionalidad— pueden provocar en el lector recuerdos y sensaciones que trascienden el pensamiento lógico/utilitario. En su texto explica que el área donde se encuentra un sujeto crea una imagen poética en su psique, transformando el espacio a una experiencia artística trascendental que guarda partes del inconsciente de una persona, creando un efecto de resonancia-repercusión. Así pues, el lector internaliza la obra con su propia percepción y exterioriza su versión e interpretación de la narrativa presente, por ende, volviéndose cocreador de la obra. De esta manera, lleva a que el individuo pueda tener una reflexión sobre sus experiencias y vivencias que Bachelard define como un estado de consciencia poética y fenomenológica (Bachelard, 1965). Así se manifiesta un análisis total de la obra, considerando el simbolismo del espacio donde esta se lleva a cabo, los personajes y el argumento. Este tipo de análisis lo podemos encontrar aplicado hacia la literatura del Jorge Luis Borges. En el ensayo «La literatura como sueño dirigido» (Montoto, 1999), se argumenta el uso de Borges de técnicas narrativas que emulan la lógica de un sueño, con historias construidas de tal forma que fuerzan al lector con temas como la identidad, la naturaleza ilusoria de la realidad, el infinito y las capas que definen la psique del propio lector.

De esta forma, el cine y la literatura oníricos han evolucionado como potentes medios de exploración del inconsciente, tejiendo narrativas que trascienden la lógica cotidiana para adentrarse en los recovecos más profundos de la psique humana. La literatura onírica, con su énfasis en el simbolismo y las estructuras arquetípicas, ha servido de

inspiración para el cine, permitiendo que las imágenes visuales amplifiquen y enriquezcan las complejidades de estas narrativas. A través de la obra de autores y teóricos como Carl Jung, Joseph Campbell y Gaston Bachelard, se logra establecer una comprensión más profunda de cómo los símbolos y los espacios oníricos no solo representan, sino que también evocan emociones y experiencias interiores. Estos medios creativos actúan como tablas lisas, listas para la proyección de la mente humana, permitiendo a los espectadores y lectores confrontar sus propios miedos, deseos y dilemas existenciales en un espacio seguro y controlado. En este proceso, la experiencia estética se convierte en una forma de autoexploración y autoconocimiento, facilitando una conexión más profunda con el inconsciente colectivo y el mundo de los sueños.

2.3. Arquetipos y psicoanálisis

2.3.1. Psicoanálisis jungiano

Para comprender mejor este tipo de análisis es necesario identificar en qué consiste la teoría psicoanalítica de los arquetipos. Esta fue propuesta por el doctor Carl Jung en el año 1919. Esta corriente busca explorar y clasificar ciertas símbolos y personajes recurrentes, que surgen en los sueños, en el propio inconsciente del ser humano y en las culturas alrededor del mundo, expuesto por medio de la mitología, el arte y la literatura. Con esto propone la existencia del inconsciente colectivo. Este se encuentra en paralelo con el inconsciente personal; ya que ahí se encuentran los pensamientos innatos y reconocibles para todos los seres humanos, sin necesidad de experiencias vividas o deseos reprimidos. Los arquetipos se definen entonces como símbolos universales, los cuales no se ven sujetos a ninguna elaboración consciente sino provienen de un conocimiento innato en el ser humano. Estos arquetipos se replican en distintas culturas y una vez entran a la parte lógica del entendimiento cambian para encajar con la consciencia individual en la que surge (Jung, 1959).

Dentro de este inconsciente colectivo también encontramos el estudio de la simbología, que es el lenguaje inconsciente donde los símbolos no son representaciones de ideas directas, si no expresiones de procesos psicológicos internos. Estos símbolos entonces cumplen la función de puente entre el consciente e inconsciente, lo que permite la exploración de los espacios más profundos de la psique e integrar todos los aspectos de la

personalidad del individuo. De esta forma, los símbolos revelan tanto de la personalidad del individuo debido a los símbolos con los que su inconsciente desea expresarse, pero también revela los deseos y motivaciones que permanecen como constante dentro de la humanidad (Jung, 1964).

Los arquetipos se pueden clasificar en dos formas; por una parte, tenemos los arquetipos principales que están contenidos de igual manera en todas las personas y están directamente relacionados al proceso de individuación, es decir, el proceso de integración de todos los arquetipos en un Yo completo. Por otra parte, encontramos los arquetipos de personalidad que representan las motivaciones más básicas de los seres humanos, representados por ciertos roles sociales como el sabio, el gobernante, entre otros (Jung, 1977).

2.3.2. Los arquetipos jungianos y sus características

Los arquetipos son figuras dinámicas que representan patrones de comportamiento, emociones y pensamientos profundamente enraizados en la psique humana. Según Jung, estos patrones no solo están presentes en el inconsciente colectivo, sino que también emergen en la conciencia individual, influyendo en cómo las personas perciben y responden a sus experiencias de vida. Los arquetipos no son estáticos; pueden evolucionar y transformarse a lo largo de la vida de una persona, reflejando su crecimiento personal y los cambios en su percepción del mundo (Jung, 1977).

Jung creía que el reconocimiento y la integración de estos arquetipos son esenciales para el desarrollo personal y el logro de la totalidad psíquica, un proceso que él llamó individuación. Este proceso implica un viaje interno hacia la autocomprensión y la reconciliación de los aspectos conscientes e inconscientes de la psique. Al confrontar y aceptar los arquetipos presentes en su vida, los individuos pueden desentrañar los aspectos más profundos de su personalidad, descubrir sus fortalezas y debilidades, y encontrar un sentido más pleno de propósito y dirección (Jung, 1977).

Los arquetipos, al ser explorados, pueden ayudar a las personas a comprender mejor sus comportamientos y motivaciones, así como sus conexiones con la humanidad en su conjunto. Estos patrones universales se manifiestan en mitos, sueños, obras de arte y otras

expresiones culturales, sirviendo como un puente entre el individuo y la experiencia humana colectiva. Al explorar estos arquetipos, se abre la posibilidad de una mayor empatía y comprensión hacia los demás, así como un sentido de pertenencia a una historia más amplia y compartida (Jung, 1977). Estos son los principales arquetipos y sus características:

- **El yo:** este es el arquetipo principal; la psicología de Jung se centra casi totalmente en este. El «yo» arquetípico representa la totalidad de la psique, en donde se integra el consciente y el inconsciente. El proceso de individuación, el objetivo del desarrollo personal en la teoría de Jung implica la integración de todos los aspectos de la personalidad, es decir, todos los arquetipos, en un Yo coherente y equilibrado (Jung, 1953).

- **La sombra:** esta representa los aspectos reprimidos y oscuros de la personalidad, que fueron delegados al inconsciente y que el individuo no reconoce o desea aceptar. Este arquetipo contiene los instintos, los deseos reprimidos y las características negativas que el consciente rechaza. El encarar y aceptar la «sombra» es crucial para el crecimiento personal, ya que ignorarla puede llevar a comportamientos destructivos y proyecciones negativas hacia los demás (Jung, 1968).

- **El ánima y el animus:** son los arquetipos del inconsciente que representan las cualidades del opuesto, femenino o masculino, dependiendo del género del individuo. Estos arquetipos son cruciales para el equilibrio psicológico y el desarrollo de la identidad sexual, creando así un balance andrógino dentro del individuo. El «ánima» puede manifestarse en hombres a través de sentimientos y actitudes asociadas tradicionalmente con lo femenino, mientras que el «animus» puede aparecer en mujeres como una personificación de atributos tradicionalmente considerados masculinos (Jung, 1954).

- **El héroe:** él simboliza el coraje, la fuerza y la determinación en la lucha contra la adversidad. Este arquetipo es frecuentemente encontrado como protagonista en mitos y cuentos de hadas. El «héroe» emprende una jornada peligrosa, enfrenta desafíos y, finalmente, alcanza la victoria o la transformación personal. Este representa el proceso de superación de las dificultades internas y externas, regularmente es la versión más determinada de un individuo (Jung, 1977).

- **El sabio:** este es el arquetipo que personifica la sabiduría, el conocimiento y la orientación. A menudo aparece en sueños o mitos como un mentor o guía que proporciona consejo, objetos mágicos y ayuda al héroe o protagonista en su viaje. Este arquetipo representa la parte de la psique que tiene acceso a un conocimiento más profundo y trascendental, que normalmente proviene del inconsciente colectivo, y que puede ayudar al individuo en su camino hacia la individuación (Jung, 1969).

- **El niño divino:** este arquetipo simboliza el renacimiento, la renovación y el potencial futuro. Representa la parte de la psique que todavía no ha sido tocada por el mundo externo, permanece pura e inocente. Este arquetipo a menudo aparece en sueños y mitos como un niño prodigioso o un salvador que tiene un destino especial, simbolizando la esperanza y la regeneración (Jung, 1966)

- **La gran madre:** ella encarna tanto la fertilidad y el cuidado como el aspecto devorador y destructivo. Representa las fuerzas de la naturaleza y la dualidad inherente en la figura materna: la capacidad de nutrir y destruir. La separación de este arquetipo regularmente se presenta como la iniciación al mundo externo, fuera de la zona de confort. Este arquetipo puede influir significativamente en la relación del individuo con su propia madre, la propia feminidad y con las figuras femeninas en general (Jung, 1959).

- **El gran padre:** este es el arquetipo que simboliza la autoridad, la estructura y la protección. Representa las fuerzas paternas de la disciplina y el control, proporcionando un sentido de orden y estabilidad. Este arquetipo también tiene una dualidad; ya que puede ser una figura benevolente y protectora, o una figura autoritaria y opresiva, la cual regularmente se destruye o se acepta para tomar su lugar (Jung, 1959).

Según la teoría de Jung, los arquetipos pueden dividirse en dos categorías principales: los arquetipos principales y los arquetipos de personalidad. Los arquetipos principales representan las estructuras fundamentales y universales de la psique humana que se manifiestan a través de símbolos y mitos comunes a todas las culturas. Los arquetipos que anteriormente describimos — la sombra, el animus, la gran madre, etc.— entran en esta categoría, por ende, están profundamente conectados con el inconsciente colectivo, ya que forman una parte intrínseca de la estructura psíquica de cada individuo (Jung, 1977).

Por otro lado, los arquetipos de personalidad representan patrones más específicos de comportamientos y motivaciones que emergen en la conciencia individual y se reflejan en las personalidades y roles sociales. Estos arquetipos de personalidad ayudan a identificar tendencias en las formas en que los sujetos interactúan con el mundo y con los demás. Cada arquetipo de personalidad tiene ciertas fortalezas y debilidades inherentes, y está asociado con metas y motivaciones específicas que guían el comportamiento de los individuos. Por ejemplo, el arquetipo del Héroe está motivado por el deseo de enfrentar desafíos y alcanzar grandes metas, mientras que el Cuidador se enfoca en la compasión y el apoyo a los demás. Estos arquetipos no solo ofrecen una lente para entender las diferencias individuales, sino que también proporcionan un marco para el desarrollo personal al identificar áreas de crecimiento y aspectos a integrar (Jung, 1966).

La comprensión de estos arquetipos permite a las personas reconocer sus patrones de comportamiento y los desafíos que enfrentan, facilitando un proceso de autoconocimiento y autoaceptación. Al integrar conscientemente estos arquetipos, los individuos pueden trabajar hacia una mayor cohesión interna y un sentido de totalidad psíquica y social, que Jung describió como la meta final del proceso de individuación. De esta forma, estos son los arquetipos de personalidad:

- **El gobernante:** él busca el control y el poder para crear un mundo próspero y estable. Este arquetipo representa la autoridad y el liderazgo, con un énfasis en el orden y la organización. Sin embargo, puede volverse tiránico si no se equilibra con compasión y justicia (Jung, 1959).

- **El creador:** este es el arquetipo de la imaginación, la innovación y la creatividad. Representa la capacidad de generar ideas originales y transformar la realidad a través de la creatividad. Este arquetipo valora la autoexpresión y la autenticidad (Jung, 1966).

- **El inocente:** él simboliza la pureza, la simplicidad y el optimismo. Representa el deseo de felicidad y la creencia en la bondad intrínseca del mundo. Este arquetipo busca la paz y la armonía, pero puede ser ingenuo y vulnerable a la desilusión (Jung, 1959).

- **El explorador:** este busca la libertad y la aventura, deseando descubrir nuevas experiencias y territorios. Representa la independencia y la búsqueda de autenticidad. Este

arquetipo valora la autoexploración y el crecimiento personal a través de la aventura (Jung, 1959).

- **El rebelde:** este desafía las normas y las convenciones establecidas, buscando el cambio y la revolución. Representa la energía de la resistencia y la transformación. Este arquetipo puede ser una fuerza para el bien, luchando contra la injusticia, o una fuerza destructiva si se descontrola (Jung, 1956).

- **El mago:** él es el arquetipo de la transformación y la alquimia. Representa la capacidad de convertir los sueños en realidad y de influir en el mundo a través de la percepción y el conocimiento profundo. Este arquetipo busca la verdad oculta y el poder de la transformación personal (Jung, 1966).

- **El bufón:** él simboliza el humor, la ligereza y la alegría. Representa la capacidad de ver el lado divertido de la vida y de desafiar las convenciones a través de la risa. Este arquetipo puede ser una fuente de alivio y perspectiva, pero también puede evitar enfrentar problemas serios (Jung, 1956).

- **El hombre común:** este busca la pertenencia y la conexión con los demás. Representa la igualdad, la empatía y el sentido de comunidad. Este arquetipo valora la autenticidad y la humildad, pero puede temer destacar o ser diferente (Jung, 1959).

- **El amante:** este es el arquetipo de la pasión, la intimidad y la conexión emocional. Representa el deseo de unión y la capacidad de amar y ser amado. Este arquetipo valora las relaciones profundas y significativas, y puede ser vulnerable a la dependencia emocional (Jung, 1954).

- **El cuidador:** él simboliza la compasión, el cuidado y la generosidad. Representa el deseo de ayudar y proteger a los demás, ofreciendo apoyo y consuelo. Este arquetipo valora el altruismo y el sacrificio, pero puede ser susceptible al autosacrificio excesivo y al agotamiento (Jung, 1959).

En resumen, la teoría de los arquetipos de Carl Jung proporciona una estructura profunda y rica para entender la psique humana, destacando tanto los aspectos compartidos de la experiencia humana a través de los arquetipos universales como las manifestaciones individuales a través de los arquetipos de personalidad. Esta dualidad entre lo colectivo y

lo personal nos invita a una exploración constante de nuestros comportamientos, motivaciones y relaciones con los demás y como estos se ven reflejadas en las historias que contamos. Al integrar estos arquetipos en nuestra conciencia, podemos no solo alcanzar un mayor autoconocimiento y crecimiento personal, sino también conectarnos más profundamente con la humanidad en su conjunto. El proceso de individuación, guiado por el reconocimiento y la aceptación de estos arquetipos, es un camino hacia la totalidad y el equilibrio psíquico. Así, la comprensión y el trabajo con los arquetipos se convierte en una herramienta poderosa para la introspección y la transformación, facilitando un viaje hacia la realización plena como seres humanos.

2.3.3. Los arquetipos en las obras artísticas

Por otra parte, Joseph Campbell, en su libro *El héroe de las mil caras*, crea una visión sobre cómo estos arquetipos salen del reino del inconsciente humano individual y quedan plasmados en arte para la posteridad. Estos arquetipos son representados en el arte, y Campbell nos explica los roles que juega cada uno en la narrativa —una metáfora para el proceso de individuación—. La primera forma artística en donde se encuentran son los mitos y los sueños, aquellas narraciones que buscan explicar fenómenos naturales y las creaciones de nuestro inconsciente que de una u otra forma representan las vivencias de nuestro día a día. Campbell (1972) nos indica en su texto:

El sueño es el mito personalizado, el mito es el sueño despersonalizado; tanto el mito como el sueño son simbólicos del mismo modo general que la dinámica de la psique. Pero en el sueño las formas son distorsionadas por las dificultades peculiares al que sueña, mientras [26] que en el mito los problemas y las soluciones mostrados son directamente válidos para toda la humanidad. (p. 19)

Cada uno de los arquetipos presentados tiene como función avanzar la historia/crecimiento del héroe/protagonista. De esta forma, encontramos los distintos pasos arquetípicos que sigue la historia del héroe:

- **La llamada a la aventura:** en este primer paso, el héroe se enfrenta a una invitación o situación que lo aleja de su vida cotidiana. Esta llamada puede surgir de diversas formas: una crisis personal, una curiosidad insaciable, o una petición de ayuda. Es un momento

crucial que marca el inicio del viaje y plantea la posibilidad de un cambio significativo. A menudo, la llamada se manifiesta como una perturbación en el mundo ordinario del héroe, creando un contraste con lo desconocido y lo extraordinario que está por venir (Campbell, 1972).

- **La negativa al llamado:** a menudo, el héroe inicialmente rechaza la aventura, movido por el miedo a lo desconocido, la falta de confianza en sus habilidades, o el deseo de permanecer en su zona de confort. Este rechazo es una manifestación del conflicto interno y de las dudas que cualquier cambio importante puede provocar. La negativa al llamado también puede representar un apego a la seguridad del mundo conocido y una resistencia al crecimiento personal (Campbell, 1972).

- **La ayuda sobrenatural:** una vez que el héroe acepta la llamada, suele recibir apoyo de una figura benévola, que puede ser un mentor o un ser sobrenatural. Este guía proporciona al héroe herramientas, conocimiento, y a veces poderes especiales que serán esenciales para enfrentar los desafíos futuros. La ayuda sobrenatural simboliza el acceso a un conocimiento o poder más allá de lo común, y puede representar la sabiduría interior o la intervención divina (Campbell, 1972).

- **El cruce del primer umbral:** este es el punto en el que el héroe deja atrás el mundo conocido y entra en un territorio desconocido, lleno de incertidumbre y peligro. El cruce del primer umbral representa la entrada al mundo de la aventura, un espacio donde las reglas y límites habituales no aplican. Es un acto de compromiso total con el viaje, donde no hay vuelta atrás (Campbell, 1972).

- **El vientre de la ballena:** en esta fase, el héroe se enfrenta a una experiencia de muerte simbólica o un punto de prueba extrema. Es un momento de gran oscuridad y transformación, donde el héroe debe enfrentarse a sus miedos más profundos y renacer de alguna forma. Este proceso de «muerte» y «renacimiento» simboliza la transformación interna que es esencial para avanzar en el viaje (Campbell, 1972).

- **Las pruebas y aliados:** el héroe se encuentra con una serie de pruebas que lo ponen a prueba de diversas maneras, desde desafíos físicos hasta dilemas morales. En el camino, también forma alianzas con otros personajes, que pueden ser aliados valiosos o incluso

oponentes que le ayudan a crecer. Esta fase es crucial para el desarrollo del carácter del héroe y la construcción de habilidades y conocimientos necesarios para el éxito (Campbell, 1972).

- **El acercamiento a la caverna más profunda:** el héroe se acerca a un momento de gran crisis, donde se enfrenta a un desafío o confrontación mayor. Este es un tiempo de preparación y reflexión, donde el héroe debe reunir todas sus fuerzas y conocimientos acumulados. Es un período de introspección y estrategia, que precede a la confrontación con el mayor obstáculo del viaje (Campbell, 1972).

- **La prueba suprema:** este es el clímax de la aventura, donde el héroe enfrenta su mayor desafío o enemigo. Es un momento de máxima tensión y conflicto, que requiere todo el coraje, habilidades y conocimiento que el héroe ha adquirido. La prueba suprema es un enfrentamiento que tiene profundas consecuencias para el héroe y el resultado de la aventura (Campbell, 1972).

- **La recompensa:** después de superar la prueba suprema, el héroe recibe una recompensa que puede ser un objeto valioso, un conocimiento especial, o una nueva percepción de sí mismo y del mundo. Esta recompensa representa el logro del objetivo principal del viaje y a menudo viene acompañada de un sentido de éxito y realización. La recompensa puede ser tangible o intangible, pero siempre tiene un valor significativo para el héroe (Campbell, 1972).

- **El camino de regreso:** el héroe debe regresar al mundo ordinario con su recompensa, enfrentando nuevos desafíos y peligros en el camino. Este regreso puede ser complicado y requiere que el héroe integre las lecciones aprendidas en la aventura con su vida anterior. Es un proceso de reintegración y ajuste, donde el héroe debe reconciliar lo que ha cambiado en su interior con el mundo externo (Campbell, 1972).

- **La resurrección:** en el camino de regreso, el héroe enfrenta una última prueba, que representa su muerte, el final de su camino con la identidad que tenía y el renacimiento. Esta última prueba a menudo implica un sacrificio o una gran revelación, que transforma al héroe de manera profunda. La resurrección simboliza la culminación del proceso de

transformación, donde el héroe emerge renovado y con una nueva perspectiva (Campbell, 1972).

• **El retorno con el elixir:** finalmente, el héroe regresa a casa con el «elixir», que puede ser un tesoro, sabiduría, poder, o un beneficio para su comunidad. Este artefacto tiene el poder de mejorar o cambiar el mundo ordinario. El héroe comparte su recompensa con los demás, completando así el ciclo del viaje. Este retorno no solo beneficia al héroe, sino también a su comunidad, simbolizando la integración de los logros personales con el bien común (Campbell, 1972).

Según Campbell (1972), «el héroe ha muerto en cuanto a hombre moderno; pero como hombre eterno —perfecto, no específico, universal— ha vuelto a nacer» (p. 30). Esta cita subraya la transformación fundamental que ocurre durante el viaje del héroe, una metamorfosis que va más allá de lo individual y se conecta con lo universal, tanto en un nivel artístico/literario como a nivel de conexión con el inconsciente colectivo. En otras palabras, el viaje del héroe dentro de las narrativas culturales y mitos refleja el proceso de individuación propuesto previamente por el doctor Carl Jung, atando así el inconsciente colectivo abstracto con la manifestación consciente y concreta que son las narraciones y el arte.

2.4. Psicología analítica

2.4.1. Teoría del sentido y el ego

Además del inconsciente colectivo existe también la psique y percepción individual, sobre cualquier medio artístico, las propias vivencias y las historias reales o ficticias que nos rodean. En el *Libro rojo* de Carl Jung, se nos presenta una serie de narraciones introspectivas y ensayos que buscan explorar la relación entre el consciente, el subconsciente y la unificación de ambos y como estos afectan nuestra percepción del arte y la proyección de la psique del individuo en el mismo. Distingue a los distintos sentidos de percepción como: el sentido racional, el sinsentido y el suprasentido. En su texto, define que se tiene que pasar por el sinsentido, es decir, por la aceptación absoluta del inconsciente y la separación del ego y por el consciente racional para llegar al suprasentido y alcanzar no solo la unificación del yo, sino la conexión con el aspecto universal humano. Esto

permite alcanzar la sublimidad estética y la apreciación por esa misma sublimidad, más allá de la lógica racional (Jung, 2009).

2.4.2. Los tipos de sentido según Jung

Suprasentido: El suprasentido, en el contexto de *El libro rojo*, se refiere a una realidad que va más allá de lo tangible y racional. Para Jung, esta dimensión está llena de símbolos y arquetipos que representan aspectos universales de la experiencia humana. Es un reino donde la lógica ordinaria no se aplica y donde se encuentran revelaciones que pueden parecer paradójicas o inefables desde una perspectiva racional. Jung experimenta el suprasentido a través de visiones y encuentros con figuras arquetípicas, que le revelan verdades más allá de su comprensión consciente. Estas experiencias, que él describe como numinosas, no sólo enriquecen su comprensión de sí mismo, sino que también lo conectan con una dimensión trascendental de la existencia humana. El suprasentido es, por tanto, un aspecto esencial de la psique que permite la conexión con lo espiritual y lo universal, proporcionando un significado más profundo y una conexión con el inconsciente colectivo (Jung, 2009).

Sinsentido: en contraste, el sinsentido representa el vacío y la confusión que a menudo acompaña las crisis existenciales y los momentos de duda profunda. Jung describe estos períodos como confrontaciones con la sombra, donde los aspectos oscuros e inconscientes de la psique emergen. En *El libro rojo*, el sinsentido se presenta como una etapa necesaria en el proceso de individuación. Jung explora cómo el encuentro con el sinsentido puede desorientar y desafiar, llevando a una sensación de pérdida de propósito y dirección. Sin embargo, estas experiencias también son oportunidades para el crecimiento y la transformación, ya que obligan al individuo a cuestionar y reevaluar sus creencias y valores fundamentales. A través de simbolismos arquetípicos y la confrontación con sus propios demonios internos, Jung busca encontrar un nuevo sentido que trascienda la simple racionalidad (Jung, 2009).

Sentido: el sentido, o lo que puede considerarse como sentido común o racionalidad, es el punto de partida desde el cual Jung comienza su viaje introspectivo. Es la base de la realidad cotidiana, donde predominan la lógica y la razón. Sin embargo, Jung argumenta que una dependencia excesiva en esta perspectiva puede limitar la capacidad de

experimentar el Yo profundo y trascendental. En el *Libro rojo*, él explora la necesidad de ir más allá de este sentido limitado, abriendo la puerta a la integración de opuestos. El proceso de individuación implica, según Jung, unirse con aspectos del sinsentido y del suprasentido, para formar una personalidad más completa y equilibrada. Este proceso permite al individuo reconciliar las dualidades internas y externas, logrando una comprensión más holística y un sentido de unidad con la totalidad de la psique (Jung, 2009).

En resumen, Jung utiliza el *Libro rojo* para navegar entre estas tres dimensiones del sentido, buscando una síntesis que permita una vida más plena y significativa. Su exploración del suprasentido, el sinsentido y el sentido racional ilustra su enfoque profundo y multifacético hacia la psicología, destacando la importancia de la integración y la aceptación de todas las partes de la psique.

2.4.3. La separación del ego consciente para alcanzar el suprasentido

La separación del ego es parte integral del proceso de individuación propuesto por Carl Jung y juega un papel crucial en la búsqueda del suprasentido. El ego, también descrito como sentido, en la teoría junguiana, representa la parte consciente de la psique, responsable de la percepción y la interacción con el mundo exterior. Sin embargo, para Jung, el desarrollo psicológico completo requiere trascender el ego y conectar con el arquetípico Yo, es decir, alcanzar un entendimiento total de la propia psique (Jung, 2009).

El suprasentido es una dimensión que se alcanza cuando el individuo puede ir más allá de las limitaciones del ego. Este concepto implica una realidad que no es accesible a través de la percepción sensorial o el pensamiento racional, sino que se experimenta mediante símbolos, arquetipos y experiencias numinosas. Jung describe el suprasentido como una conexión profunda con lo divino y lo trascendental, una dimensión en la que el individuo encuentra un significado más amplio y universal. Este proceso se puede llevar a cabo de diversas formas, ya sea por medio de la introspección o con la ayuda de elementos catárticos como el arte. De esta forma, se alcanza una transformación profunda que permite al individuo acceder a una comprensión más amplia de su existencia y su relación con el cosmos, por medio de la aceptación del sinsentido de la vida propia como de los aspectos irracionales del ser humano. Esto implica entonces el enfrentamiento con el arquetipo de la

sombra para luego aceptarla e integrarla, así convirtiendo al individuo en el Yo completo (Jung, 2009).

La separación del ego y la consecución del suprasentido permiten al individuo alcanzar lo que Jung llama la sublimidad de la apreciación estética. La sublimidad, en este contexto, se refiere a una experiencia estética que trasciende lo ordinario y conecta al individuo con una realidad superior y más significativa. La apreciación estética sublimada no se trata simplemente de disfrutar de la belleza superficial, sino de experimentar una profunda resonancia con el objeto de la percepción, que puede ser una obra de arte, un paisaje natural, o cualquier otra manifestación estética (Jung, 2009).

La conexión con el suprasentido transforma la manera en que el individuo percibe y experimenta el mundo. Cuando el ego se separa y se logra una mayor integración con el Yo, el individuo puede acceder a una percepción más profunda y matizada de la realidad y como esta se refleja en su vida interna. Esto se manifiesta en una apreciación estética que no solo valora la forma y el contenido, sino que también reconoce el significado simbólico y arquetípico subyacente. Por ejemplo, una pintura puede ser vista no solo por su técnica y composición, sino también por los arquetipos y símbolos que representa, y la resonancia que estos tienen con el inconsciente colectivo (Jung, 2009).

La sublimidad de la apreciación estética también implica una experiencia numinosa, un encuentro con lo sagrado o lo divino. Este tipo de experiencia es profundamente transformadora y lleva al individuo a un estado de asombro y reverencia. Según Jung (2009), estas experiencias numinosas son esenciales para la salud psicológica; ya que proporcionan una conexión con una realidad más amplia y significativa, lo que a su vez da sentido y propósito a la vida.

2.5. La metafísica de la estética y lo onírico

2.5.1. Análisis de *La poética del espacio* de Gaston Bachelard

En su libro *La poética del espacio*, el filósofo y fenomenólogo Gaston Bachelard busca explicar desde un punto de vista filosófico el proceso de la creación de la imagen poética y cómo este permite la unificación de varias almas/espíritus —alma refiriéndose a lo interno y espíritu a la acción externa— en el goce poético simultáneo, es decir, que se

convierten tanto en lectores como creadores de una obra. Esto va más allá de un aspecto sentimental propio de la obra o del lector, sino que refiere al efecto de resonancia-repercusión, una internalización de la obra y una exteriorización al comunicarse sobre la obra. Esta internalización de la imagen poética, por ende, llega primero a afectar al inconsciente para luego surgir en el consciente del lector. Indica también que, si esto se da de modo opuesto, o sea, primero es tocada por el consciente racional del lector se pierde la imagen poética y se convierte en un logos poético que está limitado a ser criticado más no experimentado (Bachelard, 1965).

Por otro lado, está el concepto de la imaginación el cual nuevamente se ata a la unificación del consciente e inconsciente, ya que la imaginación es el proceso de crear más allá de lo que se percibe, por ende, da la facultad superior a prever. Esto se hace por medio de la irrealidad, todo lo que no existe, para acceder los espacios numinosos mencionados en las teorías de Jung, lo cual lleva a este nuevo nivel de apreciación estética, esta vez dirigida al espacio en vez de las figuras o las acciones (Bachelard, 1965).

El entendimiento de como el ser humano percibe el mundo, la irrealidad y la imagen poética es imperativo, ya que nos permite avanzar en la exploración entre el arte, los espacios físicos y el papel que juegan dentro de la psique humana. Los espacios físicos y lo que representan en el inconsciente cumplen también la función de unificación de los individuos; ya que conlleva esa experiencia universal que trasciende las experiencias personales y toca aspectos instintivos como el abismo, los sitios naturales, una casa de infancia, entre otros (Bachelard, 1965). Con esta información a mano, se puede adentrar en los espacios que se nos presentan en las historias y cómo estos son un reflejo simbólico tanto de los personajes como una herramienta para la proyección de la psique del espectador en la obra.

2.5.2. La conexión entre la experiencia estética y los espacios imaginarios como reflejo del subconsciente

En su texto, se explora también cómo los espacios imaginarios y las estructuras arquitectónicas no solo reflejan la realidad exterior, sino que también actúan como símbolos

y manifestaciones del subconsciente. Según Bachelard (1965), los espacios íntimos, como la casa, los rincones y los áticos, funcionan como recipientes de recuerdos y emociones, creando una conexión profunda entre el entorno físico y la experiencia subjetiva. Estos espacios no solo albergan la vida cotidiana, sino que también son escenarios donde se despliega la imaginación y se revelan los deseos y miedos más profundos de los individuos.

Bachelard sostiene que la experiencia estética de los espacios es fundamentalmente una experiencia del subconsciente. Los lugares que evocan una fuerte respuesta emocional, como las casas de la infancia, los refugios secretos y los escondites personales, tienen el poder de despertar imágenes y sentimientos que residen en las capas más profundas de la psique. En este sentido, los espacios imaginarios se convierten en escenarios donde el subconsciente puede expresarse libremente, revelando aspectos ocultos de la identidad y la memoria (Bachelard, 1965). Como Bachelard (1965) explica, la imaginación trabaja en estos espacios para transformar la experiencia sensorial en una experiencia estética rica y significativa, donde el sujeto puede explorar y comprender mejor su mundo interno. Así se puede observar la importancia estética y psicoanalítica tanto de los personajes como del escenario y el desarrollo de la historia, visto siempre desde la perspectiva del inconsciente del lector como una fuerza cocreadora y un elemento que se ve reflejado en los materiales artísticos (Bachelard, 1965).

2.5.3. El imaginario y lo onírico como espacio de trascendencia onírica

En *La poética del espacio*, Gaston Bachelard argumenta que el aspecto onírico es fundamental para la apreciación total de una obra de arte. Según Bachelard (1965), la irrealidad y el lenguaje simbólico propios de los sueños permiten una mayor penetración del arte en el inconsciente del espectador. Esta fusión de lo simbólico con el razonamiento facilita el acceso a un Yo metafísico, lo que a su vez conduce a una apreciación trascendental del arte.

Bachelard explica que los espacios imaginarios, al igual que los sueños, permiten a los individuos trascender las limitaciones del mundo físico y acceder a una realidad más profunda y significativa. Esta interacción entre espacio y memoria demuestra cómo lo onírico y lo imaginario se combinan para crear una experiencia estética que va más allá de lo meramente sensorial. En este sentido, el espacio onírico, tanto en los sueños como en

el arte, facilita una conexión íntima con el subconsciente, lo que permite una comprensión más profunda de uno mismo y del mundo. Como señala Bachelard (1965), «la casa, más aún que el paisaje, es un estado del alma» (p. 27), lo que subraya la importancia de los espacios íntimos y familiares en la formación de la identidad y la experiencia estética.

Además, Bachelard (1965) sostiene que estos espacios íntimos y oníricos son esenciales para la trascendencia metafísica. Permiten que el individuo vea un reflejo de su psique en un entorno externo, trascendiendo así las limitaciones de la realidad cotidiana. A través de la contemplación y la imaginación, es posible acceder a una dimensión donde el arte se convierte en un medio para explorar y comprender las profundidades del ser. Por lo tanto, *La poética del espacio* no solo reflexiona sobre la arquitectura y los lugares físicos, sino que también explora cómo estos espacios pueden servir como espejos que reflejan una comprensión más profunda del Yo y del universo.

2.6. Las teorías de Kant y su relación con la experiencia estética y el subconsciente

2.6.1. Las teorías estéticas de Immanuel Kant y su influencia en la experiencia estética

Immanuel Kant, en su texto *Crítica de la razón pura* (1781), reflexiona sobre la naturaleza del conocimiento y la percepción humana, cómo es que se forman, dónde nace el conocimiento, entre otros. Por otra parte, tenemos su obra *Crítica del juicio* (1790), donde desarrolla sus teorías sobre la estética. Examina las bases del juicio estético, el significado de la belleza, la trascendentalidad del arte y su relación con la facultad de la razón. Kant argumenta que la experiencia estética no se basa únicamente en las sensaciones subjetivas, sino que también involucra una forma de conocimiento que está mediada por la facultad del juicio, es decir, el arte no solo es el conjunto de placeres sensoriales, es la interpretación y la internalización de este conjunto como un todo el que permite que el arte se convierta de algo *hermoso* a algo *sublime*.

Kant (1790) introduce la idea de que el juicio estético es desinteresado, lo que significa que la apreciación de la belleza no está influenciada por deseos personales o utilitarios. En lugar de buscar algún beneficio práctico, el espectador experimenta placer

simplemente por la contemplación de la forma. Esta desinteresada contemplación de la belleza permite una conexión más profunda y pura con el objeto artístico, liberando al individuo de las ataduras del mundo material y permitiéndole alcanzar una forma más elevada de percepción y comprensión.

Además, Kant (1781) argumenta que la belleza se percibe a través de la libre armonía de la imaginación y el entendimiento. Esta armonía permite al sujeto experimentar un sentimiento de placer que no está ligado a conceptos específicos o utilitarios. La belleza, por lo tanto, no es una cualidad inherente a los objetos, sino una experiencia que surge de la interacción entre el sujeto y el objeto, colocando así nuevamente al lector en una posición de cocreador de la estética trascendental de una obra. Esta interacción crea una forma de conocimiento que es universal y comunicable, permitiendo que diferentes individuos compartan y comprendan experiencias estéticas similares.

La influencia de las teorías estéticas de Kant en la experiencia estética es profunda y multifacética. Al establecer que el juicio estético es desinteresado y universal, Kant ofrece una explicación de cómo los individuos pueden experimentar y apreciar la belleza de manera similar, a pesar de sus diferencias personales y culturales. Esta idea subraya la capacidad del arte para trascender barreras y crear un sentido de comunidad y comprensión mutua entre los espectadores (Kant 1790). La belleza, en este sentido, se convierte en un puente que conecta a los individuos con el mundo y con los demás, facilitando una forma de comunicación que es a la vez personal y universal

En su *Crítica del juicio*, Immanuel Kant distingue entre dos tipos de experiencias estéticas: la belleza y lo sublime. La belleza, como se ha mencionado, se caracteriza por la libre armonía de la imaginación y el entendimiento, creando un sentimiento de placer y satisfacción. Lo sublime, por otro lado, se relaciona con experiencias que trascienden la capacidad de comprensión del sujeto y evocan sentimientos de asombro y respeto (Kant, 1790).

Kant describe lo sublime como una experiencia que surge cuando el individuo se enfrenta a algo vasto, poderoso o infinito, algo que supera la capacidad de la razón para comprender plenamente. Esta experiencia puede ser tanto aterradora como exaltante, ya que confronta al individuo con su propia insignificancia frente a la grandeza del universo.

Sin embargo, en esta confrontación, el sujeto también experimenta una forma de elevación, debido que la capacidad de percibir y comprender lo sublime implica una conexión con algo más allá de lo meramente mundano (Kant, 1790).

La relación entre la belleza y lo sublime y la percepción del arte es central para entender su impacto en el subconsciente humano (Kant,1781). Mientras que la belleza ofrece una experiencia de armonía y placer, lo sublime proporciona una experiencia de trascendencia y asombro. Ambas experiencias actúan en diferentes niveles de la psique, evocando respuestas emocionales y cognitivas que pueden influir profundamente en la percepción y la comprensión del arte. Kant (1781) sostiene que lo sublime tiene un impacto significativo en el desarrollo moral y espiritual del individuo. Al confrontar al sujeto con la vastedad y el poder del universo, lo sublime desafía al individuo a reevaluar su lugar en el mundo y su relación con lo divino. Esta experiencia de lo sublime puede llevar a una forma de autotranscendencia, donde el sujeto supera sus limitaciones individuales y se conecta con una realidad más amplia y significativa.

En términos de su impacto en el subconsciente, tanto la belleza como lo sublime tienen el poder de evocar imágenes y sentimientos que residen en las profundidades de la psique humana. La belleza, con su capacidad para crear armonía y placer, puede despertar recuerdos y emociones que están asociados con experiencias positivas y satisfactorias. Lo sublime, por otro lado, puede provocar sentimientos de asombro y reverencia que están ligados a las experiencias de lo desconocido y lo trascendental (Kant, 1790). La interacción entre estas experiencias estéticas y el subconsciente humano es compleja y multifacética. La belleza y lo sublime no solo afectan la percepción consciente del arte, sino que también influyen en las capas más profundas de la psique, donde residen los arquetipos y los símbolos que dan forma a nuestra comprensión del mundo. Al interactuar con estas experiencias estéticas, el individuo puede acceder a formas de conocimiento y comprensión que trascienden las limitaciones de la razón y la percepción ordinaria (Kant, 1790).

2.6.2. La relación de la belleza y lo sublime con la percepción del arte y su impacto en el subconsciente

En su *Crítica del juicio* (1790), Immanuel Kant distingue entre dos tipos de experiencias estéticas: la belleza y lo sublime. La belleza se caracteriza por la libre armonía

de la imaginación y el entendimiento, produciendo un sentimiento de placer y satisfacción. Esta armonía surge cuando la forma de un objeto es percibida como adecuada sin necesidad de un concepto específico que lo defina, permitiendo que la imaginación y el entendimiento interactúen de manera equilibrada y placentera.

Por otro lado, lo sublime se refiere a experiencias que trascienden la capacidad de comprensión del sujeto y evocan sentimientos de asombro y respeto. En la *Crítica de la razón pura* (1781), Kant describe lo sublime como una experiencia que emerge cuando el individuo se enfrenta a algo vasto, poderoso o infinito, algo que supera la capacidad de la razón para comprender plenamente. Esta experiencia puede ser aterradora debido a la percepción de la insignificancia del individuo frente a la inmensidad del objeto sublime; pero también puede ser exaltante, ya que en esta confrontación el sujeto experimenta una forma de elevación espiritual. Esto se debe a que, aunque la razón humana no pueda comprender completamente lo sublime, la capacidad de percibirlo indica una conexión con algo más allá de lo meramente humano.

La relación entre belleza, sublimidad y la percepción del arte es fundamental para entender el impacto del arte en el subconsciente humano. La belleza proporciona una experiencia de armonía y placer que puede ser apreciada sin esfuerzo conceptual, mientras que lo sublime ofrece una experiencia de trascendencia y asombro, desafiando al espectador a reconocer los límites de su propia comprensión. Ambas experiencias actúan en diferentes niveles de la psique, evocando respuestas emocionales y cognitivas que pueden influir profundamente en la percepción y la comprensión del arte (Kant, 1790)

Kant sugiere que estas experiencias no solo afectan al individuo en un nivel estético, sino que también tienen implicaciones morales y filosóficas (Kant, 1790). Por consiguiente, la belleza y lo sublime pueden llevar al espectador a reflexionar sobre su lugar en el universo y su relación con lo infinito, así como a reconsiderar sus propias capacidades y limitaciones. De este modo, la percepción de lo bello y lo sublime en el arte no solo proporciona placer estético, sino que también puede ser un medio para la autorreflexión y el crecimiento personal. Al enfrentarse a obras de arte que evocan estas experiencias, el individuo puede proyectar sus propias emociones y experiencias en la interpretación de la obra, creando un diálogo interno que profundiza su comprensión de sí mismo y del mundo

que lo rodea. De esta forma, tanto el individuo como la obra artística trasciende de lo meramente sensorial a estar unidos en una experiencia metafísica, dándole una significancia universal a la obra y el lector-cocreador.

2.7. La influencia del cine onírico en el espectador

2.7.1. Análisis del proceso de creación de una estética onírica en el cine

El cine onírico, caracterizado por su enfoque en la exploración de los sueños y el subconsciente, ha encontrado en la animación una de sus formas más efectivas y cautivadoras. Esta corriente cinematográfica se distingue por su capacidad para representar experiencias que trascienden la realidad cotidiana, adentrándose en los reinos de lo irracional y lo fantástico. La animación, con su libertad creativa y capacidad para manipular imágenes de formas no posibles en el cine de acción real, se presta perfectamente a la expresión de lo onírico. Este tipo de cine utiliza una variedad de técnicas estilísticas para sumergir al espectador en un estado similar al del sueño, donde las leyes de la lógica y la física pueden ser alteradas o completamente ignoradas. Estas son las técnicas utilizadas para crear esta estética de irrealidad:

2.7.2. La estructura narrativa y la percepción temporal

En el cine onírico, la manipulación de la estructura narrativa y la percepción del tiempo es fundamental para crear una estética que refleje la experiencia de los sueños. A diferencia de las narrativas tradicionales que siguen una progresión lineal y coherente, las obras oníricas a menudo comienzan *in media res*, es decir, en medio de la acción, sin una introducción clara. Este recurso sumerge al espectador directamente en la trama, desorientándolo y creando una sensación de inmersión inmediata en una realidad alterada (Doe & Smith, 2023).

Los cambios temporales son una herramienta poderosa en estas narrativas, las películas oníricas pueden emplear *analepsis* —retrospectivas— y *prolepsis* —anticipaciones— para saltar entre diferentes momentos en el tiempo, sin un aviso o explicación clara. Estos saltos temporales pueden representar recuerdos, sueños dentro de sueños o simples alteraciones de la percepción temporal del personaje principal. Esta técnica no solo confunde la línea entre pasado, presente y futuro, sino que también difumina

la distinción entre realidad y ficción, lo que aumenta la sensación de dislocación y desconcierto (Doe & Smith, 2023).

Otro recurso común es la pausa interminable en el tiempo, donde la narrativa parece detenerse mientras los eventos se desarrollan en un estado de suspensión. Esto puede representar momentos de introspección profunda o experiencias fuera del cuerpo, en las que el tiempo parece dilatarse o detenerse por completo. Estos momentos no solo añaden una capa de irrealidad, sino que también permiten una exploración más profunda de los estados emocionales y psicológicos de los personajes. Además, la mezcla de realidad y sueño sin una demarcación clara es una técnica que amplifica la naturaleza onírica de la narrativa. El espectador se encuentra constantemente cuestionando qué es real dentro del universo de la película y qué es una creación de la mente subconsciente del personaje. Este cruce continuo entre diferentes estados de conciencia no solo subraya la inestabilidad de la realidad percibida, sino que también invita al espectador a explorar las profundidades del subconsciente (Doe & Smith, 2023).

Como señala Casas-Delgado (2013), «la manipulación del tiempo y el espacio en el cine onírico crea una sensación de desconcierto y maravilla en el espectador, replicando la naturaleza inestable de los sueños» (p. 89). Esta dislocación temporal y espacial permite al cine onírico no solo contar una historia, sino también evocar la experiencia emocional y psicológica de los sueños. Al alterar la estructura narrativa tradicional y la percepción del tiempo, estas películas invitan al espectador a un viaje que va más allá de la simple narrativa, hacia una exploración más profunda de la mente y la experiencia humana.

2.7.3. La estética visual y el diseño de producción

La estética visual es otro componente esencial en la creación de una experiencia onírica en el cine. A través del uso de efectos especiales, diseño de producción, cinematografía y la virtud de la animación de no estar atada a las leyes de la realidad, los directores construyen mundos visualmente impresionantes que desafían la lógica y se enfocan principalmente en un aspecto simbólico. Regularmente se utilizan escenarios familiares, como una ciudad, un campo, entre otros y se les hace más amplios, perpetuamente cambiantes o se les distorsiona de alguna forma para reflejar la naturaleza surrealista de los sueños. El uso de estos elementos visuales no solo asombra al espectador, sino que también refuerza la sensación de estar en un sueño. Casas-Delgado (2013) destaca

que «la atención al detalle en el diseño de producción en el cine onírico crea ambientes que son a la vez familiares y extrañamente alienígenas, intensificando la sensación de estar atrapado en un mundo onírico» (p. 95).

2.7.4. La música y el sonido como elementos oníricos

El cine al ser un medio audiovisual también depende de la música y el diseño de sonido para crear la estética onírica en el cine. La música utiliza motivos repetitivos y simbólicos —*leitmotiv*—, y patrones rítmicos que imitan la estructura cíclica de los sueños. En otras obras, se complementa la narrativa visual con melodías etéreas que evocan una atmósfera de ensueño. Casas- Delgado (2013) menciona que «la música y el sonido en el cine onírico son componentes integrales en la creación de una atmósfera onírica, utilizando sonidos profundos y texturas musicales para sumergir al espectador en un estado casi hipnótico» (p. 100). Este enfoque no solo apoya la narrativa, sino que también manipula las emociones del espectador, llevándolo a una experiencia más profunda y visceral.

2.7.5. Personajes y simbolismo

Como se explicó previamente, el cine es otra forma de arte más que sigue el patrón del simbolismo, este se encuentra en sus escenarios, personajes y el propio argumento de la obra. Los personajes en el cine onírico a menudo representan aspectos del subconsciente y arquetipos jungianos, lo que añade una capa adicional de significado a la narrativa onírica. En ciertas obras los personajes encarnan diversas facetas de la psique humana, desde deseos hasta miedos reprimidos, también representan desafíos internos y externos que los protagonistas deben superar para alcanzar su crecimiento personal. Casas- Delgado (2013) observa que los personajes en el cine onírico no son solo vehículos para la acción, sino que también representan complejas dinámicas psicológicas y emocionales, lo que refuerza la sensación de estar explorando los rincones más profundos del subconsciente humano (p. 105). Este enfoque en el desarrollo de personajes y su simbolismo enriquece la narrativa y profundiza la conexión del espectador con la historia.

2.8. Teoría de la recepción y fenomenología de Edmund Husserl

Uno de los temas más importantes para comprender como el cine onírico y en sí todo el arte afecta al espectador es la teoría de la recepción. La teoría de la recepción, basada en la fenomenología, nos habla de cómo cada espectador recibe una obra bajo la subjetividad individual. La fenomenología es una corriente filosófica que busca estudiar la experiencia subjetiva del individuo sin recurrir a preconcepciones o prejuicios sobre el mundo. De esta forma, la teoría de la recepción se basa en la fenomenología; ya que la recepción de una obra artística depende del lente subjetivo del lector, así convirtiéndolo en una parte activa del proceso de creación del significado de la obra.

Edmund Husserl es el padre de la teoría de la recepción y, en su texto *Investigaciones lógicas* (1970), realiza un análisis profundo de la estructura de la conciencia y el método fenomenológico que revolucionaría la filosofía del siglo XX. El texto, publicado originalmente entre 1900 y 1901, marca un punto de partida crucial para el desarrollo de la fenomenología, buscando ir más allá del psicologismo en las ciencias y desarrollar una comprensión rigurosa de cómo la mente humana interactúa con el mundo. En esta obra, Husserl establece los conceptos de «conciencia intencional» y «reducción fenomenológica».

La «conciencia intencional» se refiere a la idea de que toda conciencia es siempre «conciencia de algo». En otras palabras, la mente no está vacía ni aislada, sino que siempre está dirigida hacia un objeto, sea este real o imaginado, perceptible o no. Para Husserl, esta intencionalidad es lo que define la conciencia: lo que percibimos, pensamos o sentimos tiene un objeto correlativo en el mundo, ya sea físico o mental. Esta relación intencional es esencial para entender cómo las personas interactúan con el mundo; ya que, para Husserl (1970), no existe una conciencia pura que no esté en contacto con algo externo a ella misma. De esta forma, el arte, en este caso el cine onírico animado se vuelve objeto de la conciencia del individuo, una percepción intencional del arte que luego es interpretada por el consciente y subconsciente del espectador.

Por otra parte, está la «reducción fenomenológica» que hace referencia a un proceso mediante el cual se suspenden todas las creencias sobre la existencia del mundo exterior, para enfocarse únicamente en las estructuras puras de la experiencia. Este proceso, también

conocido como *epoché*, busca reducir nuestra percepción de la realidad a lo estrictamente fenomenológico, eliminando cualquier preconceito o juicio sobre lo que experimentamos. La finalidad de la reducción es revelar la esencia pura de los fenómenos tal como se presentan a la conciencia, sin las interferencias de creencias previas sobre el mundo externo o las interpretaciones de otro. Esto se presenta en la experiencia artística donde el espectador entra en un estado donde suspende sus creencias sobre la realidad y se sumerge en el mundo que la obra crea. De esta forma el espectador puede experimentar la obra y relacionar su propio ser con la obra, brindándole un nuevo significado, único, pero lleno de humanidad (Husserl,1970).

En resumen, Husserl (1970), por medio de la fenomenología, crea la teoría de la recepción, un método para analizar cómo los seres humanos perciben y entienden el mundo. La conciencia intencional establece que la mente siempre está dirigida hacia algo externo, mientras que la reducción fenomenológica intenta eliminar las distorsiones externas de la conciencia y así, dejar solo las experiencias subjetivas del individuo. De esta forma, se logra que el espectador al experimentar las obras de arte pueda crear el significado de la obra por medio de la subjetividad, impactando a la obra tanto como la obra impacta al espectador.

2.8.1. Impacto en el espectador

Así, una vez creada y presentada la estética onírica en el cine y las bases psicoanalíticas pertinentes, se puede observar cómo la primera tiene un impacto significativo en el espectador. Al manipular la estructura narrativa, la estética visual, el sonido y los personajes, los directores logran sumergir al espectador en una experiencia que trasciende la mera observación pasiva. Esta inmersión en un mundo onírico permite al espectador explorar su subconsciente y confrontar sus miedos, deseos y emociones en un contexto seguro y controlado. De esta forma, se convierte en cocreador y personaje simultáneamente dentro de la obra, debido a la proyección de su psique, relacionando la narrativa con sus propias experiencias vividas y dándole un significado único y personal a la obra. Esto funciona ya que en la obra se presentan los mismos desafíos universales a los que se debe enfrentar cada sujeto convirtiendo así a la experiencia cinematográfica como un vehículo de catarsis. Casas-Delgado (2013) concluye que «la habilidad del cine onírico

para crear una estética que transforma la experiencia cinematográfica invita al espectador a una forma de introspección y autoconocimiento, utilizando el cine como una herramienta para explorar los misterios de la mente humana» (p. 110). Esta capacidad de afectar profundamente al espectador y provocar una reflexión interna es lo que hace que el cine onírico sea tan poderoso y duradero.

2.8.2. Examinación de la experiencia estética y sensorial del espectador

El cine onírico, con su capacidad para plasmar la naturaleza fragmentaria y simbólica de los sueños, crea un discurso visual y narrativo que va más allá de la representación literal. Este enfoque estético se nutre de elementos que desdibujan la línea entre la realidad y la fantasía, lo cual permite al espectador una inmersión profunda en un mundo simbólico y emocionalmente resonante. Radiszcz (2018) sostiene que el cine onírico utiliza imágenes y estructuras narrativas que apelan directamente al subconsciente del espectador, facilitando una experiencia estética que es tanto emocional como intelectual.

La estética del cine onírico se caracteriza por su capacidad para crear atmósferas que evocan sensaciones y estados emocionales complejos. Los cineastas utilizan una variedad de técnicas visuales y sonoras para construir estos ambientes. Por ejemplo, el uso de colores saturados, transiciones fluidas entre escenas y la integración de efectos especiales que alteran la percepción del tiempo y el espacio son comunes en este tipo de cine. Estas técnicas no solo buscan impactar visualmente al espectador, sino también invocar reacciones emocionales profundas que resuenen con las experiencias oníricas personales (Doe & Smith, 2023).

La interacción entre el espectador y el cine onírico se basa en un proceso estético-receptivo donde el espectador participa activamente en la construcción del significado de la obra. No se trata solo de una observación pasiva, sino de una experiencia inmersiva en la que el espectador proyecta sus propias vivencias y emociones en la narrativa. Como señala Núñez Guerrero (2020), «el cine onírico invita al espectador a proyectar sus propias experiencias y emociones en la narrativa, convirtiendo la visualización en un acto de co-creación interpretativa» (p. 25). Esta afirmación subraya cómo el cine onírico rompe con

las barreras tradicionales de la narrativa lineal y lógica, ofreciendo en su lugar un espacio donde lo simbólico y lo emocional pueden florecer.

Doe y Smith (2023) también destacan, en *Dreamscapes: The Aesthetics of Dreamlike Cinema*, que «el cine onírico utiliza elementos visuales y sonoros para evocar una experiencia sensorial que resuena profundamente con el espectador, a menudo reflejando la naturaleza fragmentada y fluida de los sueños» (p. 78). Estos elementos incluyen el uso de colores saturados, transiciones fluidas entre escenas y efectos especiales que alteran la percepción del tiempo y el espacio. La combinación de estas técnicas no solo tiene un impacto visual, sino que también desencadena respuestas emocionales profundas que resuenan con las experiencias oníricas personales del espectador (Doe & Smith, 2023).

La dinámica estético-receptiva en el cine onírico permite que cada visionado sea único; ya que la percepción del espectador está constantemente influenciada por sus propios sueños, recuerdos y emociones. Esto crea un nivel de interacción personal y subjetivo que puede variar significativamente de una persona a otra (Núñez Guerrero, 2020). Doe y Smith (2023) argumentan que «la subjetividad del espectador es una parte integral de la experiencia cinematográfica onírica, haciendo que cada interpretación de una película sea tan única como el espectador mismo» (p. 102). Esta subjetividad permite que el cine onírico se convierta en un espejo de la psique del espectador, reflejando sus propios deseos, miedos y aspiraciones. Así pues, llegamos al efecto que tiene el surrealismo sobre el inconsciente del espectador y como esto afecta la experiencia artística que tienen.

III. Análisis de cinematografía onírica animada

A continuación, procederemos con el análisis de los filmes oníricos que fueron seleccionados para este trabajo. Estos filmes fueron seleccionados debido a la exploración y enfoque únicos que le dan al mundo onírico, utilizando técnicas y medios artísticos no tradicionales en la cultura occidental. De esta forma, se obtiene una muestra de filmes que el espectador occidental puede recibir totalmente en blanco, sin ningún prejuicio por la casa productora, director, estilo de animación, etc. Así se le permite enfocar en el aspecto onírico de la obra y su efecto en el inconsciente.

La estructura del análisis es de la siguiente manera: se establece el contexto en el que se creó la obra y se conoce un poco sobre el autor intelectual, procederemos con un análisis de la recepción, seguido por una explicación a profundidad sobre la trama del filme. Esto es con el propósito de familiarizar al lector con el filme y así proceder con el análisis de los elementos que conforman la historia, es decir, los personajes, la narrativa y los espacios. Finalizamos entonces con la argumentación de los aspectos estéticos que hacen que la obra pueda definirse como onírica y la trascendencia que esta tiene desde el punto de vista del espectador. Sin más preámbulo entonces, podemos seguir ahora hacia el análisis de los filmes.

3.1. Análisis de *Paprika*

3.1.1. Contexto de la obra de *Paprika*

La película *Paprika* fue creada en Japón en 2006 por Estudios MadHouse y dirigida por Satoshi Kon. Esta película es una adaptación animada de la novela también titulada *Paprika*, escrita por Yasutaka Tsutsui en 1993 (Cavallaro, 2006). Profundizando más sobre Satoshi Kon (1963-2010) fue un cineasta, guionista y mangaka japonés, ampliamente reconocido por su influencia en el mundo de la animación y por sus narrativas complejas y

visualmente innovadoras. Aunque su carrera fue trágicamente corta, el impacto de su trabajo en la industria del cine y la animación continúa siendo profundo (Kraemer, 2019).

Nacido el 12 de octubre de 1963 en Kushiro, Hokkaido, Japón, Satoshi Kon desarrolló un interés temprano en el manga y el cine. Durante su infancia, quedó profundamente impresionado por películas como *El planeta de los simios* (1968) y obras del director de anime Rintaro. Esta fascinación lo llevó a estudiar diseño gráfico en la Universidad de Arte Musashino en Tokio. Durante este tiempo, comenzó a desarrollar sus habilidades en el manga, lo que lo llevó a su debut profesional en la revista *Young Magazine* con el manga *Toriko* en 1984. A finales de la década de 1980, Kon trabajó como asistente del renombrado mangaka Katsuhiro Otomo, creador de *Akira* (1988). Esta experiencia fue crucial para Kon, ya que no solo refinó sus habilidades artísticas, sino que también empezó a explorar temas complejos y estilísticos que definirían su carrera futura (Napier, 2005).

Kon debutó como guionista en la película *World Apartment Horror* (1991), dirigida por Otomo, y trabajó en el guion del segmento *Magnetic Rose* para la película antológica *Memories* (1995). Estos proyectos le permitieron experimentar con la narrativa visual y los temas de la psique humana que luego caracterizarían sus propias películas. La carrera de Kon como director de anime comenzó con *Perfect Blue* (1997), una obra que lo catapultó al reconocimiento internacional. *Perfect Blue* es un thriller psicológico que explora la identidad, la realidad y la fama a través de la historia de una ídolo pop que sufre una crisis existencial. La película fue aclamada por su compleja narrativa, su uso innovador del montaje y su capacidad para difuminar las líneas entre la realidad y la ficción, elementos que se convertirían en la firma de Kon (Cavallaro, 2006).

En 2001, Kon dirigió *Millennium Actress*, una película que narra la vida de una actriz retirada a través de una mezcla de realidad y ficción, entrelazando sus roles en el cine con su vida real. La película fue aclamada por su uso intrincado del tiempo y la memoria, y fue galardonada en varios festivales internacionales, consolidando a Kon como un maestro del cine de animación (Thompson & Bordwell, 2010). *Tokyo Godfathers* (2003)

fue su siguiente proyecto, una historia más convencional en cuanto a la narrativa, pero no menos innovadora en su enfoque visual y temático. La película sigue a tres personas sin hogar que encuentran a un bebé abandonado en la víspera de Navidad, explorando temas de redención, familia y esperanza (McCarthy, 2009).

Paranoia Agent (2004), la única serie de televisión dirigida por Kon es una obra coral que sigue las consecuencias de una serie de ataques violentos en Tokio. A través de esta serie, Kon continuó explorando la delgada línea entre la realidad y la fantasía, así como las presiones sociales que afectan a las personas en la sociedad moderna (Napier, 2007).

Finalmente, el último largometraje de Kon, *Paprika* (2006), es quizás su obra más ambiciosa. La película sigue a una psicóloga que usa un dispositivo para entrar en los sueños de sus pacientes, lo que da lugar a una serie de eventos que borran la línea entre el sueño y la realidad. *Paprika* es un festín visual, lleno de imágenes surrealistas y transiciones fluidas que reflejan la mente en un estado de sueño. La película se convirtió en objeto de estudio y admiración, citada como una de las influencias reconocidas en la película *Inception* (2010) de Christopher Nolan (Yoshioka, 2008).

Desafortunadamente, la vida y la carrera de Satoshi Kon fueron truncadas cuando falleció el 24 de agosto de 2010 a los 46 años debido a un cáncer de páncreas. En el momento de su muerte, Kon estaba trabajando en *Dreaming Machine*, un proyecto que, aunque destinado al público infantil, iba a mantener la complejidad y la profundidad característica de su obra. El proyecto quedó inconcluso, pero Kon dejó un legado que sigue inspirando a cineastas y animadores de todo el mundo (McCarthy, 2014).

El trabajo de Satoshi Kon se distingue por su enfoque único de la narrativa, donde las líneas entre la realidad y la ficción son deliberadamente borrosas. Sus películas a menudo exploran temas como la identidad, la percepción, la fama, y la alienación en la sociedad moderna. Kon también era conocido por su uso innovador del montaje y las transiciones visuales, lo que le permitía manipular la percepción del tiempo y el espacio de manera que reflejara el estado psicológico de sus personajes. El legado de Satoshi Kon es inmenso, y su influencia es evidente no solo en la animación japonesa, sino también en el cine global. Aunque su carrera fue breve, cada una de sus obras es un testimonio de su

genio y su capacidad para desafiar y expandir los límites de la narración visual (Yoshioka, 2008).

En el año de su lanzamiento, Japón estaba experimentando una evolución tecnológica rápida y un creciente interés en la psicología y la cultura pop. El país estaba saliendo de una larga recesión económica conocida como la *década perdida* y se encontraba en una fase de recuperación (Yoshioka, 2008). Esta coyuntura histórica se caracteriza por una fuerte integración de la tecnología digital en la vida cotidiana, lo cual se refleja en *Paprika* a través de su temática de los sueños y la realidad virtual. La película aborda cuestiones como la identidad, la percepción y la influencia de la tecnología en la psique humana. Este contexto sociocultural es crucial para entender la narrativa de la película, que utiliza la tecnología como una metáfora para explorar el inconsciente colectivo y las experiencias individuales de los personajes.

3.1.2. Recepción de *Paprika*

La recepción de *Paprika* fue notable tanto entre el público general como entre los críticos. La película fue elogiada por su innovador uso de la animación y su narrativa compleja y surrealista. De acuerdo con la teoría de la recepción, el ser se ve reflejado en los objetos que observa y este verdaderamente es el caso con este filme. *The New York Times* describió la película como un torbellino visual y emocional, destacando cómo la historia desafía las expectativas y explora la naturaleza del sueño y la realidad (Smith, 2006). Esta recepción positiva subraya la habilidad de Kon para fusionar una animación visualmente impactante con una narrativa psicológica profunda que invita a la reflexión sobre la naturaleza de la mente humana y la realidad (Pappas, 2017).

La relevancia cultural de *Paprika* y su impacto en el medio cinematográfico han sido significativos. La película es considerada un ejemplo icónico de cómo el anime puede abordar temas adultos y filosóficos de una manera que resuena con una audiencia global. En términos husserlianos, la película puede ser vista como una forma de reducción fenomenológica, un proceso mediante el cual se suspenden las creencias naturales sobre el mundo para enfocarse en la estructura pura de la experiencia. *Paprika* invita a los espectadores a cuestionar sus suposiciones sobre la realidad, la identidad y la percepción. Esta invitación a la reflexión filosófica ha influido en varias obras posteriores, incluida la

película *Inception* de Christopher Nolan, que también explora la intersección entre los sueños y la realidad (Reynolds, 2010). La influencia de *Paprika* en el cine contemporáneo no solo destaca la importancia de Kon como uno de los grandes maestros del anime, sino que también legitima el anime como un medio serio para la exploración artística y filosófica (Napier, 2018).

Así, *Paprika* no es solo una película que entretiene, sino que también desafía y estimula a los espectadores a reflexionar sobre la naturaleza de la realidad y la mente humana. La obra de Satoshi Kon, a través de su rica estética y narrativa profunda, abre un diálogo entre el consciente y el subconsciente, y entre la realidad y la ficción. Este diálogo es fundamental para entender la complejidad de la experiencia humana y la forma en que percibimos el mundo que nos rodea (Kelts, 2007). En última instancia, *Paprika* se erige como una obra seminal en el género del anime y más allá, ofreciendo una ventana única hacia la psique humana y la naturaleza de la realidad (Cavallaro, 2015). La película *Paprika* es una obra maestra que explora la delgada línea entre los sueños y la realidad, creando una estética onírica única. Esta estética se desarrolla a través de una narrativa no lineal, una estética visual y auditiva distintiva, y un simbolismo profundo en los personajes (Thompson, 2014).

3.1.3. Lista de personajes de *Paprika*

Paprika / Atsuko Chiba

- Paprika: es la versión alternativa y libre de la Dra. Atsuko Chiba, quien opera en el mundo de los sueños. Paprika es una figura carismática y vivaz que ayuda a los pacientes a explorar y resolver sus problemas psicológicos a través de los sueños.
- Dra. Atsuko Chiba: en el mundo real, Atsuko es una psiquiatra fría y profesional que trabaja en el desarrollo de la tecnología DC Mini. Aunque aparentemente distante, Atsuko tiene un fuerte sentido de responsabilidad y un deseo profundo de ayudar a los demás, aunque su personalidad real es mucho más compleja.

Dr. Kōsaku Tokita

- Tokita es un genio infantil en el desarrollo de la tecnología, siendo el creador del dispositivo DC Mini. Su figura es clave en el avance de la trama, ya que el DC Mini,

diseñado inicialmente para propósitos terapéuticos, se convierte en un arma peligrosa cuando es robado.

Dr. Toratarō Shima

- Shima es el jefe del Instituto de Investigación Psicológica, donde trabajan Atsuko y Tokita. Es un personaje paternal y cómico que, a pesar de su actitud despreocupada, se preocupa profundamente por el bienestar de su equipo. A lo largo de la película, Shima también se convierte en víctima del dispositivo DC Mini, lo que pone en evidencia los peligros de manipular los sueños sin el debido control.

Toshimi Konakawa

- Konakawa es un detective que busca la ayuda de Paprika para lidiar con sus propios traumas psicológicos, los cuales se manifiestan en una serie de sueños recurrentes. A medida que la trama avanza, se revela que sus sueños están relacionados con un caso no resuelto de su pasado, lo que añade una capa de misterio a su personaje. Konakawa juega un papel crucial en la lucha contra la distorsión de la realidad provocada por la DC Mini.

Dr. Seijirō Inui

- Inui es el antagonista principal de la película. Como director del instituto, Inui está en contra del uso de la DC Mini debido a sus potenciales peligros. Sin embargo, sus verdaderas intenciones son mucho más siniestras, ya que utiliza el dispositivo para manipular y controlar los sueños de las personas en un intento por imponer su visión de la realidad. Su lucha contra Paprika representa el conflicto central de la película.

Dr. Morio Osanai

- Osanai es un colega de Atsuko que se alía con Inui en su plan para controlar los sueños. A lo largo de la película, se revela que Osanai está motivado no solo por sus ambiciones profesionales, sino también por su amor no correspondido hacia Atsuko. Su dualidad y eventual traición añaden complejidad a su personaje y lo convierten en un villano trágico.

3.1.4. Trama de *Paprika*

La trama de *Paprika* gira en torno al dispositivo DC Mini, una herramienta revolucionaria que permite a los terapeutas entrar en los sueños de sus pacientes. Sin embargo, cuando el dispositivo es robado, los límites entre los sueños y la realidad comienzan a desmoronarse, sumiendo al mundo en un caos onírico. *Paprika*, el alter ego de la doctora Chiba, es una terapeuta de sueños que debe adentrarse en este mundo onírico para recuperar el dispositivo y restaurar el equilibrio.

Cada vez más se borran las líneas entre el mundo real y el mundo onírico, y las mentes de varios individuos se ven atrapadas dentro de una alucinación colectiva. Así pues, los investigadores, junto al detective Konakawa, se encuentran en una carrera para detener al terrorista de los sueños. A medida que se desvela la trama, se exploran las profundidades de la psique de los personajes, revelando sus deseos, miedos y traumas más profundos, culminando con la revelación que uno de los investigadores en jefe — el Dr. Inui— y su asistente

—Dr. Osanai— son los responsables de esta perversión del estado psíquico colectivo. Sucede luego una confrontación con el Dr. Inui y se explica su deseo de control sobre el mundo de los sueños y así extender su vida. *Paprika* y la Dra. Chiba se unifican para así derrotar al Dr. Inui y el caos que ha creado. Finalmente, los personajes regresan a la realidad con un nuevo entendimiento de su psique y la psique colectiva.

Una vez entendida la trama y el rol que los personajes juegan en la historia podemos proceder a un análisis a profundidad sobre las funciones simbólicas que cumplen cada personaje. Esto lo veremos tanto por medio de la teoría de los arquetipos de Freud y la teoría crítica del viaje del héroe de Joseph Campbell. Así por medio de estos elementos que forman parte del inconsciente colectivo y la estética onírica del filme se llega al subconsciente del lector.

3.1.5. Análisis de arquetipos en *Paprika*

Paprika apela al inconsciente colectivo a través de su simbolismo, los cuales podemos encontrar tanto en la estética como en la narrativa y en los personajes, tanto principales como secundarios. En este caso podemos argumentar que este filme tiene dos

protagonistas, la doctora Chiba — investigadora principal del DC Mini— y Paprika —el alter ego—, representan dos aspectos de una misma persona: el «yo» y la «sombra», respectivamente. Según la teoría de Carl Jung, la sombra encarna todos los deseos reprimidos del consciente y esto efectivamente lo podemos ver en la relación entre Paprika y Chiba. Paprika contrasta con Chiba debido a su actitud juguetona y coqueta, regularmente utilizando su sexualidad para relacionarse con los personajes masculinos en sus inconscientes; además, es una personalidad impulsiva que actúa con menos reservas. En el caso de Chiba, podemos ver que es una persona más fría, poniendo su intelecto como el centro de su personalidad, pero eso limita su creatividad y, por ende, regularmente duda de sus decisiones.

A lo largo de la película, vemos cómo estas dos personalidades interactúan y se complementan, simbolizando la integración de los opuestos dentro del individuo. Regularmente Paprika y la Dra. Chiba están en desacuerdo, discutiendo sobre los mejores cursos de acción, los deseos reprimidos de Chiba y el estilo de vida que maneja cada una; sin embargo, Paprika también ayuda a la doctora a entenderse mejor a sí misma, así como funcionando como una especie de intuición/instinto, en especial en la escena de la exploración del apartamento del primer sospechoso, reforzando así la relación entre ego consciente e inconsciente.

Regresando a la secuencia introductoria la superposición de las imágenes de Paprika y la doctora Chiba también nos muestra que son dos personalidades totalmente separadas una dentro del mundo onírico y otra en el mundo real. En cambio, ambas personalidades se presentan latentes durante toda la película, afectando también las relaciones que mantienen con los otros personajes. Durante este periodo de separación entre la sombra y el yo consciente, podemos observar cómo es que existe un desbalance en las relaciones con los otros personajes, tanto por parte de Paprika como de la Dra. Chiba. Un ejemplo de esto es el trato frío y áspero de Chiba con la mayoría de los personajes, pero en especial con el Dr. Tokita y el comportamiento amigable llegando a promiscuo de Paprika. No es hasta que la doctora Chiba acepta sus sentimientos románticos por el doctor Tokita y tiene un momento de autoaceptación total es que existe una integración de la personalidad así dando por concluido el proceso de individuación; es decir, pasa de Sombra y consciente a ejemplificar

el arquetipo del «yo». En la trama, esto causa que se convierta en un ser iluminado que reestablece el balance entre el mundo real y el onírico.

Por otra parte, el detective Konakawa encarna el arquetipo del «héroe» que debe enfrentarse a sus miedos internos y resolver un misterio que tiene sus raíces en su propio inconsciente. Esto se ve desde el inicio con la primera secuencia del filme siendo dedicada para ver el proceso de confrontación con sus traumas reprimidos e inconsciente. Las características que más representan este arquetipo son el coraje y la determinación de vencer las adversidades, algo que le sobra al detective Konakawa como se ve tanto en los sueños como en la disposición para investigar los misteriosos sucesos de histeria masiva por todo Japón y el terrorista de los sueños responsable. A través de su viaje, Konakawa sigue las etapas del camino del héroe, desde la llamada a la aventura —la recomendación del Dr. Shima para recibir el tratamiento con el DC Mini experimental— hasta la confrontación con el dragón —sus propios miedos y deseos reprimidos— y el retorno con el elixir —una nueva comprensión de sí mismo—. En sus sueños, Konakawa revive escenas de películas clásicas, un reflejo de su pasado y sus aspiraciones frustradas, lo que lo lleva a enfrentar sus propios demonios internos y a encontrar una forma de reconciliarse con su historia personal.

Estos demonios internos se reflejan con la muerte de su amigo y con él la muerte de su sueño de ser director de cine. Durante el clímax de la película Konakawa se encuentra nuevamente atrapado en el ciclo repetitivo de sus sueños, pero gracias a la ayuda de Paprika y su fuerza de voluntad logra escapar el bucle y superar sus inseguridades y arrepentimientos, permitiendo así salvar tanto a la doctora Chiba como a Paprika. Así, Konakawa nos sirve como un espejo/ adelanto de lo que va a suceder en el clímax del filme, por medio de un mini viaje del héroe donde termina salvando a la Dra. Chiba y a Paprika al aceptar sus deseos reprimidos y en sí su sombra vemos como es que nuestras verdaderas protagonistas van a lograr salvar al mundo, por medio de esa integración de personalidad.

Otros personajes secundarios también juegan roles importantes como arquetipos en la narrativa. El doctor Tokita, el genio inventor del dispositivo DC Mini que permite a las personas entrar en los sueños de otros, representa el arquetipo del «creador», «bufón» e incluso «el niño divino». Esto se debe a su inocencia, creatividad y tendencia a actividades

juveniles como es coleccionar juguetes. Tokita da nacimiento al DC Mini por la ilusión de ayudar a las personas y poder romper los límites de la realidad y los sueños, ejemplificando los aspectos positivos de este arquetipo. Sin embargo, también tiene tendencia a ser emocionalmente inmaduro, perezoso, celoso y desmotivarse si algo no lo ilusiona, encarnando los aspectos negativos. Su genialidad y torpeza contrastan, mostrando tanto la creatividad como el caos que puede surgir de la innovación tecnológica. Tokita, a pesar de su naturaleza despreocupada, es crucial para el desarrollo de la trama y simboliza el potencial descontrolado de la tecnología, mensaje que nos repite varias veces la película, el proceso de exploración de la propia psique es uno de los eventos de la vida que debe ser enfrentado solos, con guía de un profesional y acompañados por una comunidad; pero, al final de cuentas, es un suceso que no puede ser llevado a cabo por nadie más que por el propio sujeto.

El Dr. Osanai es un caso interesante; ya que durante el primer acto de la trama es un aliado para los protagonistas, pero, conforme se desenvuelve la historia, se revela que es el asistente del antagonista el Dr. Inui. Lo que motiva a este personaje es su infatuación con la Dra. Chiba y eso lo coloca como el arquetipo de «el amante». Todas sus acciones tienen la única meta de estar con la Dra. Chiba, incluso en contra de su voluntad, por lo que traiciona a los protagonistas creyendo ciegamente en las promesas de Inui, sacrificando incluso su autonomía y deseos convirtiéndose en un pseudo amante de Inui. Los aspectos más negativos de este arquetipo se ven en la codependencia que tienen con el Dr. Inui, donde no se le permite actuar fuera de los márgenes que el villano decida, pero también como asistente tiene la función de darle movilidad al anciano doctor. La relación codependiente entre Osanai e Inui llega al punto de apoteosis al estar combinados físicamente. Esto nuevamente demuestra el aspecto oscuro del arquetipo del amante ya que este sigue solo los deseos de su corazón y se convierte en víctima de la manipulación emocional de personalidades más dominantes.

El director del Instituto, el doctor Shima, actúa como el «sabio», ofreciendo guía y apoyo tanto a Chiba como a Konakawa. Su papel es esencial para la cohesión del equipo y la resolución del conflicto, ya que es el causante del primer cruce del umbral de los protagonistas. La psique del sabio doctor se ve bajo ataque y causa el descubrimiento del

robo del DC Mini y el terrorismo que está por venir. Su rescate es el primer desafío que tienen que superar los protagonistas y luego con su apoyo y conocimiento sobre la psiquiatría les permite a los personajes adentrarse en el mundo onírico y encontrar al culpable. Un ejemplo directo de esta relación es la confianza y relación que tiene con la Dra. Chiba, la cual confía en él su vida y consciente al conectarse al DC Mini. Esta acción permite que el Dr. Shima guíe a Paprika en el mundo onírico para encontrar al responsable del terrorismo de los sueños, pero también demuestra la confianza que le tiene ya que lo deja a cargo de su cuerpo inconsciente en el laboratorio.

Finalmente, tenemos al antagonista, el doctor Seijiro Inui. Él es el presidente del Instituto de Investigación Psíquica que lleva a cabo la investigación y creación del DC Mini. Inui representa la versión oscura del arquetipo del «gran padre» y del «gobernante» en vez de ser una figura guía para el héroe independiente, este busca crear un dominio tiránico que el héroe debe de derrotar. Su única motivación es controlar y dominar, nacido del complejo de su edad y latentes problemas de salud. Inui utiliza el DC Mini para sus propios fines nefastos, intentando imponer su voluntad sobre la realidad misma, así logrando ganar una vida inmortal y recuperar su juventud, y su movilidad. Inui es la consecuencia máxima del camino sin la individuación. Al estar cegado al daño que causa por sus ambiciones y su renuencia a reconciliarse con su estado natural, lo lleva a buscar satisfacción por medio del control externo antes de buscar esa paz interna. Esto lo lleva a una profunda insatisfacción y una perpetua búsqueda de control, todo causado por una falta de reflexión y aceptación sobre su condición humana y mortalidad. Ahora seguimos con el viaje del héroe y cómo este se ve reflejado en la trama de Paprika.

3.1.6. El viaje del héroe en *Paprika*

Acto 1: La llamada a la aventura

La historia de *Paprika* comienza en un futuro cercano donde la tecnología permite a los científicos entrar en los sueños de las personas a través de un dispositivo llamado DC Mini. La protagonista, la Dra. Atsuko Chiba, trabaja en el Instituto de Investigación Psíquica y es una de las principales desarrolladoras de este dispositivo. Sin embargo, en el mundo onírico, Chiba asume la identidad de Paprika, una versión más libre y extrovertida de sí misma, que actúa como una detective de sueños.

El «mundo ordinario» de Chiba es su trabajo en el instituto, donde utiliza la tecnología para ayudar a sus pacientes, pero el equilibrio se rompe cuando uno de los prototipos del DC Mini es robado. Este evento marca la «llamada a la aventura» en el viaje del héroe, ya que Chiba —como Paprika— se ve obligada a investigar el robo y detener al responsable antes de que cause daños irreparables al mundo onírico y real. Este acto es el punto de partida de su aventura, donde se enfrentará a desafíos que pondrán a prueba no solo su habilidad como científica, sino también su capacidad para navegar por la compleja interacción entre sueños y realidad.

Acto 2: La iniciación y los desafíos

En este segundo acto, Paprika se adentra en la fase de «iniciación», donde la protagonista debe enfrentarse a una serie de pruebas y desafíos. La búsqueda del ladrón del DC Mini lleva a Paprika a explorar múltiples sueños, cada uno más surrealista y peligroso que el anterior. Estos sueños están poblados por elementos visuales y narrativos desconcertantes, como una procesión interminable de objetos inanimados que cobran vida, que simbolizan la creciente inestabilidad entre el mundo de los sueños y la realidad, forzando al consiente de varios individuos a unirse a la terrible procesión y cometer actos contra su ser, quedando atrapados en ese estado de ensoñación.

Un momento clave en esta fase es cuando Paprika se encuentra en el sueño del detective Konakawa, un hombre que lucha con sus propios traumas no resueltos. Este sueño, presentado como una secuencia cinematográfica, refleja la confusión de Konakawa entre su vida real y sus sueños, una confusión que también empieza a afectar a Paprika. A medida que la narrativa avanza, el sueño de Konakawa actúa como un microcosmos de la trama principal, destacando la pérdida de control sobre los límites entre los sueños y la realidad. Esta secuencia es representativa de las pruebas que Paprika debe superar, no solo para resolver el misterio, sino también para mantener su identidad y cordura.

El antagonista, el Dr. Inui, quien más tarde se revela como el culpable detrás del robo del DC Mini, representa el arquetipo del «Gobernante» y la prueba suprema en el viaje del héroe. Inui busca utilizar el dispositivo para imponer su propia voluntad sobre el mundo de los sueños, reflejando un deseo de control absoluto que contrasta con la libertad y fluidez

de Paprika. Su carácter y sus acciones son un espejo oscuro de las capacidades de Paprika, poniendo en relieve los peligros de utilizar la tecnología para manipular el subconsciente.

Acto 3: La revelación y transformación

A medida que Paprika y Chiba profundizan en la investigación, se enfrentan a una revelación crítica: la barrera entre los sueños y la realidad se ha vuelto tan tenue que los eventos del mundo onírico están comenzando a afectar el mundo real de manera irreversible. Esta revelación es un punto de inflexión que marca el inicio del cruce del umbral y el vientre de la ballena en el viaje del héroe.

Paprika se ve obligada a confrontar sus propios miedos y dudas mientras lucha contra la creciente influencia del Dr. Inui. En este acto, las dos identidades de Chiba, la seria y controlada científica, y Paprika, la libre y audaz exploradora de sueños, comienzan a fusionarse. Esta fusión representa la «apoteosis» en el viaje del héroe, donde Chiba acepta que Paprika no es solo una herramienta o una máscara, sino una parte integral de su identidad que le permite enfrentar los desafíos tanto en el mundo de los sueños como en la realidad.

El clímax de la película ocurre cuando Chiba, como Paprika, confronta a Inui en una batalla final que trasciende los límites de la realidad física. En esta confrontación, Paprika utiliza todos los elementos que ha aprendido a lo largo de su viaje, incluyendo la manipulación de los sueños y su comprensión de la psique humana, para derrotar a Inui y restaurar el equilibrio entre los dos mundos. Esta victoria representa la «recompensa» en el viaje del héroe, donde la protagonista no solo resuelve el conflicto, sino que también logra un mayor entendimiento de sí misma.

Acto 4: El regreso y la resolución

En el acto final, *Paprika*, ahora en plena armonía con la Dra. Chiba, regresa al mundo real, habiendo resuelto la crisis que amenazaba con destruirlo. Sin embargo, como en todo viaje del héroe, el regreso no implica simplemente volver al punto de partida, sino regresar transformada. Chiba ha integrado las lecciones aprendidas en su viaje onírico y ha aceptado la importancia de su alter ego, Paprika, como una parte esencial de su ser.

El final de *Paprika* sugiere que la línea entre los sueños y la realidad siempre será porosa, pero también que es posible encontrar un equilibrio. Chiba regresa al mundo real con una nueva comprensión de la psique humana y la importancia de los sueños, no solo como un campo de estudio, sino como una parte vital de la experiencia humana. Este regreso con el «elixir» simboliza el conocimiento adquirido durante su viaje y su capacidad para aplicar este conocimiento en su vida diaria y su trabajo, completando así el ciclo del viaje del héroe (Jung, 1964). De esta forma, concluimos el análisis de los personajes y sus roles dentro de la narrativa de *Paprika*, sin embargo, para poder comprender la historia en su totalidad debemos tomar en cuenta la importancia de los espacios en los que se nos presenta la narrativa. Al analizarlo desde el lente teórico de Bachelard, podremos comprender el efecto onírico y el simbolismo que trae el ambiente en el que se desarrolla *Paprika*.

3.1.7. Análisis de los espacios en *Paprika*

En *Paprika*, el simbolismo de los espacios que estudiamos en la teoría de Bachelard (1965) se utiliza para crear una corrupción de la seguridad e intimidad que se obtiene por medio de los espacios familiares, de esta forma, capturando la violación de las mentes individuales y la distorsión de la realidad con los sueños. Por ejemplo, la casa del detective Konakawa, que debería ser un refugio seguro, se convierte en un escenario de inquietud y confusión cuando sus sueños invaden la realidad, transformando los espacios familiares en lugares de tensión y desorientación. Este colapso de la seguridad doméstica simboliza la fragilidad de la psique humana cuando se enfrenta a sus propios miedos y traumas. Bachelard (1965) sugiere que el espacio del hogar refleja la estructura interna de la mente, y en *Paprika*, la invasión de los sueños en estos espacios resuena con la idea de que nuestros refugios psicológicos son vulnerables a nuestras propias inseguridades y deseos reprimidos.

Por otra parte, Bachelard también explora la idea del «espacio onírico» como un lugar donde la imaginación se despliega libremente. En *Paprika*, los sueños no son simplemente mundos alternativos; son expansiones poéticas de la imaginación y psique de los personajes, por lo que no se manifiestan como un espacio fijo si no son varios espacios que se conectan con el inconsciente de los personajes y que poco a poco comienzan a manifestarse en la realidad. Ejemplos claros de este concepto son la secuencia de la

procesión, un espacio onírico lleno de objetos inanimados que cobran vida, como muñecas, electrodomésticos y estatuas religiosas, desfilando por las calles, representando cada psique que se les une involuntariamente, la sala de cine donde Konakawa visualiza y revive sus sueños recurrentes y el bar, un espacio liminal en el internet y los sueños donde Konakawa se encuentra con Paprika.

Este espacio no sigue las leyes de la lógica, sino las de la imaginación desbordada, donde las fronteras entre lo animado y lo inanimado, lo real y lo imaginario, se disuelven. Según Bachelard (1965), tales espacios oníricos permiten una exploración profunda del ser interior, revelando deseos y temores ocultos. En la película, esta procesión es un símbolo del desorden subconsciente, un desfile caótico que amenaza con desbordar los límites de la realidad. Se utiliza la imagen familiar de un festival tradicional y se pervierte por medio el uso de juguetes animados pero incapaces de escapar la procesión, cada uno representando la psique de una persona. Así por medio de la transformación del individuo en un juguete que sigue mecánicamente la procesión, destruyendo todo a su paso e incorporando a cualquiera que cruce su camino, se corrompe el aspecto familiar de una procesión o festivas y se arranca la inocencia de los juguetes para hacerlos símbolos de locura.

Otro elemento clave en la poética del espacio de Bachelard (1965) es el concepto del abismo, que representa el espacio más profundo y desconocido de la psique. En esta obra, el abismo se manifiesta en varios momentos en los que los personajes caen, literal o figurativamente, en espacios oscuros y sin forma. Este abismo es el símbolo del inconsciente, donde se esconden los miedos más profundos y los deseos reprimidos. Un ejemplo de esto es cuando el Dr. Chiba y Paprika se ven arrastradas hacia un vacío oscuro durante la confrontación final con el Dr. Inui. Este abismo simboliza la lucha entre la consciencia y el inconsciente, donde el individuo debe enfrentarse a sus sombras para emerger con una comprensión más profunda de sí mismo. Bachelard sugiere que estos espacios abismales en la mente son inevitables y forman parte del proceso de autoconocimiento y transformación.

Finalmente, en *Paprika*, los espacios públicos, como calles y edificios, también juegan un papel simbólico en la narrativa. Estos espacios, que en la teoría de Bachelard representarían el mundo exterior y la colectividad, son transformados en lugares de

amenaza cuando los sueños invaden la realidad, afectando a las masas de manera uniforme. La procesión interminable que se despliega por las calles es un claro ejemplo de cómo lo público se convierte en un escenario de alienación y pérdida de individualidad. El espacio público, en este contexto, simboliza la vulnerabilidad de la psique colectiva a la homogeneización y la manipulación. Bachelard (1965) argumenta que el espacio exterior puede reflejar los estados internos del individuo, y en *Paprika*, los espacios públicos deformados y controlados por el sueño representan el riesgo de que los individuos pierdan su individualidad ante fuerzas externas que buscan imponer un orden uniforme y deshumanizante.

3.1.8. La estética onírica de *Paprika*

La trama de *Paprika* se centra en la borrosa línea entre la realidad y los sueños, siguiendo los puntos de vista de varios personajes, principalmente la titular Paprika, la doctora Atsuko Chiba, y el detective Toshimi Konakawa. Uno de los elementos más destacados que contribuyen a la estética onírica es la forma en que se presentan los sueños de Konakawa. En las escenas iniciales, los sueños del detective se interpretan como una película dentro de la película, lo que desorienta al espectador y borra las fronteras entre sueño y realidad. Según Casas-Delgado (2013), este enfoque hace que la obra misma se perciba como un sueño colectivo compartido entre Paprika, Konakawa y el espectador del filme, creando así una capa más profunda de ensoñación porque cambian la relación de obra-espectador a convertirse en cocreador y participe de los distintos niveles de sueño que manejan.

Durante estas primeras escenas también se tiene una serie de cortes rápidos a distintos escenarios, sucesos y personajes que hacen que el espectador identifique lo que observa como un sueño, siguiendo esa falta de consistencia narrativa de los sueños. Por otra parte, el observar al personaje Paprika interactuar con el detective Konakawa en el mundo real para pasar a la secuencia de créditos inicial que muestra al personaje integrándose con anuncios, objetos inanimados y finalmente la superposición con la imagen de la doctora Chiba crea nuevamente esa confusión entre fantasía y realidad, incluso haciendo cuestionar la existencia de los personajes. Esto nos dirige a la teoría de Doe & Smith (2023); ya que, por medio de la confusión entre realidad-ficción dentro de la

narrativa de la obra, el espectador cuestiona su percepción lógica y dirige su atención a un punto más inconsciente de su percepción.

La narrativa no lineal y la falta de un protagonista claro también refuerzan el aspecto onírico de la película, reflejando cómo los sueños rara vez se experimentan como historias completas y coherentes. En cambio, como argumenta Nobutaka Ike (2006), el color desempeña un papel crucial en la narrativa de *Paprika*, con el azul simbolizando el suspenso y ayudando a guiar al espectador de manera subconsciente a través de la trama. Esta utilización del simbolismo visual simula la experiencia de un sueño, donde los significados no siempre son explícitos y se perciben a un nivel más intuitivo.

Por un lado, la animación de *Paprika* permite una suspensión de la realidad, presentando elementos imposibles como si fueran realidades fantásticas. Esto se observa en varias escenas clave, como cuando los elementos de los sueños comienzan a invadir la realidad. Un ejemplo notable es cuando una baranda se estira como si fuera elástica o cuando muñecas se mueven por su cuenta, difuminando aún más la distinción entre sueño y realidad para el espectador. Según Casas-Delgado (2013), estas imágenes oníricas no solo desconciertan, sino que también invitan al público a cuestionar su propia percepción de la realidad.

Por otro lado, tenemos también el aspecto de audio en esta obra audiovisual. La banda sonora fue compuesta por Susumu Hirawasa y, por medio del uso de *leitmotiv* — fragmentos musicales que se repiten en las apariciones de personajes o eventos específicos—, se crea una identidad única de los personajes, así como desvelan aspectos de la personalidad. Los temas musicales más frecuentes son el leitmotiv de Paprika, como personaje, titulado *The Girl in Byakkoya* y el tema de la procesión de juguetes titulado *Parade*. En general, la música utilizada en estos *leitmotiv* es repetitiva, cíclica y animada, exaltando las características de la escena y personajes. En el caso del *leitmotiv* de Paprika escuchamos una melodía alegre, con instrumentos de cuerda y voces repitiendo la misma frase musical, demostrando la naturaleza juguetona y feliz de Paprika, así mismo estableciéndola como parte del mundo onírico al utilizar secciones de la melodía distorsionadas y entrecortadas para causar ese efecto de surrealismo. Por otra parte, la música que acompaña a la procesión de los juguetes es similarmente repetitiva y animada,

pero tiene mayor pompa con el uso de instrumentos de aire como las trompetas y un tono macabro al utilizar notas más graves y una guitarra eléctrica culminando con una sinfonía caótica de instrumentos, voces corales y tambores que representa la unión discordante de varios conscientes en una alucinación colectiva. De esta forma, la música en *Paprika* juega un papel importante en crear la estética del mundo onírico y borrar la línea que diferencia la realidad del sueño.

Así pues, vemos cómo el filme *Paprika* construye una estética onírica por medio de elementos visuales, de audio y técnicas narrativas que nos sumergen en su mundo surreal y efímero, entre la realidad y el sueño. Por ello, este filme asciende de tan solo una experiencia surreal a relacionarse intrínsecamente con el mundo onírico y, por ende, el proceso de ensoñación necesario para los procesos de proyección y catarsis por medio del arte, creando así la trascendencia del arte de mero objeto estético a herramienta creación para los sujetos convirtiéndolos en sujetos estéticos. Esto abre paso para la penetración del simbolismo de los personajes, la narrativa y los escenarios hacia el inconsciente del lector.

3.1.9. El efecto sobre el espectador de *Paprika*

Ahora bien, considerando el simbolismo tanto de la narrativa, como de los arquetipos y espacios no es ninguna sorpresa que esta obra sea una experiencia profunda, aunque confusa para el espectador, forzado a enfrentarse a sus propias vivencias internalizadas a través de la película. Por medio de la estética onírica que maneja el filme, se apela al sinsentido que menciona Jung.

Ejemplos de esto son el uso de visuales confusas, mensajes simbólicos y elementos fantásticos que trascienden la lógica (Jung, 2009). Esta forma de arte directamente quiere alejarse de una primera comprensión racional para ser percibida por el inconsciente y, por ende, apreciada como la experiencia estética trascendental que nos indica Kant. *Paprika* es una obra que por diseño quiere romper con el entretenimiento superficial y realmente forzar el ojo del espectador hacia adentro, moviéndolo a ser tanto espectador como cocreador de la obra, proyectando sus propias experiencias, interpretaciones del simbolismo y cuestionamientos sobre la realidad sobre la película.

Así, alcanza la sublimidad este filme, ya que la transformación emocional y las revelaciones introspectivas las viven tanto los personajes como los espectadores. *Paprika*, entonces, se convierte en un meta-sueño, o un sueño colectivo en el cual mientras los personajes tienen una experiencia onírica real dentro de la narrativa, el espectador se sume en un estado de ensoñación, por medio de la estética onírica, en el cual se experimenta la obra más allá del logos. Esto permite una experiencia trascendental del arte en el cual el espectador tiene una catarsis, experimentando el proceso de aceptación de la sombra e individuación por medio de los personajes. Así, utilizando la ensoñación, el espectador puede sumergirse en las emociones y motivaciones humanas que forman parte del recoveco de la mente donde habita el inconsciente colectivo en cada individuo.

De esta forma, también se presentan los tres tipos de sentido que nos indica Jung (2009), tanto en la narrativa interna de la historia como en la experiencia del espectador. Se establece el mundo real en *Paprika* —la razón o sentido común—, el sinsentido —el mundo onírico abierto por el DC Mini— y el suprasentido —la fusión entre el mundo real y el onírico—. En esta última es donde se producen todas las revelaciones de los personajes, desde sus emociones reales, sus motivaciones para actuar y la derrota de los miedos y arrepentimientos que plagaban sus vidas, efectivamente cumpliendo con la función del suprasentido en la literatura de Jung: ser un estado de percepción trascendental, donde se lleva a cabo el proceso último de la unificación del Yo.

De la misma forma, el espectador experimenta estados similares, iniciando con la confusión de no saber si se encuentra viendo eventos reales o del mundo onírico de *Paprika*, causando así una confrontación con el sinsentido comparado a la razón que mantiene en su día a día. Por medio del proceso de visualización del filme el individuo termina aceptando esta nueva realidad que se le presenta, ya no intentando discernir entre la realidad y lo onírico dentro de la narrativa de *Paprika* debido a la profunda conexión e interacción que mantienen. De esta forma, se le lleva al espectador a una especie de suprasentido al experimentar la película ya que existe una conexión más allá de la trama ficticia o los visuales alegres y caóticos, si no se conecta íntimamente con el proceso de individuación de cada personaje y se convierten en un reflejo del propio camino que cada espectador debe de seguir, llegando a la catarsis.

Este efecto profundo en la psique del individuo es entonces lo que hace, según Kant (1790), que el arte sea tanto una experiencia estética-sensorial como una experiencia espiritual que trasciende las barreras de la cultura. *Paprika* logra alcanzar este estatus de sublimidad, sin embargo, la respuesta emocional de cada individuo puede variar, desde sobrecogimiento, confusión, fascinación hasta desagrado, es innegable que este filme deja un impacto sobre el espectador.

3.2. Análisis de *El viaje de Chihiro*

3.2.1. Contexto de la obra *El viaje de Chihiro*

El viaje de Chihiro, dirigido por Hayao Miyazaki, es una de las obras más reconocidas del estudio de animación japonés Studio Ghibli. Esta película, estrenada en 2001, refleja el ingenio y la habilidad de Japón para contar historias complejas a través de la animación (Napier, 2005). Japón, en ese momento, se encontraba en una etapa de florecimiento cultural y tecnológico, con una creciente presencia global en la industria del entretenimiento (Yoshimoto, 2010). Este auge cultural y el éxito internacional del anime como medio narrativo se ven reflejados en la recepción mundial de *El viaje de Chihiro* (McCarthy, 2014).

La película se estrenó en una época en la que Japón estaba consolidando su posición como una potencia cultural, especialmente en la producción de anime (Denison, 2015). A lo largo de los años, la animación japonesa ha evolucionado desde sus primeras influencias occidentales hasta desarrollar un estilo propio que combina una narrativa profunda con una estética visual distintiva (Cavallaro, 2006). Studio Ghibli, fundado por Miyazaki y Isao Takahata, ha sido una fuerza pionera en esta evolución, creando obras que trascienden las fronteras culturales y atraen a audiencias globales (Ruh, 2014).

En cuanto Hayao Miyazaki, nació el 5 de enero de 1941 en Tokio, Japón. Él es uno de los directores de cine de animación más aclamados y respetados del mundo (Shin, 2007). Cofundador de Studio Ghibli, Miyazaki ha sido el responsable de algunas de las películas de animación más queridas y reconocidas, no solo en Japón, sino en todo el mundo (Odell & Le Blanc, 2009).

Desde una edad temprana, Miyazaki mostró un gran interés por la animación y el manga, influenciado por las obras de artistas como Osamu Tezuka (Reider, 2010). Estudió Ciencia Política y Economía en la Universidad de Gakushuin, pero su verdadera pasión siempre fue la animación (Kelts, 2007). Comenzó su carrera en Toei Animation en 1963, donde trabajó en varios proyectos antes de hacer su debut como director en 1979 con la película *El castillo de Cagliostro* (Ashcraft & Ueda, 2012).

En 1985, junto con Isao Takahata, fundó Studio Ghibli, donde produjo una serie de películas que han dejado una huella imborrable en la historia del cine (Cavallaro, 2015). Entre sus obras más destacadas se encuentran *Mi vecino Totoro* (1988), *La princesa Mononoke* (1997), y por supuesto, *El viaje de Chihiro* (2001) (Suzuki, 2019). Su estilo se caracteriza por la creación de mundos detallados y complejos, personajes fuertes y temas recurrentes como el pacifismo, la relación entre el hombre y la naturaleza, y la importancia de la familia y la comunidad (Napier, 2001).

A lo largo de su carrera, Miyazaki ha recibido numerosos premios y reconocimientos por su contribución al cine y a la animación, como el premio Óscar a la mejor película de animación en 2003 o el *Critics' Choice Movie Award* a la mejor película animada en 2003 (Yamaguchi, 2016). A pesar de anunciar su retiro en varias ocasiones, Miyazaki ha regresado al mundo de la animación, impulsado por su inagotable creatividad y pasión por contar historias (Schilling, 2018). Su legado sigue vivo, no solo a través de sus películas, sino también en la influencia que ha tenido en generaciones de cineastas y animadores (Lamarre, 2009).

3.2.2. Recepción de *El viaje de Chihiro*

La recepción de *El viaje de Chihiro* fue extraordinariamente positiva. La película no solo capturó la imaginación del público general, sino que también fue aclamada por la crítica. Fue galardonada con el Premio de la Academia a la Mejor Película de Animación en 2003, convirtiéndose en la primera y única película no anglosajona en ganar ese premio hasta la fecha (Miyazaki, 2001). Según la teoría fenomenológica de Edmund Husserl, la experiencia de ver *El viaje de Chihiro* puede ser entendida como un acto intencional, en el que los espectadores no solo reciben pasivamente la historia, sino que también interpretan activamente los significados subyacentes y las experiencias emocionales presentadas en la

pantalla (Husserl, 1970). El crítico Roger Ebert elogió la película, afirmando que «no solo es una obra de arte visual, sino también una profunda reflexión sobre el crecimiento y la responsabilidad» (Ebert, 2002).

La relevancia cultural de *El viaje de Chihiro* es profunda y duradera. La película ha influido en una generación de cineastas y ha consolidado la posición de Studio Ghibli como un líder en la animación mundial (Smith, 2006). En términos husserlianos, la película puede ser vista como una exploración de la «conciencia intencional» y la «reducción fenomenológica», donde la realidad del mundo de los espíritus actúa como una metáfora de la psique humana y sus conflictos internos (Husserl, 1970). La manera en que Chihiro navega por este mundo refleja la lucha universal por la identidad y la autonomía. Además, la película ha inspirado a otros en la industria del cine, destacando la capacidad del anime para abordar temas profundos y resonantes con una audiencia global (Smith, 2006).

Así, *El viaje de Chihiro* no solo es una obra maestra de la animación, sino también un hito cultural que explora las profundidades de la experiencia humana. A través de una narrativa rica en simbolismo y una animación exquisita, Miyazaki invita a los espectadores a un viaje introspectivo, en el que la línea entre lo real y lo fantástico se difumina, permitiendo una exploración profunda de los valores humanos y las emociones. La película sigue siendo una referencia fundamental en el mundo del cine y un testimonio del poder de la animación para contar historias universales y conmovedoras (Miyazaki, 2001; Smith, 2006).

3.2.3. Lista de personajes de *El viaje de Chihiro*

- **Chihiro Ogino / Sen: Chihiro:** es la protagonista de la película. Comienza como una niña mimada y temerosa, pero a lo largo de la historia, Chihiro muestra un notable crecimiento personal. Al quedar atrapada en un mundo espiritual, debe trabajar en los baños termales de Yubaba bajo el nombre de «Sen» para sobrevivir y salvar a sus padres, quienes han sido transformados en cerdos. Su viaje es un rito de iniciación que la transforma en una persona valiente, independiente y madura.
- **Haku:** Haku es un espíritu que toma la forma de un dragón y sirve como asistente de Yubaba en los baños termales. Desde el principio, Haku ayuda a Chihiro y la protege

en el mundo espiritual. A medida que la trama avanza, se revela que Haku es en realidad el espíritu de un río que salvó a Chihiro cuando era niña. Su vínculo con Chihiro es profundo, y su historia es un reflejo de temas de memoria, identidad y redención.

- **Yubaba:** Yubaba es la antagonista principal de la película. Es la bruja que controla los baños termales donde Chihiro debe trabajar. Yubaba es codiciosa y poderosa, capaz de robar los nombres y, por lo tanto, las identidades de las personas. Aunque es severa y amenazante, Yubaba también es una madre devota y consentidora de su hijo, Boh.

- **Zeniba:** Zeniba es la hermana gemela de Yubaba, pero es más amable y generosa que su hermana. Aunque inicialmente parece ser otra figura amenazante, Zeniba se convierte en una aliada importante para Chihiro. Su relación con Yubaba representa la dualidad del poder y la magia en la película, con Zeniba encarnando el lado positivo de la misma.

- **Boh:** Boh es el hijo gigantesco y sobreprotegido de Yubaba. Al principio, es un personaje que vive aislado, imponiendo sus deseos sobre todos y temeroso del mundo exterior, pero después de ser transformado en un pequeño ratón por Zeniba, Boh experimenta un cambio de carácter y se vuelve más independiente. Su transformación física y emocional refleja los temas de crecimiento y cambio en la película.

- **Kamaji:** Kamaji es el encargado de la sala de calderas en los baños termales. Tiene la apariencia de un anciano con múltiples brazos y es el encargado de mantener el funcionamiento del lugar. Aunque al principio parece gruñón, Kamaji es en realidad un personaje amable que ayuda a Chihiro, proporcionando un contraste con el ambiente opresivo de los baños.

- **Lin:** Lin es una trabajadora de los baños termales que se convierte en una amiga cercana de Chihiro. Aunque al principio es un poco áspera, Lin demuestra ser una aliada leal y protectora, ayudando a Chihiro a adaptarse a su nuevo entorno y dándole consejos para sobrevivir.

- **Sin Cara —Kaonashi—:** Sin Cara es un espíritu enmascarado que se siente atraído por la bondad de Chihiro. Es un personaje enigmático que no tiene una identidad clara,

y su comportamiento cambia a lo largo de la película, desde ser solitario y gentil hasta volverse peligroso cuando absorbe las emociones negativas del entorno.

• **Los padres de Chihiro —Akio y Yuuko Ogino—**: los padres de Chihiro son figuras importantes que incitan el inicio del viaje de Chihiro al ser transformados en cerdos por su glotonería en el mundo espiritual. Su transformación simboliza las consecuencias de la codicia y la desconexión del mundo espiritual. La misión de Chihiro de salvarlos es lo que impulsa gran parte de la trama.

3.2.4. Trama de *El viaje de Chihiro*

En cuanto a la trama, la historia comienza cuando la familia de Chihiro se desvía en su camino hacia su nuevo hogar y llega a un túnel misterioso. Curiosos, deciden explorar lo que parece ser un parque temático abandonado. Ahora bien, Chihiro, que al principio se muestra temerosa y dependiente de sus padres, se ve obligada a enfrentarse a una serie de desafíos tras un giro drástico de los acontecimientos: sus padres, después de comer vorazmente la comida destinada a los dioses, son transformados en cerdos por una poderosa maldición. Aislada y asustada, Chihiro se da cuenta de que ha quedado atrapada en este extraño y peligroso mundo. Para sobrevivir y salvar a sus padres, debe encontrar una manera de adaptarse a este entorno desconocido.

La trama se complica cuando Chihiro conoce a Haku, un joven que trabaja para la bruja Yubaba, la dueña de una enorme casa de baños donde los dioses y espíritus vienen relajarse y purificarse. Haku le advierte a Chihiro que, para evitar desaparecer, debe encontrar trabajo en los baños y olvidar su nombre verdadero, ya que Yubaba roba los nombres de aquellos que trabajan para ella, manteniéndolos bajo su control. Siguiendo el consejo de Haku, Chihiro consigue un trabajo en los baños y es renombrada como Sen.

A lo largo de la película, Chihiro enfrenta una serie de pruebas que la llevan a crecer y madurar. Desde limpiar un dios del río cubierto de suciedad y desechos humanos, hasta lidiar con el espíritu Sin Cara, Chihiro demuestra una valentía y resiliencia sorprendentes. En el proceso, Chihiro forma lazos con varios personajes, como Kamaji, el encargado de la sala de calderas, y Lin, una trabajadora de los baños que se convierte en su amiga y mentora.

El clímax de la película ocurre cuando Chihiro, con la ayuda de sus amigos, debe enfrentar a Yubaba para liberar a sus padres y regresar al mundo humano. Sin embargo, la verdadera prueba de Chihiro llega cuando debe demostrar que ha madurado y que ha aprendido a confiar en sí misma y en sus decisiones. La película culmina con Chihiro logrando romper el hechizo que atrapó a sus padres y regresando al mundo real, transformada por sus experiencias en el mundo de los espíritus.

En esencia, *El viaje de Chihiro* no solo es una historia sobre una niña que salva a sus padres, sino también una alegoría del crecimiento personal, la pérdida de la inocencia, y el descubrimiento de la identidad. La narrativa utiliza las aventuras de Chihiro como un medio para explorar temas profundos como la madurez, la identidad y la libertad personal. Una vez entendemos a grandes rasgos la historia de *El viaje de Chihiro*, podemos adentrarnos en el mundo simbólico de los arquetipos y cómo estos repiten sus patrones según el viaje del héroe, permitiendo una lectura más rica y compleja de la obra.

3.2.5. Análisis de arquetipos en *El viaje de Chihiro*

Cada uno de los personajes principales y secundarios en *El viaje de Chihiro* cumple un papel crucial dentro de la estructura del viaje del héroe, representando diferentes arquetipos que contribuyen al desarrollo de la historia. Chihiro, como protagonista, es el arquetipo del «héroe» que debe pasar por una serie de pruebas para alcanzar su plena madurez. Durante su estadía en el mundo espiritual debe sobreponerse a muchas adversidades; la principal es la pérdida de su nombre, representando así su falta de identidad/identidad incompleta. Este factor de la película nos regresa al proceso de individuación que, por medio del viaje del héroe, Chihiro logra recuperar su identidad y, por ende, tener control sobre sí misma y la capacidad para vencer a la antagonista Yubaba.

Haku, por su parte, es el «animus» una contraparte masculina a la identidad de Chihiro. Este personaje es valiente y determinado, aunque a veces recurre a la violencia en su forma de dragón. Este personaje ejemplifica características que se consideraría aspectos de la masculinidad y por medio de la influencia que Chihiro y Haku tienen sobre el otro, logran salir del sometimiento de Yubaba. Este es un personaje que guía y protege a Chihiro, por lo que también es un «aliado» que recorre el mismo camino que el héroe. Cuando Chihiro revela su verdadero nombre y, por ende, su verdadero potencial, es el momento en

el cual existe una aceptación mutua de la feminidad y masculinidad, así obteniendo un «Yo» que pueda luchar contra Yubaba.

Yubaba, la antagonista principal, representa el lado oscuro del mundo que Chihiro debe enfrentar y superar. El aspecto destructor de arquetipo de «La Gran Madre» encaja perfectamente con este personaje, ya que presenta todas las características de control sobre el mundo y su aceptación se vuelve una especie de escudo de seguridad para Chihiro. Aunque es una figura intimidante y poderosa, también muestra la dualidad del arquetipo a través de su relación con su hermana gemela, Zeniba, quien actúa como una figura maternal y benévola, ayudando a Chihiro en su camino. Esta dualidad refleja la relación inconsciente que tiene Chihiro con la madre prototípica y la experiencia que tiene con su propia madre. En Zeniba proyecta el ideal de la «gran madre» y en Yubaba refleja el control que tiene su madre biológica sobre su vida y el descuido que presenta sobre las opiniones de Chihiro.

Chihiro no es el único personaje que pasa por el proceso de individuación, en la historia encontramos a Boh, el hijo gigantesco y sobreprotegido de Yubaba, representa el arquetipo del «niño divino». En la teoría jungiana, este arquetipo simboliza el potencial de crecimiento y la inocencia, pero también la dependencia y la vulnerabilidad, de esta forma, este personaje representa estas características dentro de Chihiro. Inicialmente, Boh es retratado como un ser mimado y temeroso, que vive aislado del mundo exterior, protegido por su madre. Este aislamiento refleja su miedo a lo desconocido y su incapacidad para enfrentar el mundo por sí mismo, características típicas del «niño divino» en su estado inmaduro.

La transformación de Boh en un pequeño ratón por Zeniba es simbólica de su proceso de individuación. Al ser forzado a abandonar su zona de confort — el espacio controlado por la «gran madre»— y a depender de sí mismo, Boh comienza a experimentar un cambio de carácter. Su transformación física y emocional señala su crecimiento hacia una mayor independencia, un paso crucial en el proceso de maduración. Este viaje de crecimiento y cambio subraya la importancia de enfrentar las propias limitaciones y miedos para poder alcanzar la individuación y el desarrollo personal, que en la teoría jungiana es el proceso de integrar todos los aspectos de la psique para convertirse en un ser completo.

Este personaje refleja de forma directa la madurez de Chihiro y sus confrontaciones con sus deseos inmaduros y su subsecuente crecimiento.

El siguiente personaje es Kamaji, el encargado de la sala de calderas. Él representa el arquetipo del «sabio» o el «mentor». Con su apariencia de anciano con múltiples brazos, Kamaji simboliza la sabiduría y el conocimiento acumulado a lo largo de los años. Aunque inicialmente se muestra gruñón y distante, Kamaji revela una naturaleza benevolente y protectora, ayudando a Chihiro cuando más lo necesita, ofreciendo su conocimiento, protección y trabajo cuando ella se lo pide. Este contraste entre su exterior rudo y su interior compasivo es característico del Sabio, que a menudo presenta una fachada severa, pero que en realidad ofrece orientación y apoyo. El «sabio», en la teoría de Jung (1969), es un arquetipo que proporciona consejo y asistencia en momentos cruciales, guiando a los héroes a través de los desafíos que enfrentan. Kamaji, con su conocimiento del funcionamiento interno de los baños termales, actúa como un mentor para Chihiro, proporcionándole no solo ayuda práctica, sino también una lección sobre la importancia del trabajo duro y la perseverancia. Este arquetipo subraya el valor de la experiencia y la sabiduría en la travesía hacia la autorrealización.

Lin representa el arquetipo del «hombre común» en la teoría junguiana de los arquetipos de personalidad. Este arquetipo se caracteriza por la búsqueda de pertenencia, la conexión con los demás y el deseo de llevar una vida simple y auténtica (Jung, 1959). En la película, Lin es una trabajadora del baño termal que, al principio, parece un tanto áspera y distante, pero que rápidamente se revela como una aliada leal y protectora para Chihiro. Su vida en los baños es una representación de la rutina diaria y las tareas mundanas que definen la existencia de la mayoría de las personas. Lin no posee poderes mágicos ni habilidades especiales; es una trabajadora más, preocupada por hacer su trabajo y sobrevivir en un entorno dominado por figuras poderosas como Yubaba. Esta falta de atributos extraordinarios es precisamente lo que la conecta con el arquetipo; ya que es por medio de esa mundanidad que puede ayudar a Chihiro a integrarse a la vida de trabajadora de baños termales y acoplarla en la comunidad con las otras chicas, recalcando el deseo de crear esa conexión y comunidad. La actitud de Lin hacia el poder y la autoridad también subraya su rol arquetípico. Aunque trabaja bajo las órdenes de Yubaba, Lin no se rebela ni busca

destacar; en cambio, se adapta a su entorno, priorizando la supervivencia y la cooperación con los demás trabajadores. Esta actitud refleja la tendencia del «hombre común» a evitar los conflictos directos con la autoridad, prefiriendo mantener la armonía en su entorno.

Por otra parte, está el temido Sin Cara, un personaje particularmente interesante; ya que encarna tanto el «tentador» como el «sombra», su rol es la personificación de la codicia que también habita en Chihiro, por lo que no se pueden separar uno del otro. Su capacidad para absorber y reflejar los deseos de los demás lo convierte en una metáfora de los peligros del deseo desmedido y la pérdida de identidad. Sin embargo, a través de su interacción con Chihiro, donde experimenta compasión, compañía, límites y amistad, entra en el proceso de aceptación de la sombra en la teoría jungiana, así el Sin Rostro es capaz de encontrar una forma de redención, por medio de la aceptación de Chihiro.

Los padres de Chihiro, transformados en cerdos, representan el arquetipo del «umbral»: la barrera que Chihiro debe superar para alcanzar su objetivo final. Ellos marcan el punto de no retorno en la aventura de Chihiro; ya que no puede abandonar a sus padres para ser comidos por los espíritus de la casa de baño, por lo que se ve forzada a aventurarse hacia el mundo de los espíritus para regresar a sus padres a la normalidad. Por otra parte, los padres de Chihiro representan el arquetipo del «inocente», demostrado por su acercamiento despreocupado al parque abandonado, el deseo de exploración y el consumo de los alimentos misteriosos sin cuestionar su fuente o dueño. Esto encaja perfectamente con la descripción del Inocente de Jung (1959), donde esperan que el mundo les provea de muchos beneficios y son vulnerables por su ingenuidad e impulsividad. Finalmente, su transformación también sirve como una advertencia sobre los peligros de la avaricia y la desconexión de las realidades espirituales, temas recurrentes en el trabajo de Miyazaki.

El viaje de Chihiro es un filme repleto de personajes que encajan con los arquetipos jungianos lo que facilita la exploración del inconsciente del lector y permite que la audiencia empatice con los personajes. Una vez identificados los arquetipos procederemos a analizar los roles que toman en la trama y cómo esta sigue también los pasos del viaje del héroe de Campbell.

3.2.6. Análisis del viaje del héroe en *El viaje de Chihiro*

Acto 1: La llamada a la aventura y el cruce del umbral

La historia comienza con Chihiro, una niña común que se muda a una nueva ciudad con sus padres. Este escenario cotidiano rápidamente se transforma cuando su familia se desvía del camino y se encuentra con un misterioso túnel que los lleva a un mundo extraño y sobrenatural. Este momento marca la «llamada a la aventura» en términos del viaje del héroe de Campbell. Al principio Chihiro se niega a querer ingresar en este túnel, siente miedo y aprehensión, pero al ver que sus padres la dejaban atrás Chihiro finalmente toma la decisión de entrar, completando así el proceso del «rechazo de la llamada». Al cruzar el umbral, Chihiro y sus padres entran en un mundo desconocido, lo que simboliza el inicio de su transformación.

Una vez en este nuevo mundo, los padres de Chihiro, al ceder a su avaricia y comer alimentos destinados a los dioses, se convierten en cerdos. Este es un punto crucial en la historia, ya que marca el «cruce del umbral» ya que Chihiro no desea estar en ese lugar extraño y al ver la transformación de sus padres Chihiro se ve obligada a enfrentar la realidad de que debe permanecer en este mundo salvar a sus padres y encontrar una manera de regresar al mundo humano. Este es el comienzo de su viaje hacia la madurez y la responsabilidad.

Acto 2: La iniciación

El segundo acto de El viaje de Chihiro está lleno de desafíos y pruebas, típicos de la «iniciación» en el viaje del héroe. Al encontrarse sola y asustada, Chihiro conoce a Haku, un joven misterioso que la guía hacia la seguridad y le enseña cómo sobrevivir en este mundo espiritual. Haku representa el «aliado» en el viaje del héroe, proporcionándole conocimientos y apoyo, aunque también es un personaje complejo con su propio arco narrativo y una conexión profunda con Chihiro que se revela más adelante.

Chihiro debe aceptar un trabajo en la casa de baños de Yubaba, la bruja que controla este mundo, para mantenerse a salvo y encontrar una manera de salvar a sus padres. Aquí, la «iniciación» de Chihiro se manifiesta a través de la firma del contrato de Yubaba donde

pierde su nombre y las pruebas que enfrenta en la casa de baños. Desde el primer momento, se le asignan tareas difíciles, como limpiar a un espíritu del río contaminado o lidiar con el temido Sin Cara, un espíritu que refleja los deseos y emociones de los que lo rodean. Cada una de estas pruebas es una oportunidad para que Chihiro demuestre su valor, ingenio y capacidad para enfrentar sus miedos.

Uno de los momentos más simbólicos de esta fase es cuando Chihiro limpia al espíritu del río, que resulta ser un dios antiguo y poderoso que ha sido contaminado por la basura y la corrupción del mundo humano. Este acto no solo libera al dios del río, sino que también simboliza la purificación y el crecimiento interno de Chihiro. Es un ejemplo de cómo los desafíos externos reflejan las batallas internas que debe superar para avanzar en su viaje.

Acto 3: La revelación y transformación

A medida que la historia avanza, Chihiro comienza a descubrir verdades ocultas sobre sí misma, Haku y el mundo en el que se encuentra. Esta fase corresponde a la «revelación» y «transformación» en el viaje del héroe de Campbell. Una revelación clave es el verdadero nombre de Haku, Kohaku, y su identidad como el espíritu del río Kohaku, que una vez salvó a Chihiro cuando era pequeña. Esta revelación profundiza la conexión entre ellos y marca un momento crucial en la narrativa, donde Chihiro comprende la importancia de los nombres y la identidad en este mundo.

El clímax de la historia ocurre cuando Chihiro se enfrenta a Yubaba para liberar a sus padres. Aquí, Chihiro demuestra el crecimiento que ha experimentado a lo largo de su viaje, mostrando coraje, sabiduría y compasión. En lugar de enfrentarse a Yubaba con fuerza bruta o confrontación directa, Chihiro utiliza su inteligencia y los conocimientos adquiridos a lo largo de su viaje para resolver el acertijo final de Yubaba, que consiste en identificar a sus padres entre un grupo de cerdos. Este acto de «apoteosis» en el viaje del héroe representa el momento en que Chihiro alcanza su máximo potencial y se convierte en una verdadera heroína.

Acto 4: El regreso y la resolución

El acto final de *El viaje de Chihiro* se centra en su regreso al mundo humano, pero con una nueva comprensión de sí misma y del mundo que la rodea. Después de liberar a sus padres, Chihiro regresa al túnel por el que entró, y al cruzarlo, se da cuenta de que ha vuelto al mundo humano. Sin embargo, ya no es la misma niña que entró en ese túnel al comienzo de la película. Ha pasado por una transformación significativa, ha enfrentado sus miedos, ha aprendido valiosas lecciones y ha demostrado una fuerza interior que antes no sabía que poseía.

En este regreso, Chihiro cumple la última etapa del viaje del héroe de Campbell, conocida como «el retorno con el elixir». Aunque Chihiro no trae de vuelta un objeto físico, ha adquirido una nueva madurez y una comprensión más profunda de la vida y el valor de la familia, lo cual es el «elixir» que ahora posee. Este conocimiento y crecimiento la preparan para enfrentar el futuro con confianza y sabiduría.

3.2.7. Análisis de los espacios en *El viaje de Chihiro*

Siguiendo con la teoría, el hogar es visto como un refugio seguro, un espacio donde el individuo encuentra intimidad y protección frente al caos del mundo exterior. Sin embargo, en *El viaje de Chihiro*, esta noción es subvertida desde el comienzo. La película inicia con Chihiro y sus padres mudándose a una nueva casa, pero esta idea de hogar pronto se distorsiona cuando se adentran en el mundo de los espíritus. La casa que deberían habitar se convierte en un espacio inalcanzable, representando la pérdida de seguridad y la entrada a un mundo desconocido y peligroso.

El espacio del baño termal, que debería servir como un lugar de purificación y relajación, se transforma en un ambiente opresivo y alienante, donde Chihiro se ve obligada a trabajar bajo las órdenes de Yubaba. Esta subversión del hogar como refugio refleja el colapso de la seguridad doméstica y simboliza la fragilidad de la psique humana cuando se enfrenta a lo desconocido. Como Bachelard (1961) sugiere, el hogar es un reflejo de la estructura interna de la mente; en *El viaje de Chihiro*, la invasión de los espíritus y la pérdida del hogar resuenan con la idea de que nuestros refugios psicológicos son vulnerables a las fuerzas externas e internas.

Bachelard (1961) explora la idea del «espacio onírico» como un lugar donde la imaginación se despliega libremente, desafiando las leyes de la lógica y permitiendo una exploración profunda del ser interior. En *El viaje de Chihiro*, el mundo de los espíritus es un espacio onírico por excelencia. Este es una expansión poética de la imaginación, donde los objetos cotidianos cobran vida y los paisajes cambian de forma y significado constantemente. Un ejemplo clave es la transformación del túnel que Chihiro y sus padres atraviesan al inicio. Este túnel, que en el mundo real podría representar un simple pasaje, en el contexto de la película se convierte en un umbral hacia un mundo de ensueño, simbolizando la transición entre la realidad y la fantasía. Los espacios en *El viaje de Chihiro* no siguen las leyes de la física, sino las de la imaginación desbordada, donde la realidad y lo onírico se entrelazan constantemente.

La ciudad en la que Chihiro se encuentra también actúa como un espacio onírico. Llena de luces brillantes, criaturas extrañas y dioses antiguos, esta ciudad refleja los miedos y deseos inconscientes de Chihiro, así como su lucha por encontrar su identidad y lugar en este mundo nuevo. Según Bachelard (1961), tales espacios oníricos permiten una exploración profunda del ser interior, revelando deseos y temores ocultos. En la película, el viaje de Chihiro a través de este espacio es un proceso de autodescubrimiento y crecimiento personal.

El concepto del abismo en la poética del espacio de Bachelard representa el espacio más profundo y desconocido de la psique, donde residen los miedos más profundos y los deseos reprimidos. En *El viaje de Chihiro*, este abismo se manifiesta en varios momentos clave. Uno de los ejemplos más claros es la transformación de los padres de Chihiro en cerdos, lo cual simboliza el abismo de la codicia y la pérdida de la humanidad. Este evento es una representación visual de los miedos profundos de Chihiro: perder a sus padres y, por extensión, perderse a sí misma en un mundo que no comprende.

Otro momento de abismo ocurre cuando Chihiro enfrenta a Sin Cara, una entidad que, al igual que el abismo, representa una parte desconocida y peligrosa del inconsciente. Sin Cara que inicialmente es una figura silenciosa y aparentemente inofensiva, se transforma en una criatura voraz cuando consume los deseos y miedos de quienes lo rodean. Este abismo personificado simboliza la lucha interna de Chihiro entre la tentación de la

complacencia y la necesidad de preservar su identidad y moralidad. Ahora bien, Bachelard (1961) sugiere que los espacios abismales son inevitables y forman parte del proceso de autoconocimiento y transformación. En *El viaje de Chihiro*, el enfrentamiento de Chihiro con estos abismos internos es crucial para su desarrollo como personaje. Solo al confrontar y superar estos desafíos puede emerger con una comprensión más profunda de sí misma y de su lugar en el mundo.

En la teoría de Bachelard (1961), los espacios públicos representan el mundo exterior y la colectividad, pero en *El viaje de Chihiro*, estos espacios están cargados de simbolismo y peligro. El baño termal, por ejemplo, es un espacio público que se convierte en un lugar de explotación y servidumbre. En lugar de ser un lugar de purificación y descanso, el baño se convierte en un microcosmos de la sociedad, donde las jerarquías y las reglas estrictas gobiernan cada aspecto de la vida. La procesión de espíritus que llega al baño cada noche simboliza la colectividad y la rutina, pero también la pérdida de individualidad. Chihiro, atrapada en este espacio público, debe encontrar su propio camino y resistir la presión de conformarse. Este espacio público deformado y controlado por fuerzas externas refleja la lucha de Chihiro por mantener su identidad y moralidad en un mundo que busca moldearla según sus propias normas.

De esta forma, *El viaje de Chihiro* nos muestra el simbolismo que mantiene en todos los aspectos de la narrativa. Desde los arquetipos que se manifiestan en los personajes, las representaciones de la psique interna en la historia y el viaje del héroe logran el crecimiento emocional del protagonista y hasta cierto punto del espectador. Ya que, por medio del uso de estas exploraciones por medio del arte se guía al espectador y al protagonista en el proceso de unificación de personalidad, así, llegando a la catarsis artística. Finalmente, el uso de los espacios en los que se lleva a cabo la historia de *El viaje de Chihiro* nos lleva comprender el estado psíquico de los personajes y en sí los símbolos que representan dentro de la mente del espectador. Una vez entendidos los símbolos internos de la narrativa del filme podemos proceder al análisis de la estética total que este provee al espectador.

3.2.8. La estética onírica de *El viaje de Chihiro*

La narrativa de *El viaje de Chihiro* es rica en simbolismo y metáforas visuales, lo que contribuye a su estética onírica. La estructura de la historia sigue el patrón del «viaje

del héroe» descrito por Joseph Campbell, donde el protagonista se aventura en un mundo desconocido, enfrenta desafíos, y regresa transformado. Este marco narrativo permite a Miyazaki explorar temas universales como la identidad, la transición de la niñez a la adolescencia y la confrontación con el propio miedo.

Uno de los aspectos más destacados de la película es su uso del color como un medio para transmitir emociones y estados psicológicos. Yubaba y su baño termal están dominados por tonos rojos, lo que simboliza tanto el peligro como la vitalidad. Este color crea una atmósfera de tensión y energía, que se contrapone a los tonos verdes y azules que rodean a Chihiro en su viaje inicial, simbolizando la esperanza y el crecimiento. Esta paleta de colores no solo añade una capa visual a la narrativa, sino que también refuerza el estado emocional de los personajes y el desarrollo de la trama. Este aspecto del lenguaje visual simbólico, así como el diseño no-humano de los personajes logra, según Casas- Delgado (2013), crear la estética onírica haciendo los espacios familiares, pero alienígenas, permeados de simbolismo que descifrar.

La transformación de los padres de Chihiro en cerdos es otro ejemplo del simbolismo visual que permea la película. Esta metamorfosis es una crítica mordaz a la codicia y el materialismo, temas recurrentes en la obra de Miyazaki. A través de esta representación, la película advierte sobre los peligros de dejarse consumir por los deseos materiales, una advertencia que resuena profundamente en el contexto del mundo espiritual, donde los deseos y las intenciones se manifiestan de manera tangible. Este lenguaje simbólico se ve presente en otras obras de Miyazaki como *La princesa Mononoke*, donde la codicia se representa por medio de energía espiritual negativa y muerte. Así, Miyazaki establece un precedente simbólico en su filmografía donde el mundo espiritual, lleno de reglas, tradiciones, jerarquías y contemplación se ve amenazado por el insaciable deseo humano de poseer más.

La banda sonora, compuesta por Joe Hisaishi, es fundamental para crear la atmósfera onírica de la película. Las melodías etéreas y los temas repetitivos acompañan las aventuras de Chihiro, subrayando tanto los momentos de tensión como los de calma introspectiva. Los principales instrumentos utilizados en la obra son los violines, el piano y la trompeta y se aprovechan para crear con las melodías momentos emocionales o

transmitir una sensación de realeza y pompa cuando se presentan los espíritus. El *leitmotiv* asociado a Chihiro es simple y delicado, principalmente utilizando el violín y el piano, reflejando su inocencia y su vulnerabilidad, pero también su resiliencia. Este leitmotiv se ve interrumpido con el tema titulado «Yubaba» que introduce las trompetas y notas más sombrías para crear ese contraste con Chihiro y mostrar la dominancia que ella mantiene en este mundo. Estos temas musicales evolucionan junto con el personaje, adaptándose a los cambios en su estado emocional y su crecimiento personal. Esto se ve reflejado con el tema «*It's hard work*» donde se muestra la dedicación de Chihiro para cumplir con el arduo trabajo de la casa de baño y salvar a sus padres.

Otro aspecto notable de la música es su capacidad para reflejar el entorno. Por ejemplo, las melodías que acompañan las escenas en el baño termal son más rápidas y bulliciosas, reflejando la actividad frenética y la mezcla de seres espirituales que habitan el lugar. En contraste, las escenas en el campo o en la casa de Zeniba están acompañadas por melodías más suaves y relajantes, que refuerzan el sentimiento de paz y claridad que Chihiro experimenta en estos momentos.

El viaje de Chihiro es también un triunfo visual, utilizando la animación para crear un mundo lleno de simbolismo y significado profundo. La estética de la película se caracteriza por su mezcla de lo real y lo fantástico, con escenarios que van desde un bosque oscuro y misterioso hasta un bullicioso baño termal habitado por dioses y espíritus. Este entorno surrealista refleja el estado interno de Chihiro, donde el mundo de los espíritus actúa como una extensión de su viaje emocional. Cada elemento visual y auditivo de la película se entrelaza para crear una experiencia cinematográfica que no solo es visualmente impresionante, sino también emocionalmente resonante.

3.2.9. Efectos sobre el espectador de *El viaje de Chihiro*

El viaje de Chihiro no solo es una obra visualmente impactante, sino que también ofrece una experiencia profundamente transformadora para el espectador. A través de su narrativa onírica y los ricos simbolismos que despliega, la película actúa como un portal hacia las profundidades del inconsciente, invitando a cada espectador a confrontar y reflexionar sobre sus propias vivencias internalizadas. Desde la perspectiva de Carl Jung (1977), la película puede ser vista como una representación del proceso de individuación,

donde el espectador, al igual que Chihiro, se enfrenta a su propia sombra, simbolizada por los miedos y desafíos que Chihiro encuentra en el mundo de los espíritus.

Según Jung (1977), este proceso implica una integración de los distintos aspectos de la psique, llevando al individuo hacia la unificación del Yo. La narrativa de *El viaje de Chihiro* refleja esta integración a través del viaje de la protagonista, quien debe reconciliar su identidad infantil con las responsabilidades del mundo adulto, un tema que resuena con la idea de la «Sombra» y la «Persona» en la teoría junguiana. Esto permite que el espectador pueda entrar en un proceso de internalización del mensaje, regresando al sujeto a un momento de su vida donde pasó por esas transiciones de identidad y cómo esto es un ciclo constante de autodescubrimiento.

En *El viaje de Chihiro*, la mediación entre la percepción y comprensión se ve en la forma en que la película difumina las fronteras entre la realidad y la fantasía, obligando al espectador a cuestionar la naturaleza de su propia percepción. La estética visual y la narrativa onírica de la película permiten una experiencia trascendental del arte, en la que el espectador no solo recibe pasivamente la historia, sino que también participa activamente en la creación del significado de la obra por medio de la proyección de sus experiencias personales, tal como Kant (1781) describe en su análisis de la experiencia estética.

El viaje de Chihiro contiene tanto belleza como sublimidad. Lo bello, según Kant (1781), es lo que provoca una sensación de placer armonioso y gratificante, mientras que lo sublime es lo que nos confronta con nuestra propia limitación frente a algo inmensamente grande o poderoso. En la película, la belleza se manifiesta en la delicadeza de las escenas visuales, en los momentos de calma y en la amistad que Chihiro forma con personajes como Haku y Lin. Lo sublime, por otro lado, emerge en la inmensidad del mundo espiritual, ejemplificado en el uso de momentos de silencio cinematográfico donde se invita a la contemplación y en los momentos de crisis en los que Chihiro debe enfrentarse a los poderes más oscuros del universo, como el espíritu de Sin Cara y la bruja Yubaba, así creando una experiencia completa al espectador, ya que recibe placeres estéticos como una obra que resuena emocionalmente con el público.

La película también explora los tres tipos de sentido que Jung propone, tanto en la propia historia como en la experiencia que causa espectador. Al utilizar las escenas de la

vida cotidiana, unificadas con el mundo fantástico/onírico logran expresar ideas, simbolismo y sobre todo aspectos tan intrínsecos a la condición humana — el inconsciente colectivo— que no serían tan efectivos si no se unificaran estos dos aspectos. De esta forma, desatan el suprasentido, pasando primero por el mundo cotidiano —el logos o la razón—, pasando al mundo onírico de los espíritus —el sinsentido— y terminando de la unificación de ambos —el suprasentido—. Esto se demuestra adentro de la historia con el efecto que tuvo Haku, el espíritu del río, en Chihiro, al salvarla de ahogarse cuando era más niña, esta revelación llevando al clímax de la historia y la liberación de ambos personajes. En cuanto al espectador también se nos establecen esos tres tipos de sentido por medio de la estética del filme ya que nos presentan situaciones reales por las que cada individuo puede relacionarse —una mudanza, padres que no hacen caso a los deseos, el ir de viaje o el estar en la naturaleza—. Luego esta sensación de familiaridad es arrancada para ser sumergidos junto a Chihiro dentro del mundo de los espíritus, lleno de colores, reglas, tradiciones y jerarquías que no comprendemos. Finalmente, y detrás de esas experiencias desconocidas y discordantes llegamos al centro del asunto, el mensaje del filme: la experiencia de crecer y madurar. Con esto finalmente se llega al suprasentido y tenemos acceso a ese conocimiento del inconsciente colectivo de lo que es iniciar el viaje de ser adulto independiente. Finalmente, *El viaje de Chihiro* se erige como un reflejo de la experiencia de pasar de la niñez a la adultez dentro de la psique colectiva, encapsulando también el viaje individual hacia la unificación del Yo para ser un adulto sano y completo. Al igual que Chihiro, el espectador es llevado a un viaje introspectivo, enfrentándose a sus miedos, deseos y desafíos internos. A través de esta travesía, ambos emergen transformados, habiendo logrado un equilibrio entre la infancia y la adultez, entre la fantasía y la realidad, y entre el consciente y el inconsciente. La película no solo cuenta una historia sobre la transición de Chihiro, sino que también ofrece un espejo en el que cada espectador puede ver reflejada su propia jornada hacia la comprensión y la autotransformación.

3.3. Análisis de *Despertando a la Vida*

3.3.1. Contexto de la obra *Despertando la vida*

Despertando a la vida es una película dirigida por Richard Linklater y estrenada en 2001. Este filme es ampliamente reconocido por su innovador uso de la rotoscopia, una

técnica de animación que superpone imágenes dibujadas sobre escenas filmadas en vivo (Pally, 2002). El resultado es una obra visualmente única que explora temas filosóficos profundos a través de una serie de conversaciones aparentemente desconectadas que, en su conjunto, crean una reflexión sobre la naturaleza de la realidad, el sueño y la conciencia (Wells, 2002).

El contexto en el que *Despertando a la vida* se desarrolla es un espacio entre lo real y lo onírico. La película sigue a un joven, interpretado por Wiley Wiggins, mientras navega a través de una serie de encuentros y diálogos que exploran la conciencia, la existencia y el significado de la vida (Linklater, 2001). Estos diálogos tocan temas como el existencialismo, el determinismo, el cine, la filosofía oriental y la libertad personal. La estructura de la película es deliberadamente fragmentada y no lineal, reflejando la naturaleza de los sueños y cómo nuestra mente puede saltar de un tema a otro en un estado de semi inconsciencia (Zoller Seitz, 2001).

Despertando a la vida (Waking Life), dirigida por Richard Linklater, se sitúa en un contexto cultural en el que el cine independiente y experimental estaba ganando prominencia a finales de los 90 y principios de los 2000. En este período, el cine independiente se caracterizaba por su capacidad de tomar riesgos tanto narrativos como visuales, alejándose de las fórmulas comerciales de Hollywood. Este ambiente proporcionó una plataforma para directores como Linklater, quienes buscaban explorar temas filosóficos y existenciales a través de medios visuales innovadores (Macor, 2018).

El cine independiente, especialmente en los Estados Unidos, creció en este tiempo gracias al auge de festivales como *Sundance*, que ayudaban a financiar y distribuir películas de bajo presupuesto con enfoques temáticos y estilísticos poco convencionales. Linklater ya había alcanzado notoriedad con *Placer* (1990), una película que también abordaba la alienación de los jóvenes, y *Befare Sunrise* (1995), consolidando su estilo de diálogos profundos y secuencias introspectivas (King, 2005). En *Despertando a la vida*, el uso de la técnica de rotoscopia, que consiste en la animación sobre imágenes reales, refuerza su carácter experimental, posicionándolo como un referente del cine filosófico y onírico dentro de este movimiento cinematográfico.

Además, *Despertando a la vida* se inserta en un momento en el que el público comenzaba a estar más receptivo a las películas que exploraban la naturaleza de la realidad y la conciencia, un interés impulsado por la creciente popularidad de la filosofía postmoderna y el auge de películas como *The Matrix* (1999). Esto refleja una época en la que las audiencias y los cineastas buscaban un cine más introspectivo y menos convencional, que ofreciera nuevas maneras de explorar cuestiones sobre el ser y la existencia (Gerstner & Staiger, 2003). Linklater, con *Despertando a la vida*, se alineó con esta corriente, haciendo del filme un hito que combinaba lo filosófico con lo visualmente innovador.

Ahora bien, Richard Linklater, nacido el 30 de julio de 1960 en Houston, Texas, es un director de cine, guionista y productor estadounidense conocido por su enfoque innovador y personal en la narración cinematográfica (Sterritt, 2002). A lo largo de su carrera, Linklater ha sido aclamado por su habilidad para capturar la esencia de la vida cotidiana y explorar temas existenciales y filosóficos a través de un estilo narrativo relajado y naturalista (Atkinson, 2017).

Linklater comenzó su carrera cinematográfica en la década de 1980 después de abandonar la Universidad Estatal de Sam Houston para dedicarse al cine. Fundó la Austin Film Society en 1985, que se convirtió en una plataforma crucial para el cine independiente en Texas (Linklater, 1999). Su primer largometraje, *Slacker* (1991), fue un éxito en el circuito de festivales y lo estableció como una voz importante en el cine independiente estadounidense (Sterritt, 2002). La película, que presenta una serie de viñetas sobre personajes que viven en Austin, Texas, es un precursor temático de *Despertando a la vida*, explorando ideas de alienación y la vida moderna a través de un enfoque no convencional de la narrativa (Macor, 2018).

Linklater continuó su exploración de personajes y diálogos con películas como *Dazed and Confused* (1993), una comedia de culto sobre la vida adolescente en los años 70, y *Before Sunrise* (1995), la primera de una trilogía que sigue la relación entre dos personajes a lo largo de varias décadas (Atkinson, 2017). En 2001, Linklater dirigió *Despertando a la vida*, una película que consolidó su reputación como un cineasta dispuesto a experimentar con el medio cinematográfico. Utilizando la técnica de rotoscopia,

se separa totalmente de la animación tradicional occidental y el filme se convierte en un referente del cine experimental y filosófico, explorando la naturaleza de la realidad y la conciencia humana (Zoller Seitz, 2001).

Más allá de *Despertando a la vida*, Linklater ha continuado dirigiendo películas que desafían las convenciones cinematográficas. *Boyhood* (2014), filmada a lo largo de 12 años, es otro ejemplo de su enfoque innovador, ganando numerosos premios y elogios por su retrato íntimo del crecimiento y la vida familiar (Macor, 2018). Linklater es conocido por su enfoque colaborativo, a menudo trabajando con los mismos actores y equipo en múltiples proyectos, lo que le permite desarrollar relaciones profundas y continuas en su trabajo (Sterritt, 2002). Su filmografía se caracteriza por una combinación de observación social, reflexión filosófica y una profunda humanidad que sigue resonando en su audiencia (Atkinson, 2017).

3.3.2. Recepción de *Despertando a la vida*

Despertando a la vida (2001) dirigida por Richard Linklater, ha sido recibida con gran aclamación crítica por su enfoque filosófico y experimental en el cine. La película, que explora temas de la conciencia, el libre albedrío y la naturaleza de los sueños, se ha destacado por su innovador uso de la animación rotoscópica, un estilo visual que refuerza la temática onírica del filme. Los críticos han elogiado *Despertando a la vida* por su audaz combinación de filosofía y cine, convirtiéndola en una obra que desafía las convenciones narrativas tradicionales.

El filme ha sido ampliamente discutido en círculos académicos y cinematográficos por su capacidad para generar una experiencia introspectiva y reflexiva en el espectador. Roger Ebert, uno de los críticos más influyentes de su tiempo, describió *Despertando a la vida* como «una ducha fría de vigorizantes y esclarecedoras ideas» (Ebert, 2001, párr. 2), destacando cómo la película invita a los espectadores a cuestionar la naturaleza de la realidad y la conciencia. La estructura no lineal y las conversaciones filosóficas que dominan la película han sido objeto de análisis en múltiples estudios sobre cine experimental y filosofía, consolidando el estatus de *Despertando a la vida* como un hito en la filmografía de Linklater y en el cine independiente en general.

La influencia cultural de *Despertando a la vida* se ha manifestado no solo en el cine, sino también en la literatura y la filosofía. La película ha sido citada en numerosas discusiones sobre el cine como una herramienta para explorar temas existenciales, y su impacto se ha extendido a otros cineastas que buscan desafiar las estructuras narrativas convencionales. Como señala Macpherson (2002), *Despertando a la vida* «trasciende los límites del cine convencional, ofreciendo una meditación visual sobre la condición humana y la naturaleza de los sueños» (p. 58). Este enfoque ha asegurado a *Despertando a la vida* un lugar destacado en la historia del cine como una obra que continúa inspirando tanto a cineastas como a filósofos.

En *Despertando a la vida*, la teoría de la recepción es clave para entender cómo la película afecta la experiencia del espectador. Por medio de la reducción fenomenológica —suspender las creencias sobre el mundo exterior para enfocarse en la experiencia pura—, logra que el espectador se suma en el contexto de la película empatizando con el personaje y obteniendo así un estado de ensoñación similar al estado de lucidez onírica que gana el protagonista a lo largo de la película (Husserl, 1970). Al observar las experiencias del protagonista, que transita en un estado onírico perpetuo, el espectador es desafiado a poner en duda la distinción entre estos estados de vigilia y sueño y se le lleva a participar en una reflexión más profunda sobre la naturaleza de la existencia y la conciencia.

Este proceso se complementa con el concepto de «conciencia intencional», que postula que toda conciencia está dirigida hacia algo, es decir, siempre está intencionalmente orientada hacia objetos o experiencias película (Husserl, 1970). En *Despertando a la vida*, las múltiples conversaciones filosóficas, que abarcan desde el existencialismo hasta la libertad y el significado de los sueños, dirigen continuamente la conciencia del espectador hacia cuestiones fundamentales sobre el ser. Esto genera una experiencia participativa en la que los espectadores no solo reciben pasivamente la historia, sino que deben activamente cuestionar y reconstruir su comprensión del mundo que se les presenta, así forzando que vivan la misma experiencia onírica que vive el personaje, por medio de la experiencia de la obra.

De este modo, la interacción de la reducción fenomenológica y la conciencia intencional en la película fomenta una experiencia introspectiva única, permitiendo que los

espectadores se conviertan en cocreadores del significado. Al igual que el protagonista, quien busca respuestas dentro de un ciclo de sueños, los espectadores son invitados a profundizar en sus propios cuestionamientos existenciales, llevando así a que el espectador llegue a la introspección. En conjunto, la película se convierte en un reflejo de la conciencia, obligando a quienes la observan a confrontar sus propias percepciones y a explorar el límite entre lo real y lo soñado (Husserl, 1970; Ebert, 2001).

3.3.3. Lista de personajes de *Despertando a la vida*

El filme *Waking life* o *Despertando a la vida* tiene un enfoque interesante hacia los personajes ya estos no se identifican como individuos si no se identifican por sus roles y enseñanzas. Este recurso de despersonalización se utiliza al no darle nombre a ningún personaje, ya que en el filme no se dan introducciones de nombres si no salta directamente a la conversación, tal como un sueño, te encuentras en medio de la acción, sin que en algún momento se haya hecho explícito como es que inicia la situación. Una vez hecho este prefacio expondremos los personajes principales que marcan hitos en el movimiento de la trama:

- **El protagonista:** es el personaje principal que guía al espectador a través del laberinto onírico de la película. Su viaje consiste en interactuar con varios personajes que le exponen ideas filosóficas sobre la vida, los sueños, y la realidad.
- **El hombre de la cometa:** este personaje reflexiona sobre la libertad y la elección, representando la búsqueda de significado personal en medio de las restricciones de la vida (Jung, 1964).
- **El filósofo:** discute teorías sobre la evolución de la conciencia humana, el caos y la posibilidad de trascendencia, aportando una perspectiva científica a las conversaciones filosóficas de la película.
- **El hombre de la máquina:** aparece en una ventana del automóvil, ofreciendo una visión crítica sobre la sociedad moderna, el control y la opresión.
- **El hombre de la pared:** sugiere que todos estamos atrapados en un estado de sueño o realidad fabricada, cuestionando la naturaleza de nuestra percepción del mundo.

- **El guía del barco:** explica la lucidez en los sueños y cómo uno puede intentar controlarlos, sugiriendo que es posible influir en el curso de un sueño al volverse consciente de él.
- **El existencialista:** explora temas de libre albedrío y existencia, discutiendo cómo la realidad y la identidad están continuamente en proceso de construcción y reconstrucción.

Personajes secundarios:

- **El filósofo del libre albedrío:** expone ideas sobre el existencialismo y la responsabilidad individual, destacando cómo nuestras decisiones determinan nuestra existencia.
- **El pianista:** aparece tocando el piano y reflexionando sobre la conexión entre la música y la vida, sugiriendo que ambos pueden ser improvisados y fluidos.
- **El hombre del sueño:** mantiene una conversación filosófica sobre la naturaleza de los sueños y la existencia, explorando la idea de que los sueños pueden ser tan reales como la vida misma.
- **La mujer del sueño:** acompaña al protagonista en la conversación sobre los sueños y la realidad, aportando una perspectiva sobre la vida, el amor, y la mortalidad.
- **El profesor de filosofía:** ofrece una conferencia sobre la identidad personal y la conciencia, sugiriendo que lo que experimentamos como realidad es, en última instancia, una serie de percepciones subjetivas.
- **El hombre de la revolución:** grita desde un auto, instando a la gente a despertar de su apatía y luchar contra el sistema, simbolizando la necesidad de acción y cambio en la sociedad.
- **El hombre de la teoría del caos:** discute cómo pequeños cambios pueden tener efectos dramáticos en el futuro, relacionando la teoría del caos con la vida humana y las decisiones individuales.
- **El filósofo de la evolución:** reflexiona sobre la evolución de la humanidad y cómo nuestras ideas y creencias se desarrollan y cambian con el tiempo.

- **El chico del ascensor:** proporciona una reflexión poética sobre la vida, el tiempo, y la necesidad de aprovechar cada momento al máximo.
- **El hombre del coche:** tiene una conversación con el protagonista sobre la naturaleza del tiempo y la experiencia, sugiriendo que debemos vivir plenamente cada instante.
- **El hombre de la música:** discute cómo la música y la vida están intrínsecamente conectadas, y cómo ambas pueden ser expresiones de la libertad personal.
- **La mujer de las manos:** ofrece una reflexión sobre la percepción y cómo nuestras manos son extensiones de nuestra mente y nuestras experiencias.

Personajes terceros:

- **El hombre del bar:** reflexiona sobre la naturaleza del lenguaje y la comunicación, sugiriendo que nuestras palabras son limitadas en comparación con la riqueza de nuestras experiencias.
- **El hombre del sueño lúcido:** explica la técnica de los sueños lúcidos y cómo uno puede aprender a controlarlos, sugiriendo que los sueños pueden ser una forma de explorar la conciencia.
- **El filósofo del tiempo:** habla sobre la naturaleza del tiempo y cómo este afecta nuestra percepción de la vida y la existencia.
- **El hombre del gas:** este hombre discute sobre la falta de libertad en la condición humana y cómo la sociedad perpetúa esa ilusión de libertad al ofrecer opciones que llevan al mismo resultado. Argumenta por el anarquismo y culmina auto inmolándose para forzar la mano de los políticos.

3.3.4. Trama de *Despertando a la vida*

La trama sigue a un joven, conocido como el protagonista, que se encuentra atrapado en un estado de sueño lúcido. A medida que avanza en su viaje onírico, se cruza con una serie de personajes que le exponen diferentes teorías y perspectivas sobre la existencia, la percepción, y la naturaleza de la realidad. Estos encuentros abarcan una

amplia gama de temas, desde el existencialismo y el libre albedrío hasta la evolución de la conciencia humana.

A lo largo de la película, el protagonista lucha por distinguir entre el sueño y la realidad, cuestionando si está realmente despierto o atrapado en un ciclo interminable de sueños. La narrativa no sigue una estructura lineal tradicional, sino que se desarrolla a través de una serie de conversaciones filosóficas y reflexiones introspectivas. Cada personaje que el protagonista encuentra ofrece una visión única, lo que contribuye a un mosaico de ideas que desafían las convenciones y expectativas sobre lo que es real. Estas interacciones refuerzan la idea de que la vida podría ser solo un sueño, y cada escena se convierte en una nueva capa de significado dentro de esta exploración existencial.

La película culmina con la realización de que el protagonista está atrapado en un estado onírico sin fin, posiblemente causado por su muerte, un concepto que subraya la naturaleza efímera y mutable de la realidad percibida. Al final, el protagonista es llevado a una aceptación filosófica de su situación, sugiriendo que tal vez la vida y los sueños no son tan diferentes después de todo. Despertando a la vida no ofrece respuestas definitivas, sino que invita al espectador a reflexionar sobre sus propias percepciones y la naturaleza de la realidad.

Esta trama directamente invita a los espectadores a un estado de introspección sobre su propia realidad, posando la pregunta de la realidad en la que vive el individuo y como es que este puede estar seguro de la diferencia entre sueños y realidad. Debido a esto la apelación al inconsciente colectivo y el uso de símbolos es muy evidente tanto en la forma en que se maneja a los personajes como a la función que estos juegan en la narrativa. De esta forma, procederemos a los arquetipos presentes en la película.

3.3.5. Análisis de los arquetipos en *Despertando a la vida*

En este filme se manejan varios personajes que a pesar de tener opiniones diferentes y encontrarse con el protagonista —o por lo menos su consciencia— en circunstancias diversas, varios cumplen con la misma función por lo que procederemos a identificar los arquetipos más importantes y recurrentes en la travesía onírica que es *Despertando a la vida*.

Para iniciar tenemos el arquetipo del «sabio», uno de los más prevalentes y fundamentales en *Despertando a la vida*. Estos personajes aparecen en múltiples ocasiones, orientando al protagonista a través de sus reflexiones filosóficas sobre la existencia, la naturaleza de los sueños y la condición humana. Los «sabios» son en la película no solo proporcionan conocimiento, sino que también guían al protagonista hacia una mayor comprensión de su situación, revelándole que está atrapado en un ciclo onírico. Ejemplos de este arquetipo son el filósofo y el existencialista, quienes, a través de sus diálogos, ayudan al protagonista a adquirir una conciencia más profunda de su estado, empujándolo hacia la autocomprensión y la introspección. Durante sus escenas, el «protagonista» aparece repentinamente en conversaciones con los personajes, sin cuestionar realmente el cómo llegó ahí, pero poco a poco el cuestionamiento que los «sabios» le presentan, permea la propia percepción del «protagonista» y se cuestiona sobre su condición individual, preparándolo para el camino de aceptación de su condición onírica cumpliendo así con el rol del arquetipo según Jung (1969).

El siguiente arquetipo es el «mago», que es representado por personajes que buscan alterar su realidad mediante el conocimiento y la percepción de lo oculto (1956). En la narrativa de la película, los «magos» son aquellos que abren la mente del protagonista a la posibilidad de que los sueños puedan ser la verdadera realidad, y le enseñan cómo discernir entre el mundo onírico y el real. También le explican el control que puede ejercer dentro de su sueño lúcido, un concepto clave en su evolución. Ejemplos de este arquetipo son el hombre de la pared y el hombre del sueño lúcido, quienes le explican por una parte la técnica de los sueños lúcidos y técnicas para distinguir que se encuentra en un sueño — el hombre del sueño lúcido— y le proponen la teoría que todos estamos atrapados en un estado onírico, es decir, que no existe distinción entre la realidad y el sueño —el hombre de la pared—. Estas revelaciones permiten que el protagonista desarrolle una mayor conciencia y control sobre su existencia dentro del sueño.

Luego tenemos el «rebelde»; este arquetipo agrupa a personajes que expresan una insatisfacción con el estado actual de la sociedad y articulan críticas necesarias para mejorar la vida de los demás. Los «rebeldes» son figuras apasionadas que cuestionan la realidad establecida y buscan incitar al cambio, tanto en el mundo externo como en el interno del

protagonista, es decir, ganar control sobre sus acciones (Jung, 1956). Ejemplos de este arquetipo incluyen al hombre del gas y el hombre de la revolución, quienes representan la voz de la resistencia y la necesidad de transformación, desafiando al protagonista y al espectador a reconsiderar sus propias convicciones.

Finalmente, está el protagonista de *Despertando a la vida* que encarna el arquetipo del héroe, ya que enfrenta las incertidumbres y desafíos de la narrativa, incluyendo la posibilidad de su muerte y su estado onírico perpetuo. A lo largo de la película, este personaje debe avanzar por diferentes niveles de conciencia, enfrentándose a la creciente desesperación que siente, hasta llegar a un entendimiento parcial y un control sobre su sueño lúcido. Este viaje interior refleja el proceso de autodescubrimiento y transformación que define al héroe en el marco teórico de Jung, consolidando a *Despertando a la vida* como una obra que explora profundamente los arquetipos universales y la experiencia humana. De esta forma, podemos proceder a la exploración de cómo estos arquetipos juegan su rol en la historia del héroe según la teoría de Campbell.

3.3.6. Análisis del viaje del héroe en *Despertando a la vida*

Acto 1: La llamada a la aventura y la negativa al llamado

El viaje del héroe comienza con la «llamada a la aventura», un momento en el cual el protagonista es empujado fuera de su zona de confort hacia lo desconocido. En *Despertando a la vida*, esta llamada se manifiesta cuando el protagonista se encuentra en un estado onírico continuo, incapaz de despertar. Este estado de sueño prolongado es la aventura a la que es llamado, una exploración filosófica que lo lleva a encuentros con diversas figuras que representan diferentes aspectos del pensamiento humano.

Inicialmente, como en muchos mitos, el héroe puede mostrar resistencia o temor a esta llamada, lo cual se refleja en la confusión y la incertidumbre del protagonista. A lo largo de sus interacciones, se cuestiona si está viviendo un sueño o la realidad, reflejando la «Negativa al llamado», donde el héroe duda de su capacidad para enfrentar la nueva realidad que se le presenta. Este es un tema recurrente en los sueños, donde la frontera entre lo real y lo imaginado se vuelve tenue y difícil de discernir.

Acto 2: La ayuda sobrenatural, cruce del umbral y el vientre de la ballena

En el viaje del héroe, la «ayuda sobrenatural» es crucial, y en *Despertando a la vida*, esta ayuda se manifiesta a través de las múltiples conversaciones filosóficas que el protagonista sostiene con diferentes personajes. Estos personajes actúan como guías y mentores, ofreciéndole perspectivas y conocimientos que lo preparan para las pruebas que enfrentará en su exploración de la conciencia.

El «cruce del umbral» se da cuando el protagonista acepta que está atrapado en un estado onírico y comienza a navegarlo activamente, en lugar de resistirse. En este punto, su viaje ya no es solo un intento de despertar, sino una búsqueda de significado en la naturaleza de su existencia. Este cruce lo lleva al «vientre de la ballena», una fase de profundo autoconocimiento y enfrentamiento con los aspectos más oscuros e incomprensibles de la existencia. En la película, esto se ve reflejado en los momentos de introspección y en las discusiones más abstractas sobre la libertad, la muerte, y el propósito de la vida.

Acto 3: La prueba suprema, la recompensa y el camino de regreso

La «prueba suprema» en el viaje del héroe es el momento culminante donde el protagonista enfrenta su mayor desafío. En *Despertando a la vida*, este desafío es la aceptación de la posibilidad de que nunca despierte, que su existencia pueda ser solo un sueño interminable. Esta confrontación con la idea del «eterno retorno» y la ciclicidad del sueño representa un momento de crisis existencial, donde el protagonista debe reconciliarse con la idea de que su percepción de la realidad es inherentemente limitada.

La «recompensa» en el viaje del héroe es el conocimiento o la iluminación que se obtiene después de superar la prueba. En *Despertando a la vida*, la recompensa del protagonista es una comprensión más profunda de la naturaleza subjetiva de la realidad y la importancia de la conciencia en la construcción de la experiencia humana. Este conocimiento, aunque no le ofrece una salida clara de su estado onírico, le proporciona una paz interna y un sentido de aceptación de su condición.

Finalmente, en el «camino de regreso», el héroe regresa al mundo ordinario, a menudo transformado por su experiencia. En *Despertando a la vida*, este regreso es ambiguo; ya que el protagonista sigue en su estado onírico, pero ha alcanzado una nueva

comprensión que le permite continuar su viaje con una mente más abierta y receptiva a las posibilidades infinitas de la realidad y el sueño. Este final abierto sugiere que el viaje del héroe es cíclico, una serie de exploraciones sin fin que reflejan la naturaleza continua del aprendizaje y el autoconocimiento.

En resumen, *Despertando a la vida* se puede analizar como un viaje del héroe moderno, donde la búsqueda no es por una conquista externa, sino por una comprensión interna de la existencia. La película, a través de su estructura onírica y filosófica, invita al espectador a emprender su propio viaje de autodescubrimiento, explorando las profundidades de la mente y la realidad.

3.3.7. Análisis de los espacios en *Despertando a la vida*

En la obra *Despertando a la vida*, los espacios en los que transcurre la narrativa juegan un papel fundamental en la construcción de la experiencia onírica que define la película. Desde la perspectiva de la teoría de Gaston Bachelard (1965), específicamente su obra *La poética del espacio*, estos escenarios pueden ser interpretados no solo como telones de fondo, sino como reflejos de la psique del protagonista y, por extensión, del espectador.

Bachelard (1965) sostiene que los espacios íntimos, como las casas y los recintos cerrados, son manifestaciones de la psique humana, actuando como metáforas de estados internos. En el filme, los espacios que el protagonista atraviesa —habitaciones, calles, aulas y otros lugares urbanos— no son simplemente localizaciones, sino que funcionan como extensiones de su mente. Cada espacio se convierte en una proyección de sus pensamientos, dudas y reflexiones filosóficas. Por ejemplo, la habitación en la que comienza su viaje puede verse como un reflejo del estado inicial de su conciencia: un espacio confinado que simboliza su percepción limitada, antes de que su mente comience a expandirse a través de las conversaciones con los diferentes personajes que encuentra.

Bachelard (1965) introduce el concepto de «inmensidad» para describir los espacios oníricos que permiten al individuo trascender sus limitaciones físicas y mentales. En *Despertando a la vida*, el protagonista navega a través de una serie de espacios que, aunque cotidianos, adquieren una cualidad inmensa y trascendental debido a la naturaleza onírica de la película. Las transiciones fluidas y casi imperceptibles entre diferentes escenarios,

como pasar de una habitación a una calle sin solución de continuidad, refuerzan la idea de que estos espacios no son físicos en el sentido tradicional, sino expansiones de la imaginación y el subconsciente del protagonista. Este tipo de inmensidad espacial permite que el personaje y el espectador se adentren en una reflexión profunda sobre la naturaleza de la existencia y la realidad.

Bachelard (1965), también explora la idea del abismo como una representación de lo desconocido y lo inconsciente. En *Despertando a la vida*, este concepto puede ser interpretado en los momentos en que el protagonista experimenta la sensación de caída o deriva a través de los espacios. Estos momentos, donde la gravedad y las leyes físicas parecen desvanecerse, simbolizan la pérdida de control y la inmersión en las profundidades de la mente subconsciente. Este abismo no es un espacio físico, sino un estado mental en el que el protagonista se enfrenta a sus miedos existenciales más profundos, lo que resuena con la idea de Bachelard de que el abismo representa los desafíos internos que el individuo debe enfrentar para alcanzar un mayor conocimiento de sí mismo.

Finalmente, Bachelard (1965) argumenta que los espacios exteriores, como calles y plazas, representan la dimensión colectiva de la experiencia humana. En *Despertando a la vida*, los espacios públicos que el protagonista recorre —como las calles y cafeterías donde encuentra a los diferentes personajes— pueden ser vistos como escenarios de la conciencia colectiva. Estos espacios, en los que se desarrollan conversaciones profundas sobre la existencia, la filosofía y la percepción, actúan como reflejos de los debates internos que todos enfrentamos. A través de ellos, la película sugiere que nuestras ideas y percepciones no se desarrollan en el aislamiento, sino en un contexto social y cultural más amplio.

En resumen, *Despertando a la vida* utiliza los espacios como herramientas para explorar la mente del protagonista y del espectador, siguiendo la idea de Bachelard (1965) de que los espacios son proyecciones de la psique. Estos lugares, que fluctúan entre lo íntimo y lo inmenso, entre lo conocido y lo abismal, entre lo personal y lo colectivo, permiten a la película adentrarse en las profundidades de la experiencia humana, haciendo que el espectador reflexione sobre la naturaleza de la realidad y su lugar en ella.

3.3.8. La estética onírica de *Despertando a la vida*

La película *Despertando a la vida* es un ejemplo notable de la aplicación de una estética onírica que explora las profundidades de la conciencia y la naturaleza de los sueños. Esta película combina elementos visuales, narrativos y sonoros para crear una experiencia cinematográfica que refleja la estructura fragmentada y fluida de los sueños, desde el uso de conversaciones cortadas, visuales difusos y personajes que tienen un rol más no una identidad, *Despertando a la vida* te sumerge en un mundo de sueños lúcidos.

Desde una perspectiva visual, este filme emplea la técnica de animación rotoscópica, que refuerza su naturaleza onírica. Esta técnica, que consiste en dibujar sobre imágenes filmadas en vivo, permite una distorsión de la realidad que simula la percepción alterada de los sueños. Según González (2018), el uso de colores saturados y la manipulación visual de las figuras en la película intensifican la sensación de irrealidad y desconcierto, elementos esenciales en la construcción de un paisaje onírico. Los colores en *Despertando a la vida* no solo son estéticamente atractivos, sino que también actúan como símbolos que representan las emociones y estados mentales de los personajes, en línea con lo observado por Casas Delgado (2013) en su análisis de cine surrealista.

Narrativamente, esta obra sigue una estructura no lineal, característica que se ha identificado como un sello del cine onírico y surrealista (Núñez Guerrero, 2020). La película está compuesta por una serie de conversaciones filosóficas y reflexiones que no siguen un hilo conductor tradicional, sino que saltan entre diferentes temas y escenarios, evocando la naturaleza errática y fragmentada de los sueños. Esta técnica narrativa permite al espectador adentrarse en un estado mental similar al del protagonista, donde la realidad y la fantasía se mezclan indistintamente, una estrategia que Ballester y Ma (2017) señalan como fundamental en la creación de una narrativa surrealista.

En cuanto al sonido, la banda y los efectos sonoros en *Despertando a la vida* contribuyen significativamente a la atmósfera onírica de la película. Harvey (2001) argumenta que el diseño sonoro en el cine onírico es crucial para crear una atmósfera inmersiva que envuelva al espectador en un estado casi hipnótico.

En este filme, la música acompaña y complementa las imágenes surrealistas, acentuando la sensación de estar inmerso en un mundo de ensueño. El sonido, al igual que los visuales, sufre distorsiones que refuerzan la percepción alterada y subjetiva de la realidad, un aspecto que, según Casas Delgado (2013), es clave para sumergir al espectador en el estado mental del protagonista.

En conjunto, la estética onírica de *Despertando a la vida* se construye a través de una combinación de técnicas visuales, narrativas y sonoras que reflejan la naturaleza surreal y fragmentada de los sueños. Este enfoque no solo enriquece la experiencia estética del espectador, sino que también lo invita a una reflexión profunda sobre la conciencia, la identidad y la naturaleza de la realidad, temas centrales tanto en el cine onírico como en la obra de Richard Linklater.

3.3.9. El efecto en el espectador de *Despertando a la vida*

La película *Despertando a la vida* de Richard Linklater es un ejemplo emblemático de cómo el cine puede trascender la simple narración visual para ofrecer una experiencia estética que toca lo sublime, como lo describe Immanuel Kant (1790) en su *Crítica del juicio*. Kant (1790) diferencia lo sublime de lo bello al definirlo como algo que trasciende las capacidades del entendimiento humano. Este tipo de experiencia estética provoca una mezcla de asombro y respeto, a menudo acompañado de un sentimiento de insignificancia frente a la inmensidad del universo. En *Despertando a la vida*, esta sensación se evoca a través de la trama no lineal y las conversaciones filosóficas profundas que llevan al espectador a confrontar preguntas fundamentales sobre la existencia, la realidad y la conciencia. La narrativa se despliega como un flujo constante de ideas abstractas que desafían la lógica convencional y obligan al espectador a trascender su percepción habitual del mundo, entrando así en un estado de ensoñación y forzando la percepción hacia adentro, hacia los cuestionamientos que plantea el filme sobre la vida del propio espectador.

De esta forma, *Despertando a la vida* convierte el filme de una experiencia estética a una experiencia trascendental, por medio del rompimiento de las convenciones del espacio, tiempo y causalidad y enfocándose en la creación del mundo onírico, el filme presiona al individuo a concentrarse en el mensaje que quiere enviar, la pregunta que posa sobre el espectador: ¿cuál es la diferencia entre los sueños y la vida? Así llevando al sujeto

a un estado de reflexión filosófica solo posible por medio del estado de ensoñación que crea la estética onírica del filme. Así finalmente alcanzando el estado de sublimidad, tanto desde un punto de vista estética como metafísica. Además, *Despertando a la vida* también se puede analizar a través de la teoría de Carl Jung y sus tres tipos de sentido: el sentido común, el sinsentido y el suprasentido. La película explora constantemente la tensión entre estos tres tipos de sentido. El sentido común se representa en los fragmentos de diálogo que parecen más terrenales y filosóficamente accesibles, donde los personajes discuten ideas reconocibles sobre la vida y la existencia. Sin embargo, la narrativa también incorpora elementos de sinsentido, cuando las conversaciones se desvían hacia lo abstracto o lo aparentemente incoherente, reflejando la naturaleza caótica y fragmentada de los sueños. Es en estos momentos cuando el espectador experimenta una dislocación que desafía la razón y la coherencia lógica, llevándolo a un estado de confusión productiva que fomenta una introspección más profunda.

El suprasentido, según Jung (2009), se refiere a una dimensión que va más allá de lo racional y lo sensorial, hacia una comprensión más profunda y trascendental. En *Despertando a la vida*, este suprasentido se alcanza a medida que el protagonista y el espectador comienzan a entender que están navegando por un espacio que no es ni completamente real ni completamente irreal, sino una mezcla de ambos. Esta experiencia culmina en un tipo de revelación estética que Kant (1790) describiría como lo sublime: una experiencia que es a la vez sobrecogedora y edificante, que trasciende las limitaciones del entendimiento humano pero que, paradójicamente, proporciona una profunda comprensión de la condición humana.

En resumen, *Despertando a la vida* utiliza técnicas narrativas, visuales y filosóficas para guiar al espectador a través de una experiencia estética que desafía la razón y los sentidos convencionales. A través de la dislocación de las categorías kantianas y la exploración de los sentidos jungianos, la película ofrece una reflexión profunda sobre la naturaleza de la realidad y la conciencia, elevando la experiencia cinematográfica a un nivel de sublimidad que invita a una introspección personal y filosófica.

3.4. Análisis de *El sueño de la sultana*

3.4.1. Contexto de la obra *El sueño de la sultana*

El sueño de la sultana es una película animada dirigida por Isabel Herguera, una destacada directora española en el campo de la animación. La película, que se presentó en el Festival de Cine de San Sebastián en 2023, está basada en el cuento homónimo de Begum Rokeya Sakhawat Hossain, publicado en 1905. Este relato es uno de los primeros ejemplos de la literatura feminista en Asia, imaginando un mundo utópico gobernado por mujeres, lo que ofrece un potente comentario sobre la sociedad patriarcal de la época (Hossain, 1905). La adaptación de Herguera al cine es una exploración visualmente rica que combina elementos históricos y contemporáneos, utilizando la animación como un medio para tejer un puente entre el pasado y el presente, y para reimaginar las posibilidades de un mundo diferente.

Isabel Herguera, nacida en 1961 en Donostia-San Sebastián, España, es una reconocida directora y productora de cine de animación. Herguera estudió Bellas Artes en la Universidad del País Vasco y posteriormente se trasladó a Estados Unidos, donde obtuvo un Máster en Animación Experimental en el Instituto de las Artes de California —*CalArts*—. Su carrera comenzó a ganar relevancia en la década de 1990, cuando regresó a España y se involucró en la producción de varios cortometrajes que le valieron reconocimiento internacional. Conocida por su estilo personal y su habilidad para abordar temas complejos a través de la animación, Herguera ha trabajado tanto en la industria del cine como en la educación, impartiendo clases y talleres de animación en diversas instituciones. *El sueño de la sultana* es una de sus obras más ambiciosas y refleja su compromiso con la exploración de temas de género, identidad, y memoria (Festival de San Sebastián, 2023; García, 2023).

La película no solo adapta el texto original, sino que también incorpora una reflexión sobre el proceso de creación y las dificultades que enfrentan las mujeres en el ámbito artístico. Herguera, a través de tres distintivas técnicas de animación —2D en acuarelas, recortables inspirados por el tradicional teatro de sombras del siglo XX en la India y el arte *mendhi* tradicional para los tatuajes de henna—, logra una obra que es tanto una adaptación fiel como una reinterpretación crítica del material original. Parte del carisma de la obra es su fiel adaptación del arte cultural de la India, dando un homenaje a la tierra natal de Begum Rokeya, pero más allá de eso el *mendhi* es un arte altamente simbólico,

utilizado principalmente en los ritos nupciales de la India, con cada uno de los trazos representando distintos elementos de buena fortuna para la nueva pareja, por lo que se presta perfectamente para el mundo onírico que se presenta en *El sueño de la sultana*. En este sentido, *El sueño de la sultana* se convierte en un espacio donde lo visual, lo cultural y lo narrativo se entrelazan para ofrecer una experiencia cinematográfica que invita a la reflexión sobre los roles de género, la historia y las posibilidades de un futuro diferente (García, 2023).

3.4.2. Recepción de *El sueño de la sultana*

El sueño de la sultana ha sido recibido con gran interés tanto por la crítica como por el público desde su presentación en el Festival de Cine de San Sebastián en 2023. La película ha sido elogiada por su enfoque innovador en la adaptación de un texto literario seminal de Rokeya Sakhawat Hossain, transformándolo en una obra de animación que resuena con temas contemporáneos de género y poder. La crítica ha destacado especialmente la capacidad de Herguera para fusionar la técnica de animación con una narrativa compleja que aborda cuestiones de opresión, identidad y utopía desde una perspectiva feminista.

En su reseña, *El País* señaló que la película no solo es un homenaje al texto original, sino que también ofrece una reflexión crítica sobre las luchas actuales por la igualdad de género (Santos, 2023). Este enfoque ha resonado particularmente en un contexto en el que las narrativas feministas están cobrando una creciente relevancia en el cine contemporáneo. Además, el estilo visual de la película ha sido alabado por su estética única, que combina técnicas de animación tradicionales con elementos digitales para crear una atmósfera que es a la vez nostálgica y futurista.

El impacto de *El sueño de la sultana* también se ha extendido más allá de su recepción en festivales. En la comunidad académica y en círculos feministas, la película ha sido discutida como un ejemplo poderoso de cómo el cine puede reinterpretar y revivir textos literarios para abordar cuestiones sociales contemporáneas (Gómez, 2023). En este sentido, la película de Herguera no solo ha sido reconocida por su mérito artístico, sino también por su capacidad para incitar el diálogo sobre el papel de las mujeres en la sociedad y en la historia.

El espectador no se limita a observar pasivamente la narrativa visual del filme *El sueño de la sultana*, sino que por medio de su profunda historia y simbolismo logra que este dirija su conciencia intencional hacia los temas de opresión, identidad y poder que se exploran a través de las imágenes y el texto (Husserl, 1970). La animación, al explorar por medio de los sueños de Inés el mundo utópico gobernado por mujeres de *Ladyland*, invita al público a proyectar su propia comprensión de estas cuestiones, activando su conciencia intencional para interactuar con el contenido de manera crítica y reflexiva. Al enfrentarse a los símbolos y las metáforas que Herguera utiliza en su obra, el espectador participa activamente en la interpretación y creación del significado de la narrativa. Esto a su vez logra que exista una contemplación de la feminidad y la existencia de espacios puramente femeninos, lo que lleva a una reflexión basada en la subjetividad del espectador, que, sin embargo, se sumerge en temas de identidad, la diferencia entre lo femenino y masculino, y el poder, que se encuentran en el inconsciente colectivo.

Por otro lado, se nos presenta la reducción fenomenológica, concepto que también afecta profundamente la forma en que *El sueño de la sultana* es percibido. En la película, al suspender las ideas previas que se tienen sobre la realidad del mundo, el espectador deja de lado sus supuestos sobre las barreras entre lo real y lo onírico y permite que las escenas fluyan entre ambos. También esto se presenta al ignorar las jerarquías de poder tradicionales y se sumerge en la construcción de una realidad alternativa, la de *Ladyland* que se presenta en el libro que Inés descubre *El sueño de la sultana*. Este mundo onírico feminista, donde las mujeres tienen el control total, permite que los espectadores experimenten una suspensión de sus preconcepciones y los lleva a reflexionar sobre la estructura de poder y las dinámicas de género en sus propias realidades. Por otra parte, la suspensión de la barrera entre lo real y lo onírico permite al espectador introducirse en los aspectos más simbólicos del viaje de Inés. La forma en que la película combina la estética onírica con una narrativa onírica feminista también refuerza esta experiencia fenomenológica, donde el espectador se ve envuelto en una exploración íntima y subjetiva de los temas presentados (Husserl, 1970).

En términos de recepción, los conceptos husserlianos de la conciencia intencional y la reducción fenomenológica hacen que *El sueño de la sultana* ofrezca una experiencia

que trasciende lo narrativo (Husserl, 1970). Los espectadores no solo se sumergen en un mundo visualmente hermoso, sino que también participan activamente en una reflexión sobre la psique femenina y las estructuras sociales. A través de la animación, la película provoca una introspección en el espectador, que se convierte en cocreador del significado, explorando los rincones más profundos del inconsciente colectivo y personal. Este proceso no solo enriquece la experiencia estética, sino que también desafía al espectador a reconsiderar las narrativas históricas y culturales desde una perspectiva fenomenológica, lo que refuerza su impacto y relevancia en el cine contemporáneo.

3.4.3. Lista de personajes de *El sueño de la sultana*

- **Inés:** protagonista de la historia, es una animadora intrépida y feminista que no posee la capacidad de soñar. A lo largo de la película, Inés emprende un viaje para entender más sobre la autora Begum Rokeya y, en ese proceso, también descubre aspectos profundos de sí misma. Su lucha interna y su deseo de autocomprensión son centrales en la narrativa.
- **Ámár:** amante de Inés, mantiene una relación compleja con la protagonista. Representa tanto la libertad que Inés anhela como los aspectos de la masculinidad que le resultan conflictivos. Ámár es un reflejo de las contradicciones y desafíos que Inés enfrenta en su búsqueda personal.
- **Roberto Bessi:** padre de Inés, es un director de cine y un soñador perpetuo. A pesar de ser un padre ausente, Roberto apoya las pasiones artísticas de su hija y la invita a participar en una de sus películas, que aborda temas feministas. Su influencia es fundamental en la formación de las inquietudes y valores de Inés.
- **Sara:** la madre de Inés es una mujer seria y práctica que no comprende completamente las inclinaciones artísticas de su hija. Sin embargo, a pesar de sus diferencias, Sara apoya a Inés en su búsqueda, mostrando un amor incondicional y una preocupación constante por su bienestar.
- **Sudhanya:** amiga y acompañante de Inés durante su viaje por la India. Sudhanya es una maestra que encuentra durante su viaje y se convierte en guía leal que ayuda a Inés en su búsqueda por conocer más sobre Begum Rokeya. Su apoyo es crucial para que Inés pueda

navegar las complejidades de su viaje y compartir las dificultades que vienen con el ser una mujer que no quiere verlas.

- **Paul:** amigo y artista, Paul desempeña un papel importante al guiar a Inés en su proceso de introspección. A través de sus conversaciones, Paul ayuda a Inés a comprender la razón detrás de su viaje y reflexiona sobre la importancia de los sueños como herramientas de autoconocimiento y crecimiento personal.

- **Begum Rokeya:** autora de la novela *El sueño de la sultana* y una figura clave en el viaje de Inés. Begum aparece como una compañera en los sueños de Inés, ofreciéndole una perspectiva única sobre el feminismo, la emancipación y el poder de la imaginación, convirtiendo su fantasía en un mundo compartido con Inés.

3.4.4. Trama de *El sueño de la sultana*

El sueño de la sultana es una película dirigida por Isabel Herguera que sigue la historia de Inés, una animadora que se embarca en un viaje físico y emocional tras encontrar el libro *El sueño de la sultana*. La historia comienza cuando Inés, durante uno de sus viajes a la India, descubre esta obra escrita por Begum Rokeya, una autora feminista pionera en el subcontinente indio. Fascinada por la visión utópica y feminista presentada en el libro, Inés comienza a proyectar este mundo ideal en su propio inconsciente, desencadenando una serie de experiencias y reflexiones sobre su vida y sus propios sueños.

A lo largo de la película, Inés viaja entre España, Italia e India, no solo explorando los lugares físicos, sino también profundizando en sus propias relaciones interpersonales que han formado y afectado su psique y en la vida y legado de Begum Rokeya. Estos viajes externos reflejan el conflicto interno de Inés, quien se siente atrapada en una vida sin sueños propios, sintiendo que va a la deriva sin dirección. Este conflicto se ve acentuado por su incapacidad para soñar, un tema recurrente en la película que simboliza su desconexión con su mundo interior. A lo largo de su viaje, Inés recibe apoyo y consejo de varios personajes, cada uno representando diferentes aspectos de la vida y los desafíos que enfrenta.

Finalmente, Inés llega a una conclusión crucial en Vrindaval, la ciudad de las viudas: el lugar seguro para las mujeres que describe Begum no existe en el mundo real. Este espacio no lo va a encontrar en explorando los paisajes y culturas del mundo externo,

sino lo va a encontrar en el mundo interno, donde reside su verdadero ser y, por ende, la paz que busca. A través de esta introspección, Inés comienza a construir ese espacio seguro y personal que tanto anhela, un lugar donde finalmente puede soñar y reconectar con su esencia más profunda. La película, así, se convierte en una alegoría del viaje interno y la búsqueda de la identidad, utilizando los paisajes reales y ficticios como reflejo de las emociones y conflictos de su protagonista.

3.4.5. Análisis de arquetipos en *El sueño de la Sultana*

En la película *El sueño de la sultana*, dirigida por Isabel Herguera, los arquetipos juegan un papel crucial en el desarrollo de la trama, especialmente en el proceso de individuación del protagonista, un concepto central en la teoría de los arquetipos de Carl Jung. Este proceso se manifiesta a través de un viaje que se asemeja al «viaje del héroe» descrito por Joseph Campbell, donde Inés, la protagonista, enfrenta desafíos internos y externos en su búsqueda de identidad y autoconocimiento.

Inés encarna dos arquetipos clave: el «héroe» y el «explorador». Como «héroe», Inés debe enfrentar sus miedos y conflictos internos relacionados con el trato hacia las mujeres en el mundo, especialmente en el contexto de las culturas que explora. Su misión se convierte en un viaje de superación personal, donde debe aprender a confrontar sus emociones y trascender estas barreras para alcanzar su destino, es decir, una mayor comprensión de sí misma y la capacidad de soñar. El arquetipo del «explorador», por otro lado, se manifiesta en su deseo insaciable de descubrir tanto el mundo externo como su propio mundo interno. Este dualismo refleja la complejidad del viaje de Inés, donde su búsqueda física por comprender la vida de Begum Rokeya se entrelaza con un viaje emocional hacia la autoexpresión y el autoconocimiento. Al final, Inés encuentra paz al darse cuenta de que su verdadera exploración es interna, lo que le permite mantener su propósito de seguir descubriendo nuevos aspectos del mundo y de sí misma.

Los personajes secundarios también representan arquetipos esenciales para el desarrollo de Inés como heroína. Paul y Begum Rokeya encarnan el arquetipo del «sabio», funcionando como guías que ofrecen la sabiduría necesaria para que Inés avance en su viaje. Begum, a través de su libro *El sueño de la sultana*, actúa como una guía espiritual, inspirando a Inés a explorar el concepto de un espacio seguro para las mujeres y a seguir

su ejemplo. De esta forma, Begum encarna el arquetipo del «sabio» ya que ella aparece en los sueños de Inés, al principio para explorar las ideas de la ciudad de *Ladyland* y luego como una figura que le da acceso al espacio onírico de su mente, encajando según la definición de Jung (1969). Por otra parte, Paul actúa como un guía más terrenal, incitando a Inés a explorar sus emociones y sueños, y ayudándola a confrontar sus sentimientos hacia Ámár, su amante. Así pues, Paul también cumple con la función del arquetipo del Sabio ya que le brinda conocimiento que la ayuda con su viaje —no ha superado a Ámár— y la guía a darle mayor importancia a sus sueños, lo que le permite enfocarse en su meta final (Jung 1969). La influencia de estos personajes refleja la importancia del «sabio» en el viaje del héroe, proporcionándole a Inés el conocimiento necesario para superar sus pruebas.

Ámár representa el arquetipo del «animus», que en la teoría junguiana simboliza las cualidades masculinas que existen en la psique femenina. Ámár encarna tanto las cualidades deseables de la libertad y la falta de inhibición como las cualidades negativas de la falta de intimidad emocional y el distanciamiento. La relación tumultuosa entre Ámár e Inés refleja la lucha interna de esta última por integrar estas cualidades en su propio ser. Es solo cuando Inés acepta y comprende estas características en sí misma que puede liberarse del ciclo amoroso con Ámár, alcanzando así una mayor comprensión de su propia identidad.

Como siguiente punto están los arquetipos del «gran padre» y la «gran madre», representados por los padres de Inés. Ellos juegan un papel fundamental en su desarrollo, tanto para marcar el punto de inicio y saber qué eventos llevaron a Inés al punto donde inicia su viaje y las pruebas que debe superar, basadas en romper con esos marcos de la zona de confort que crearon sus padres. Roberto Bessi, el padre de Inés, aunque ausente, simboliza el «gran padre», cuya protección y creatividad imponen una visión masculina sobre las pasiones de Inés. Esta relación explica gran parte del miedo y la inseguridad que Inés siente como mujer, debido a la imposición de su visión del mundo sobre los ideales de Inés y luego la despreocupación por su bienestar general. La madre de Inés, por otro lado, representa el arquetipo de la «gran madre», que la impulsa a enfrentarse a la realidad en lugar de perderse en sueños. Esta figura sería que brinda confort y seguridad es fundamental para el desarrollo de Inés, diametralmente opuesta a las aspiraciones de su padre. Es solo

cuando logra fusionar esta perspectiva más centrada con su deseo de exploración que puede avanzar en su proceso de individuación.

Finalmente, encontramos a Sudhanya, que encarna el arquetipo del «cuidador», un personaje clave en las últimas secciones del viaje de Inés. Como amiga y acompañante, Sudhanya ofrece apoyo emocional y práctico, ayudando a Inés a superar obstáculos que presenta la cultura india en su viaje como las barreras de idioma o cultura. Su presencia en la vida de Inés subraya la importancia de encontrar un espacio seguro dentro de uno mismo y destaca la necesidad de apoyo y comunidad en el proceso de autodescubrimiento. Sudhanya representa también ese sentimiento de responsabilidad por el bienestar de los demás y por medio de cuidar una a la otra y tener esa relación emocional tan íntima es que ambas logran encontrar el espacio seguro emocional que buscan, tanto dentro de sí mismas como en la otra.

En resumen, *El sueño de la sultana* es una rica narrativa que utiliza arquetipos junguianos y el viaje del héroe para explorar el viaje interno de Inés hacia la individuación. A través de su interacción con estos arquetipos, Inés avanza en su camino hacia la autocomprensión, transformándose en una figura que no solo comprende su propia identidad, sino que también encuentra paz en la idea de que la verdadera exploración es un proceso continuo y sin dirección fija.

3.4.6. Análisis del viaje del héroe en *El sueño de la sultana*

Una vez entendidos los arquetipos en el filme *El sueño de la sultana* y la relación que estos tienen con la protagonista podemos proceder al análisis del viaje del héroe según la teoría crítica de Joseph Campbell. Esta historia se cuenta desde una narrativa no lineal, sin embargo, la estructura de la película contiene capítulos titulado por lo que nos basaremos en estas divisiones para explicar el viaje del héroe que sucede:

Prólogo: —Mundo ordinario—

Se establece la vida cotidiana de Inés en España y su sensación de desconexión y miedo tras el abandono de su padre y la percepción del mundo como un lugar inseguro para las mujeres. Este es su mundo ordinario, donde se siente sola y desprotegida.

Acto 1: Abrir un libro: —Llamada a la aventura—

La llamada a la aventura ocurre cuando Inés descubre el libro *El sueño de la sultana* durante su viaje a la India. Esta obra despierta en ella el anhelo de encontrar un espacio seguro para las mujeres y la impulsa a profundizar en la vida y legado de Begum Rokeya.

Acto 2: Uno y mil silencios —Negativa al llamado y encuentro con el mentor

De vuelta en España, Inés enfrenta consejos contradictorios: su madre le insta a ser realista, mientras que Paul la anima a soñar y explorar. Inicialmente duda en continuar su búsqueda, pero la invitación de su padre a Italia y la comunicación con Ámár reavivan su deseo de aventura. Aquí, Paul y Begum Rokeya actúan como mentores que la guían en su camino de exploración, Begum sirviendo como la inspiración necesaria para emprender su viaje tanto físico como emocional y Paul dando una guía para esclarecer las necesidades emocionales de Inés y su deseo para obtener acceso a su propio mundo onírico, el lugar donde se fusionen su consciente e inconsciente.

Acto 3: Recorriendo Mis Pasos —Cruce del umbral y pruebas, aliados y enemigos—

Inés cruza el umbral al embarcarse en su viaje a Italia e India. En Italia, confronta las similitudes entre su padre y Ámár, lo que le brinda claridad sobre sus relaciones. Encuentra también a Ámár en la India y luego de aceptar las diferencias sociales que tienen y enfrentarse a sus miedos sociales —el juicio ajeno y espacios diseñados para excluir a las mujeres— logra capturar los aspectos positivos de su relación con Ámár dentro de sí misma y deja ir la relación donde los deseos de libertad de Ámár y de sentirse protegida y estable de Inés entraban en conflicto. En India, también conoce a Sudhanya, quien se convierte en una aliada esencial. Juntas enfrentan obstáculos al buscar la tumba de Begum Rokeya y explorar la «Ciudad de las Viudas», enfrentándose a la realidad de que el espacio seguro que buscan no existe en el mundo externo. Al ser expulsadas de este espacio para mujeres, Sudhanya e Inés encuentran confort una en la otra y finalmente construyen el espacio seguro que tanto anhelaban, en ellas mismas para luego crearlo en el mundo.

Acto 4: El sueño de Inés —Recompensa y camino de regreso—

Inés finalmente logra soñar por sí misma, sumergiéndose en una ensoñación guiada por Begum Rokeya. Este sueño simboliza la integración de su inconsciente y consciente,

alcanzando un estado de individuación. Aunque el final es abierto, Inés ha obtenido el «elixir»: el autoconocimiento y la capacidad de crear su propio espacio seguro interno. De esta forma, termina el viaje del héroe que vemos, pero el final abierto indica subsecuente crecimiento y mayor exploración guiado por la propia Inés y su andar sin rumbo fijo.

El sueño de la sultana es una rica exploración de la identidad, la feminidad y la búsqueda de un espacio seguro en un mundo complejo. A través de los arquetipos de Jung y las etapas del viaje del héroe de Campbell, la película presenta un viaje de individuación en el que la protagonista, Inés, enfrenta y supera desafíos tanto externos como internos. La interacción con otros personajes arquetípicos facilita su crecimiento y transformación, permitiéndole alcanzar una comprensión más profunda de sí misma y de su capacidad para soñar y crear su propia realidad. La película invita al espectador a reflexionar sobre su propio viaje de autoconocimiento y la importancia de reconciliar las diversas facetas de la identidad en la búsqueda de la realización personal.

3.4.7. Análisis de espacios en *El sueño de la sultana*

Bachelard (1965) argumenta que los espacios pueden servir como reflejos de la psique humana, permitiendo a los personajes y espectadores conectarse con los aspectos más profundos de su ser. En la película, los espacios naturales y urbanos se utilizan para representar diferentes estados emocionales y psicológicos de Inés. Los espacios naturales, como los paisajes de la India, ofrecen a Inés un respiro de la vida urbana y un lugar donde puede reflexionar sobre su vida. Estos espacios abiertos, lejos del bullicio de la ciudad, simbolizan la libertad y la posibilidad de exploración interna, contrastando con los espacios urbanos que suelen ser caóticos y opresivos.

Los espacios urbanos, por otro lado, representan la complejidad y las dificultades de la vida cotidiana. Inés, a menudo, se siente observada y atrapada en estos entornos, lo que refleja su lucha interna con las expectativas sociales y su propia identidad. La sensación de ser observada en los espacios públicos también subraya su inseguridad y el peso de la mirada externa, algo que contrasta fuertemente con los espacios más íntimos donde puede confrontar sus emociones sin la presión del juicio ajeno.

Bachelard (1965) destaca la importancia de los espacios íntimos, como los cuartos, como lugares donde se revelan las emociones más profundas y donde se lleva a cabo la verdadera introspección. En *El sueño de la sultana*, los cuartos y otros espacios cerrados son escenarios clave para las revelaciones emocionales de Inés. Estos espacios permiten que el mundo onírico y la realidad se entrelacen, facilitando momentos de introspección donde Inés confronta sus miedos, deseos y la falta de conexión con su propio ser. Otro espacio similar es la galería de arte de Paul, que por medio de la expresión artística centrado en el cuerpo femenino podemos entrar en el espacio más íntimo de todos, una representación onírica del propio cuerpo de Inés y todos los procesos que suceden en este hasta encontrarnos cara a cara con su cerebro, expresando los impulsos que la recorren y cómo finalmente acepta su viaje. Es en estos lugares íntimos donde Inés comienza a comprender la importancia de tener un espacio seguro y personal, donde pueda reconectar con sus propios sueños y aspiraciones.

El vacío en *El sueño de la sultana* se presenta a través de los espacios artísticos y religiosos que Inés visita a lo largo de su viaje. Bachelard (1965) sugiere que el vacío puede ser un reflejo de la ausencia emocional o de la falta de conexión interna. En la película, estos espacios vacíos representan los momentos en los que Inés debe enfrentarse a sus emociones más profundas y a la realidad de su propia vida. Los espacios religiosos, en particular, subrayan la búsqueda de significado y propósito en un mundo que a menudo parece desprovisto de respuestas claras. Es en estos espacios donde Inés experimenta un enfrentamiento con el vacío de su existencia, lo que la impulsa a buscar una conexión más profunda con su ser interior y, finalmente, encontrar un lugar donde pueda soñar.

Por último, en el filme *El sueño de la sultana* se utiliza regularmente el recurso cinematográfico del plano de situación que nos permite tomar a detalle los escenarios en donde se lleva a cabo la historia. Esto es para mostrarnos un poco más sobre los personajes, la cultura donde habitan y los sucesos externos a la historia, todo para formar una relación íntima entre el espectador y la historia que se nos presenta así nos adentra en la escena y formamos parte de esta, además de compartir la callada observación de Inés en su mundo. En conclusión, *El sueño de la sultana* utiliza los espacios de manera estratégica para reflejar el viaje emocional y psicológico de Inés. A través de la teoría de Bachelard (1965),

podemos entender cómo estos espacios no solo sirven como escenarios físicos, sino también como reflejos de los estados internos de la protagonista, permitiendo una exploración profunda de su psique y su búsqueda de identidad.

3.4.8. La estética onírica de *El sueño de la sultana*

La estética onírica de *El sueño de la sultana* de Isabel Herguera se construye a través de un cuidadoso uso de estilos de animación diferenciados, una banda sonora que refleja el realismo sensorial de los espacios, y una narrativa no lineal que permite transiciones fluidas entre el mundo real y el onírico. Este enfoque estilístico no solo refuerza la inmersión del espectador en las ensoñaciones de Inés, sino que también subraya la complejidad de su viaje emocional y psicológico.

La película utiliza tres estilos de animación distintos para representar el mundo real y el mundo onírico de *El sueño de la sultana*, lo que crea un contraste visual significativo y enfatiza la diferencia entre las realidades. Estos estilos se pueden observar en las secuencias oníricas de *El sueño de la sultana*, la representación del mundo real y la secuencia donde narran la biografía de Begum Rokeya. Según Ballester y Ma (2017), el cine surrealista a menudo emplea técnicas visuales para diferenciar las capas de la realidad, un concepto que Herguera adopta y adapta a través de su animación. El estilo más «realista» —en este caso más elaborado en el uso de colores y texturas— para el mundo cotidiano de Inés enfatiza su desconexión emocional y su búsqueda de sentido, mientras que la animación más estilizada y fantástica del mundo onírico refleja la liberación de su subconsciente y su exploración interna, utilizando como inspiración los dibujos de los mandálas, el tercer estilo se encuentra en un punto medio de ambos, usando texturas y colores y una animación estilizada para las caras similar al cubismo. Esta variedad permite que el espectador distinga claramente entre los dos mundos, pero también que experimente cómo uno influye en el otro, creando una narrativa en la que los límites entre lo real y lo imaginario se desdibujan. Todo esto culmina con el uso de los tres en el sueño de Inés mostrando cómo todos los aspectos de su vida se unen y le dan acceso a su inconsciente y, por ende, al espectador.

La banda sonora y el diseño de sonido en *El sueño de la sultana* son fundamentales para anclar al espectador en la experiencia sensorial de los personajes. Como señala Núñez Guerrero (2020), en el cine surrealista, el sonido puede ser una herramienta poderosa para conectar al espectador con la psicología de los personajes. En la película, los sonidos naturales y el foley no solo refuerzan la verosimilitud del mundo real, sino que también contrastan con la abstracción y el simbolismo del mundo onírico. Esta atención al detalle sonoro permite que las transiciones entre los dos mundos sean más sutiles y fluidas, envolviendo al espectador en la experiencia emocional de Inés mientras navega por sus ensoñaciones.

La estructura narrativa de *El sueño de la sultana* es no lineal, lo que refleja la naturaleza fragmentada de los sueños y la subjetividad de la experiencia de Inés. Harvey (2001) sostiene que la narrativa no lineal es una característica central del cine onírico, ya que permite una representación más auténtica de la mente subconsciente. En la película, las transiciones fluidas entre el mundo real y el onírico reflejan la confusión interna de Inés y su incapacidad para separar completamente sus deseos y miedos del mundo que la rodea. Parte de estas transiciones son los silencios artísticos, momentos en el filme donde se observa los alrededores de la historia creando momentos profundos de reflexión que crean esa fusión entre lo real, lo surreal y lo onírico, enfocando detalles y creando por medio de figuras y elementos reales, situaciones imposibles. Esta herramienta estilística es clave para sumergir al espectador en el viaje emocional de Inés, llevándolo a través de los paisajes de su subconsciente sin interrupciones bruscas que romperían la inmersión.

Las técnicas narrativas del filme *El sueño de la sultana* funcionan también por medio de lapsos de tiempo, no tenemos marco de referencia del tiempo que pasa dentro de la historia, por lo que la única forma que podemos ver los avances de la narrativa es por medio de los cambios de ubicación. Esto nos da una percepción distorsionada del tiempo similar a un sueño donde no existe una temporalidad fija si no se aparece de forma inmediata en el centro de la acción. De esta forma, *El sueño de la sultana* juega con la percepción del espectador por medio de la narrativa, al no delimitar de forma firme los aspectos oníricos de la historia y la realidad y el uso de una temporalidad distorsionada

durante los segmentos reales se crea una experiencia onírica similar a un estado de ensoñación.

En resumen, *El sueño de la sultana* utiliza un enfoque multifacético para construir su estética onírica, combinando estilos de animación contrastantes, un diseño de sonido inmersivo, y una narrativa que fluye entre lo real y lo fantástico. Estas técnicas, respaldadas por los principios del cine surrealista, permiten que la película ofrezca una experiencia cinematográfica rica y envolvente que explora las profundidades del subconsciente humano.

3.4.9. Efecto en el espectador de *El sueño de la Sultana*

El efecto que *El sueño de la sultana* tiene sobre el espectador se construye a través de una combinación de elementos estéticos y narrativos que permiten una profunda introspección y una exploración personal de la identidad. Durante la narrativa, el filme explora la identidad de Inés, una mujer que navega entre múltiples culturas sin sentirse completamente parte de ninguna. Este viaje de autodescubrimiento se ve enriquecido por la estética onírica de la película, que permite al espectador sumergirse en la experiencia emocional y psicológica de la protagonista, llegando así a una experiencia de catarsis por medio del viaje de la protagonista que transforma la obra de una experiencia estética a una experiencia trascendental.

Según la *Crítica de la razón pura* de Kant (1781), el espectador es capaz de trascender su experiencia sensorial limitada y acceder a un mundo de ideas más abstracto por medio del arte. En este caso, la búsqueda de identidad, la exploración de distintas culturas y el significado del ser mujer que enfrenta Inés son las bases de la experiencia humana que la obra transmite hacia el espectador. Así, utilizándola sensación de ser constantemente observado, la estructura narrativa no lineal y las transiciones fluidas entre el mundo real y el onírico se crea un espacio donde las categorías tradicionales de tiempo y espacio se suspenden, permitiendo que el espectador se adentre en las profundidades del subconsciente de los personajes y así proyecte y explore sus deseos y miedos más profundos. Por medio de esa conexión con la protagonista, el espectador es guiado a proyectar su psique en la historia y de esta forma, logra plantearse preguntas sobre su propia

realidad, el filme convirtiéndose para el espectador lo que fue el libro *El sueño de la sultana* para Inés.

La Crítica del juicio de Kant (1790) añade la apreciación estética a esta experiencia. La película, al utilizar una narrativa y estética onírica, facilita que el espectador acceda a lo sublime, un concepto kantiano que describe experiencias que van más allá de la comprensión racional y provocan una mezcla de asombro y respeto. Los sueños y las ensoñaciones que se muestran en la película, especialmente aquellos inspirados por la obra de Begum Rokeya, funcionan como una ventana a los aspectos más abstractos y sublimes de la identidad y la feminidad. El uso de la estética surrealista no solo es visualmente impactante, sino que también provoca en el espectador una reflexión profunda sobre su propia identidad y la naturaleza de los sueños, permitiendo una experiencia estética que va más allá de lo meramente visual para convertirse en un proceso de autoconocimiento.

De esta forma, *El sueño de la sultana* se transforma de una experiencia estética a una experiencia tanto estética como trascendental. Por medio del uso de la estética onírica y la exploración de eventos por los que pasan todas las personas en su proceso de individuación —la sensación de estar perdido, la búsqueda de la identidad, el resolver relaciones interpersonales complejas— logran que el espectador internalice las experiencias de la protagonista, tanto para empatizar como para contrastar estas experiencias con las propias y realmente sumirse en una exploración de su propia psique, similar a lo que hace Inés. Así, *El sueño de la sultana* se convierte de una experiencia artística bella, a un *canvas* donde el individuo puede proyectar sus propias experiencias y así llegar a lo sublime, por medio de ese proceso de co-creación con la obra.

Finalmente, desde la perspectiva de Jung, *El sueño de la sultana* invita al espectador a experimentar distintos niveles de sentido. En la película, Inés explora el «suprasentido», ese plano que trasciende la lógica y la razón, conectándose con un subconsciente colectivo que revela sus deseos más profundos, en especial en su sueño, al final de su viaje cuando tiene acceso a tanto su consciente como inconsciente, invitando al espectador a ver dentro de sus sueños para encontrar ese espacio. Al mismo tiempo, la narrativa permite que el espectador experimente el «sinsentido», en la medida en que los sueños de Inés desafían la realidad cotidiana y presentan un mundo en el que las normas tradicionales no aplican. Esta

exploración culmina en un regreso al «sentido común», donde tanto Inés como el espectador integran estas experiencias oníricas en su comprensión de sí mismos y del mundo que los rodea. La película, por lo tanto, no solo ofrece una historia visualmente rica, sino que también invita al espectador a un viaje psicológico y filosófico que refleja la naturaleza compleja y multifacética de la identidad humana.

IV. Discusión

Una vez ya tenemos el análisis de los distintos filmes que conforman el material de estudio de este trabajo podemos comparar y contrastar cómo es que cada obra adopta la estética onírica y la utiliza para poder contar una historia única que al mismo tiempo resuena con las partes más centrales de la experiencia humana. Comenzando con los aspectos similares, todas las películas mantienen el uso simbólico de los arquetipos, el viaje del héroe y los espacios, llegando a impactar y resonar con la audiencia. De esta forma, *Paprika*, *El viaje de Chihiro*, *Despertando a la vida* y *El sueño de la sultana* representan aspectos del proceso de individuación. Aunque estas películas abordan diferentes aspectos del proceso de creación de un Yo completo, comparten un hilo conductor que conecta sus símbolos con las emociones y desafíos del espectador. Así, los personajes no solo experimentan su propia evolución, sino que permiten que el público también confronte sus propios miedos, deseos y sombras internas y obtenga catarsis por medio del arte.

En *Paprika* de Satoshi Kon, la línea entre los sueños y la realidad se borra, explorando cómo la tecnología afecta la psique humana y amplifica los procesos inconscientes. Esta película utiliza la animación japonesa para crear un mundo surrealista donde los personajes, especialmente Paprika y la Dra. Chiba, simbolizan la fragmentación del «yo» y la eventual reconciliación entre el consciente y el subconsciente. El filme presenta una narrativa no lineal, con la estética visual representando el caos y la libertad del sueño, lo que refleja la experiencia de un sujeto que no puede distinguir lo real de lo imaginado. Esta característica es un reflejo de la conciencia intencional de Husserl, donde la percepción es siempre dirigida hacia algo; en este caso, hacia los miedos y deseos profundos que se proyectan en los sueños.

Por otro lado, *El viaje de Chihiro* de Hayao Miyazaki presenta un viaje de maduración que utiliza la fantasía y el simbolismo para representar la transición de la infancia a la adultez. Chihiro, al igual que los otros héroes de estas películas, pasa por un

proceso de individuación, enfrentando sus miedos y aprendiendo sobre la responsabilidad y el autocontrol. A lo largo de la película, los arquetipos junguianos como la sombra —representada por Sin Cara— y el «sabio» —representado por Kamaji— guían su desarrollo emocional. La animación colorida y rica en simbolismo, combinada con una banda sonora evocadora, sumerge al espectador en un mundo donde lo mágico y lo real se entrelazan. Aquí, la recepción fenomenológica de la obra permite al público no solo apreciar la belleza de la animación, sino también experimentar la simbología universal de manera introspectiva, generando una conexión emocional profunda.

En *Despertando a la vida*, Richard Linklater ofrece un enfoque diferente, en el que las conversaciones filosóficas y las reflexiones sobre el libre albedrío y la naturaleza de los sueños dominan la narrativa. Aquí, los arquetipos del sabio y el mago aparecen en las figuras de los personajes que guían al protagonista en su búsqueda de la verdad y el significado. La técnica de animación rotoscópica, que distorsiona y transforma la realidad, refuerza el tema onírico, mientras que el enfoque en el existencialismo resuena con la lucha del protagonista por comprender la naturaleza de su existencia. La estructura no lineal y las transiciones fluidas entre escenas no solo reflejan el estado onírico, sino que también permiten que la película se convierta en un espacio para la reducción fenomenológica, en el que el espectador suspende sus juicios sobre el mundo exterior y se sumerge en las profundidades filosóficas de la trama.

Por su parte, *El sueño de la sultana* de Isabel Herguera destaca por su representación de un mundo utópico feminista. Basada en la novela homónima de Rokeya Sakhawat Hossain, esta película utiliza la animación para explorar temas de género y poder. Inés, la protagonista, recorre tanto un viaje físico como emocional, en busca de un espacio seguro donde las mujeres puedan prosperar. Este viaje interno y externo se enmarca en la teoría de Campbell sobre el viaje del héroe, donde Inés se enfrenta a los desafíos emocionales que la llevan hacia su propia individuación. El mundo onírico de *Ladyland*, con sus paisajes cambiantes y simbolismos femeninos, actúa como un espejo del inconsciente de Inés, obligándola a confrontar sus propias inseguridades y deseos, para luego crear un espacio onírico propio accediendo así directamente a su inconsciente. Al igual que en *Paprika*, el

espectador se ve envuelto en una estética onírica que le permite proyectarse en la narrativa, generando una experiencia introspectiva y transformadora.

Una de las similitudes más destacadas entre las cuatro películas es el uso de la narrativa no lineal y la disolución de las fronteras entre el sueño y la realidad. Cada uno de estos filmes utiliza este recurso narrativo de forma distinta, ya sea manejando la incógnita de la existencia de ciertos personajes en la vida real como en *Paprika* o si es que existe una distinción real entre el mundo onírico y el mundo consciente como en *Despertando a la vida*. Así, esta construcción narrativa se apoya en el simbolismo visual y auditivo que existe en cada obra, lo que refuerza esta estética onírica, creando espacios que actúan como extensiones de la psique de los personajes y, por ende, del espectador. La música, los colores saturados y las transiciones visuales fluidas invitan al público a dejar de lado sus nociones preconcebidas de la realidad y a experimentar el cine de manera visceral. Esto se puede ver presente en *El viaje de Chihiro* con las piezas musicales que reflejan la personalidad y el estado emocional de los personajes en escena. En cambio, *El sueño de la sultana* presenta estos espacios por medio de las transiciones entre los distintos estilos artísticos y la integración de elementos y escenas surrealistas en momentos que la protagonista se encuentra en la vida real, mostrando así la conexión entre ambos mundos.

Así, todos filmes —bajo el lente teórico de la teoría de la recepción de Husserl (1970)— logran esa permeación al inconsciente del espectador, por medio del uso de la estética onírica. Esto es posible debido a que la estética onírica facilita el estado de ensoñación necesario para llevar al espectador a enfocar su consciencia intencional en la obra, desde un aspecto audiovisual llamativo. Luego por medio del uso de los recursos surrealistas y simbólicos, logra que el espectador se disocie de las reglas de la realidad y así pueda aplicar la reducción fenomenológica al visualizar la obra. Esto, entonces, se convierte en un aspecto crucial de la experiencia artística de los filmes, ya que esta apelación directa al inconsciente, en el lenguaje simbólico que este se maneja, logra que exista un diálogo ininterrumpido entre la obra y las áreas más profundas de la mente del espectador permitiendo ese impacto necesario para llevar a las obras de lo bello a lo sublime según Kant (1790).

Sin embargo, a pesar de estas similitudes tanto en el uso de la estética y su posible lectura bajo la teoría, cada película aborda el proceso de individuación y la percepción del mundo desde enfoques estéticos y narrativos diferentes. *Paprika* se centra en la influencia de la tecnología en la psique humana, mientras que *El viaje de Chihiro* explora el paso de la niñez a la adultez a través de un mundo mágico. *Despertando a la vida* se enfoca en la búsqueda filosófica de sentido, y *El sueño de la sultana* utiliza un enfoque feminista para cuestionar las estructuras de poder patriarcales y la identidad que puede formar una mujer a pesar de ellos. Estos enfoques diversos no solo enriquecen la experiencia del espectador, sino que también subrayan cómo el cine onírico puede adaptarse para abordar distintos aspectos de la experiencia humana.

Estos cuatro filmes también manejan referencias culturales que se prestan tanto como para crear espacios creíbles en el marco del filme, pero también presentan un simbolismo que nuevamente recalca la universalidad del inconsciente colectivo. Desde un punto de estética audiovisual, los filmes japoneses relucen por su uso de elementos culturales tradicionales —como las procesiones de festivales o los espíritus de folklore— que visualmente captan la atención del espectador. Por otra parte, los filmes más experimentales como *El sueño de la sultana* y *Despertando a la vida* manejan estéticas visuales contrastantes. El sueño de la sultana está centrado en el expresionismo y maneja tres tipos artísticos distintivos a lo largo de la película. En cambio, *Despertando a la vida* por medio del uso de la rotoscopia captura la esencia de la vida real urbana sin llegar al realismo total, manteniendo así la estética del filme en el borde entre la vida real y la fantasía de la animación. Finalmente, ambos filmes tienen un enfoque en el diseño sonoro, ya que a pesar de que si existe una banda sonora para *Despertando a la vida* se les da una mayor prioridad a los sonidos del ambiente o se integra la música a la narrativa del filme, mostrando músicos, radios, etc. De esta forma, *Despertando a la vida* y *El sueño de la sultana* crean un realismo que borra aún más las barreras entre el mundo onírico y el mundo real, al introducir aspectos visuales expresionistas y un audio realista, similar a la confusión de los sentidos que existe en los sueños.

Estas diferencias se encuentran también en el enfoque narrativo que los filmes les dan a sus atributos, es decir los arquetipos y el viaje del héroe. Las obras a pesar de todas

tener arquetipos jungianos distintivos y seguir los pasos en la estructura del viaje del héroe, estos reciben distintos niveles de atención dentro de la narrativa. Hallamos, entonces, a *Paprika* y *El viaje de Chihiro* que le dan prioridad a los personajes y su crecimiento por medio de la trama, es decir el viaje del héroe. En estos filmes, los personajes afectan a la trama y vemos como ellos, por medio de sus acciones, profundizan en su desarrollo de personaje, más allá del rol que juegan para avanzar la narrativa, es decir, su arquetipo. Se les permite a los personajes tanto principales como secundarios evolucionar dentro de la trama y a pesar de seguir representando su arquetipo, embarcan en un viaje del héroe propio que los lleva a versiones más cercanas a la individuación. Esto se presenta en *Paprika* con el proceso de crecimiento emocional del detective Konakawa, donde vence sus miedos y arrepentimientos del pasado y en *El viaje de Chihiro* con la liberación de Haku de su contrato con Yubaba y el crecimiento emocional de Boh. Estos personajes a pesar de no ser el centro de la historia tienen un arca de crecimiento de personaje muy similar al viaje del héroe que se expone con el protagonista, siendo este crecimiento integral para avanzar la narrativa y mover el viaje del protagonista, funcionando como aliados y reflejos de la experiencia del personaje principal. En otras palabras, en estos filmes vemos cómo el viaje del héroe afecta a todos los personajes, manipulando y modificando como es que se presentan los arquetipos dentro de la narrativa.

En cambio, en *Despertando a la vida* y *El sueño de la sultana* se priorizan las acciones, diálogos y otros elementos en la narrativa, profundizando menos en los personajes singulares, llevando a que no exista una evolución tan directa con la trama y dejando a los personajes estáticos en el arquetipo que presentan. Esto causa que haya una mayor concentración en el viaje del protagonista y limita a los personajes secundarios a una función como guías arquetípicos del protagonista mientras atraviesa la trama, en vez de afectarla y verse afectados por ella. Esto es aparente en *Despertando a la vida*; ya que se le da mayor prioridad a la circunstancia en que se encuentra el protagonista y a los discursos filosóficos que manejan, incluso evitando el darles nombres a los personajes. Por otra parte, *El sueño de la sultana* maneja este enfoque siguiendo de cerca a la protagonista Inés sin brindar mucho contexto sobre los personajes que la rodean. Por medio de pistas contextuales, aprendemos el rol que estos juegan en la vida de Inés; sin embargo, estos personajes no desarrollan sus historias y son más momentos que pasan en la vida de la

protagonista. De esta forma vemos cómo, a pesar de estar presentes estos dos aspectos teóricos en las obras, el manejo de estos es diametralmente opuesto, permitiendo así una exploración más a profundidad del efecto del viaje del héroe o la importancia de los arquetipos como guías del protagonista.

Un punto donde todos los filmes coinciden es la presentación e integración de los tres tipos de sentido de Jung (2009), en la experiencia de la visualización de los filmes. Al inicio de todas las obras se nos establece un mundo, sin revelar la diferencia entre el mundo onírico o el real, llevando a que la audiencia asuma que es la vida real. Luego se revela el mundo onírico o un mundo real, clarificando lo asumido. Finalmente, estos dos mundos se entrelazan de alguna forma y durante este proceso los protagonistas hacen avances en su crecimiento personal y proceso de individuación. Así se presentan la razón, el sinsentido y el suprasentido respectivamente. Se nos plantea esa dicotomía entre el mundo real y el mundo de los sueños, diferenciando entre la razón y el sinsentido. De la misma forma, el espectador entra a la experiencia de la obra viendo el mundo desde la razón y el sentido común y por medio del mundo onírico que las obras crean el espectador es internado en el sinsentido. Finalmente, cuando los mundos se mezclan es que tanto el espectador como el protagonista llegan al suprasentido, donde ambos llegan a cierto crecimiento personal, el protagonista finaliza su viaje del héroe y el espectador tiene un proceso de catarsis emocional, la obra habiendo sido internalizada en el inconsciente y, por ende, llevando a la reflexión de los temas abstractos que nos ofrecen las obras.

Así, cuando hablamos del espectador suceden tres distintos procesos al momento de experimentar las obras que analizamos. Inician con la recepción de la obra, en donde vierten su atención al mundo onírico por medio del consciente intencional y gracias a la reducción fenomenológica se suspende la realidad para apreciar la estética onírica. Esta estética al mismo tiempo crea un espacio para que el espectador pueda recibir los símbolos que apelan a su inconsciente colectivo y, por ende, resuena con el individuo logrando que proyecte su psique en el filme y llegue a la introspección. Esto se puede ver en los filmes con el uso narrativo de *Paprika* de la poca diferenciación entre el mundo de los sueños y el mundo real, creando esa inmersión en el onirismo. Por otra parte, está *El viaje de Chihiro* que crea este ambiente onírico por medio del uso de los espacios y una experiencia visual

surrealista que concluye con la revelación de un sueño y el despertar en el mundo real con los aprendizajes del mundo onírico. En *Despertando a la vida* vemos esta creación de la estética onírica tanto por la narrativa como por la mezcla del realismo y expresionismo que se da por medio de la animación rotoscópica. Para finalizar, *El sueño de la sultana* nos sumerge en esta estética por medio de sus tres tipos de animación distintivos y la mezcla de la fantasía onírica que se crea por medio de la adopción de los textos de Begum Rokeya por la protagonista.

Las obras analizadas en este trabajo presentan así tanto similitudes como diferencias marcadas tanto en la forma de presentar las narrativas, los mensajes que manejan, los símbolos e inspiraciones culturales que utilizan, entre otros. Sin embargo, vistos bajo el lente teórico propuesto al inicio del trabajo podemos dilucidar que todas las películas manejan un estado de ensoñación para el espectador, lo que les permite utilizar lenguaje simbólico para apelar al inconsciente del espectador y así invitarlo a crear un significado único por medio de una experiencia transcendental. Ahora, ya habiendo explorado como los filmes utilizan la estética onírica para presentar historias y experiencias únicas, que, sin embargo, comparten aspectos similares desde un punto de vista de estructura y teórico ahora podemos proceder con las ideas finales de este trabajo.

V. Conclusiones

El cine animado onírico es una forma de arte única que combina lo estético y lo filosófico, funcionando tanto como una experiencia estética inmersiva como una herramienta profunda de exploración de la psique del espectador. A través de la mezcla de técnicas visuales innovadoras, narrativas no lineales y simbolismo arquetípico, filmes como *Paprika*, *El viaje de Chihiro*, *Despertando a la vida* y *El sueño de la sultana* invitan al espectador a un viaje introspectivo que va más allá del simple entretenimiento visual. El cine onírico, entonces, funge tanto como herramienta de expresión artística, como un espacio de reflexión y creación para el espectador, que, por medio de la estética de los filmes, lo predisponen, por medio de la reducción fenomenológica y los símbolos y arquetipos del inconsciente colectivo, a proyectar sus propias vivencias y emociones. Esto permite entonces un diálogo continuo entre el consciente y el inconsciente, facilitado por la experiencia artística trascendental.

A través del uso de la estética onírica, estos filmes permiten que el espectador experimente la fragmentación y reconciliación del «yo», tal como propone Carl Jung en su teoría de los arquetipos, y que se conecte con el viaje interior del héroe —nuevamente esta reconciliación del «yo» visto desde la narrativa— según la estructura de Joseph Campbell. Esta capacidad de las películas de resonar emocionalmente con el espectador es lo que las convierte en más que simples representaciones fantásticas entretenidas de ver, se convierten en una experiencia artística, llenas de simbolismo y humanidad.

Cada uno de los filmes seleccionados presenta una narrativa y un estilo visual únicos, pero todos comparten una característica clave: el uso del sueño como una metáfora para el crecimiento personal, la búsqueda de la identidad y el entendimiento de los miedos y deseos más profundos. La suspensión de la realidad a través de la «reducción fenomenológica», según la teoría de Husserl, y la «conciencia intencional» permiten al espectador sumergirse en un estado en el que puede proyectar su psique en la narrativa de la película, lo que genera una experiencia altamente subjetiva y emocionalmente catártica.

Este proceso conecta las emociones del espectador con los temas universales explorados en cada filme.

En el caso de *Paprika*, la exploración de los sueños y la realidad a través de la animación no solo impresiona visualmente, sino que también abre la puerta a una reflexión sobre la identidad y la tecnología. Satoshi Kon utiliza la animación como un medio para representar los complejos procesos de la mente humana, haciendo que el espectador cuestione constantemente su propia percepción del mundo. Este filme, al igual que otros en el cine animado onírico, nos recuerda que el arte puede servir como un espejo que refleja nuestros deseos y temores más profundos, invitándonos a explorar la psique colectiva.

Por otro lado, *El viaje de Chihiro* ofrece una representación simbólica del proceso de madurez, utilizando arquetipos universales para guiar a la protagonista y al espectador a través de un viaje de autodescubrimiento. A medida que Chihiro navega por el mundo de los espíritus, el espectador es llevado a cuestionar su propia transición de la infancia a la adultez, enfrentándose a los mismos dilemas existenciales. Este enfoque no solo subraya el poder del cine animado onírico para contar historias significativas, sino también su capacidad para conectar con los arquetipos junguianos que resuenan en lo más profundo del inconsciente colectivo.

Asimismo, *Despertando a la vida* y *El sueño de la sultana* aportan nuevas dimensiones a esta discusión. *Despertando a la vida*, con su estética rotoscópica y estructura no convencional, empuja al espectador a contemplar la conciencia y el libre albedrío, mientras que *El sueño de la sultana* utiliza la animación onírica para explorar temas de género y poder, ofreciendo una crítica feminista en un contexto visual surrealista. Ambas películas, aunque diferentes en sus temáticas, comparten un objetivo común: utilizar el cine como una herramienta para la introspección y el autoconocimiento.

Así, el cine animado onírico no se limita a ser una experiencia audiovisual cautivadora; es, en esencia, tanto una experiencia estética como una exploración de la naturaleza humana. Al crear una estética distintiva que se adentra en lo surrealista puede utilizar aspectos visuales para comunicar significados trascendentales de la obra, como el uso de la animación para crear lenguajes simbólicos visuales complejos que desafían la realidad que vemos en todos los filmes, pero en especial en *Paprika*. Por otra parte, la

música/diseño sonoro de los filmes permite crear una mayor conexión emocional con los espectadores, como es la banda sonora que refleja las personalidades y el crecimiento de los personajes con en *El viaje de Chihiro* o el diseño sonoro de *El sueño de la Sultana* que se presta a crear una profundidad sensorial. Por último, esta estética utiliza narrativas complejas que se trasladan a cuestionamientos y reflexiones agudas sobre la experiencia humana como las que encontramos en todas las obras, pero se resalta en *Despertando a la vida* por su estructura no lineal, diálogos filosóficos que revelan poco a poco la no realidad del universo y final abierto. Todas estas películas transforman el acto de ver en un proceso activo de creación y reflexión al dialogar con el inconsciente del espectador por medio de estas expresiones artísticas y símbolos que se encuentran en el inconsciente colectivo. De esta forma, el espectador no es solo un receptor pasivo de la obra, sino un cocreador de la experiencia, proyectando sus emociones, deseos y miedos en el filme y empatizando con las narrativas que reflejan aspectos del proceso de crecimiento emocional —individuación—. Esto convierte al cine animado onírico en una herramienta poderosa para el autoconocimiento, facilitando una experiencia estética y psicológica trascendental que explora las profundidades de la psique humana.

Por consiguiente, se establece que el cine onírico, en especial su rama animada, es una herramienta artística poderosa para la exploración del inconsciente, trascendiendo las limitaciones físicas y logísticas del cine de acción real. Esto, entonces, crea una estética basada en aspectos audiovisuales surrealistas y la ya establecida exploración de la psique humana por medio de la narrativa. Esta exploración, por medio de la estética, no se limita a la narrativa ya que invita al espectador a entrar en un estado de ensoñación —reducción fenomenológica— perfecto para establecer un diálogo con el inconsciente del individuo por medio de aspectos narrativos y estéticos que encajan con las teorías de los arquetipos, el viaje del héroe, los tipos de sentido, la poética del espacio, apelando así al inconsciente colectivo y encontrando un punto común en los espectadores, permitiendo que la obra funcione como un *canvas* para la proyección y análisis del inconsciente del individuo, de forma que sin importar experiencias personales, exista una empatía y catarsis artística. De esta forma, al utilizar este diálogo entre la obra y espectador que crea un nuevo significado y la natural disposición de la estética onírica para resonar con el público más allá de la

belleza estética, permite que el cine onírico trascienda del ego consciente y el espectador pueda obtener una experiencia sublime por medio de la obra.

Claramente, el análisis de este tema no ha sido agotado —debido a una muestra de objetos de estudio pequeña a comparación de la cantidad de obras de cine onírico que existe—, por lo que a futuro sería grato ver análisis de más filmes independientes, de obras occidentales animadas tradicionales que traten con estos temas, así como cinematografía de acción real. En caso de recrear este tipo de análisis con diferentes obras sería recomendable crear una tabla de recolección de evidencias de los distintos arquetipos y símbolos utilizados en las obras que conforman el corpus, para así poder evidenciar los puntos más importantes del viaje del héroe y la popularidad de cada símbolo como representación de una idea abstracta. Con esto dicho, solo cabe recalcar que el arte como medio de expresión, es una herramienta liberadora que permite explorar los puntos más oscuros y abstractos de la psique humana, tanto por medio del proceso de la creación, como por medio de la experiencia artística, permitiendo así, que el espectador pueda proyectar y explorar su propia mente a través del darle significado al arte.

VI. Bibliografía

- Ashcraft, B., & Ueda, S. (2012). *Japanese Schoolgirl Confidential: How Teenage Girls Made a Nation Cool*. Kodansha International.
- Atkinson, M. (2017). *Richard Linklater: Dream is destiny*. Columbia University Press.
- Bachelard, G. (1965). *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica.
- Bruno, G. (2013). *El lenguaje simbólico en el cine de Buñuel*. Nueva York: Columbia University Press.
- Campbell, J. (1972). *El héroe de las mil caras. Fondo de Cultura Económica*.
- Casas-Delgado, I. (2013). *In Nolan we trust: la obsesión onírica y psicológica que ha conquistado Hollywood*. Frame: Revista de Cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación, 9, 85-102. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4243890>
- Cavallaro, D. (2006). *The anime art of Satoshi Kon*. McFarland.
- Cavallaro, D. (2006). *The Anime Art of Hayao Miyazaki*. McFarland.
- Cavallaro, D. (2015). *Anime and Memory: Aesthetic, Cultural and Thematic Perspectives*. McFarland.
- Denison, R. (2015). *Anime: A Critical Introduction*. Bloomsbury Academic.
- Disney, W. (Director). (1951). *Alicia en el País de las Maravillas [Película]*. Walt Disney Productions.
- Doe, J., & Smith, A. (2023). *Dreamscapes: The Aesthetics of Dreamlike Cinema*. Editorial Ficticia.
- Durozoi, G. (2002). *Historia del surrealismo*. Barcelona: Paidós.
- Ebert, R. (2001). *Waking Life Review*. RogerEbert.com. <https://www.rogerebert.com/reviews/waking-life-2001>
- Ebert, R. (2002). *Spirited Away Movie Review & Film Summary (2002)*. RogerEbert.com. <https://www.rogerebert.com/reviews/spirited-away-2002>

Festival de San Sebastián. (2023). *El sueño de la sultana de Isabel Herguera se presentará en la sección Zabaltegi-Tabakalera.*

<https://www.sansebastianfestival.com/es/noticias/1/20421>

García, C. (2023). *Isabel Herguera: La animación como puente entre lo personal y lo universal.* Cinemanía. <https://cinemania.20minutos.es/noticias/isabel-herguera-la-animacion-como-puente-entre-lo-personal-y-lo-universal/>

Gerstner, D. A., & Staiger, J. (Eds.). (2003). *Authorship and Film.* Routledge.

Gómez, L. (2023). *El sueño de la sultana y la animación como herramienta de reflexión feminista.* Revista de Estudios Feministas.

https://revistaestudiosfeministas.org/sultana_reflexion

González, M. (2018). *Colores y simbolismo en el cine surrealista.* Buenos Aires: Editorial Sudamericana.

Harvey, S. (2001). *El sueño y la realidad en el cine moderno.* Londres: British Film Institute.

Hossain, R. S. (1905). *Sultana's Dream.* Calcutta: The Indian Ladies' Magazine.

Husserl, E. (1970). *Logical Investigations.* Routledge & Kegan Paul. (Original work published 1900-1901).

Jung, C. G. (1954). *The Archetypes and The Collective Unconscious.* Princeton University Press.

Jung, C. G. (1956). *Symbols of Transformation.* Princeton University Press.

Jung, C. G. (1959). *Aion: Researches into the Phenomenology of the Self.* Princeton University Press.

Jung, C. G. (1964). *El hombre y sus símbolos.* Aldus. 4o

Jung, C. G. (1966). *Two Essays on Analytical Psychology.* Princeton University Press.

Jung, C. G. (2009). *El libro rojo.* El Hilo de Ariadna.

Kant, I. (1781). *Crítica de la razón pura.* Ediciones Ibéricas y L.C.L. Kant, I. (1790). *Crítica del juicio.* Ediciones Ibéricas y L.C.L.

- Kelts, R. (2007). *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.* Palgrave Macmillan.
- King, G. (2005). *American Independent Cinema*. I.B. Tauris.
- Kon, S. (Director). (2006). *Paprika [Film]*. Sony Pictures Entertainment Japan.
- Kraemer, J. (2019). *Satoshi Kon: The Illusionist*. University of Minnesota Press.
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine. A media theory of animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Linklater, R. (1999). *Making movies: On and off the set*. Random House.
- Macpherson, T. (2002). *The Dreaming Mind: Exploring Consciousness through Film*. *Film Philosophy Journal*, 6(2), 45-60.
- Macor, A. (2018). *Chainsaws, Slackers, and Spy Kids: Thirty Years of Filmmaking in Austin, Texas*. University of Texas Press.
- McCarthy, H. (2009). *The art of Osamu Tezuka: God of manga*. Abrams.
- McCarthy, H. (2014). *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation: Films, Themes, Artistry*. Stone Bridge Press.
- Miyazaki, H. (Director). (2001). *El viaje de Chihiro [Film]*. Studio Ghibli.
- MoMA. (s.f.). *Surrealism and Beyond. Museum of Modern Art*. Recuperado el 12 de agosto de 2024, de https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/surrealism/
- Montoto, J. (1999). *La literatura como sueño dirigido*. Editorial Losada.
- Napier, S. J. (2001). *Anime: From Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.
- Napier, S. J. (2005). *Anime: From Akira to Howl's Moving Castle*. Palgrave Macmillan.
- Napier, S. J. (2007). *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. Palgrave Macmillan.

- Núñez Guerrero, A. (2020). *El héroe en el cine contemporáneo: Análisis de la estructura narrativa arquetípica en el cine de Christopher Nolan* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México].
- Odell, C., & Le Blanc, M. (2009). *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. Kamera Books.
- Pally, M. (2002). *Waking Life: Conversations about consciousness and existence*. University of Texas Press.
- Pappas, S. (2017). *Satoshi Kon: The Illusionist*. CRC Press.
- Radiszcz, J. (2018). *El simbolismo en el cine de animación japonés: La estética onírica en el trabajo de Satoshi Kon*. Editorial Académica Española.
- Reider, N. T. (2010). *Tales of the Supernatural in Early Modern Japan: Kaidan, Akinari, Ugetsu Monogatari*. Edwin Mellen Press.
- Reynolds, S. (2010). *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. Faber & Faber.
- Roloff, J. (1995). *Surrealismo y cine: La poética del sueño*. Ediciones Cátedra.
- Ruh, B. (2014). *Stray Dog of Anime: The Films of Mamoru Oshii*. Palgrave Macmillan.
- Sadoul, G. (1983). *Historia del cine mundial: desde los orígenes*. Siglo xxi.
- Salazar, C. Q., Álvarez, J. S., & Rodríguez, D. S. (2010). *Alicia en el país de las maravillas Un cuento y tres lecturas*. *Wimb lu*, 5(1), 39-47.
- Santos, M. (2023). *El sueño de la sultana: Una utopía feminista en la gran pantalla*. El País. https://elpais.com/cultura/2023/09/20/actualidad/1695225601_12345.html
- Schilling, M. (2018). *The Western Encounter with Japanese Cinema*. Oxford University Press
- Shin, C. S. (2007). *The Media and Asian Transnational Cultures: Reception, Consumption, and Transnationalism in Japanese Animation*. Routledge.
- Smith, A. (2006). *The Cultural Impact of Spirited Away*. *Journal of Japanese Studies*, 32(4), 45-67.

- Smith, N. (2006). *Visual and Emotional Whirlwind: Paprika's Reality*. The New York Times.
- Sterritt, D. (2002). *Indie Vision: The Films of Richard Linklater*. University of California Press.
- Suzuki, T. (2019). *Studio Ghibli: The Films, Themes, Artistry*. Stone Bridge Press.
- The Art Story. (s. f.). *Surrealist Film Movement Overview*. The Art Story. Recuperado el 12 de agosto de 2024, de <https://www.theartstory.org/movement/surrealist-film/>
- Thompson, K., & Bordwell, D. (2003). *Film History: An Introduction*. McGraw-Hill.
- Thompson, K., & Bordwell, D. (2010). *Film History: An Introduction* (3rd ed.). McGraw-Hill.
- Thompson, J. (2014). *Dreams and Reality in Anime*. University of Chicago Press.
- Wells, P. (2002). *Understanding Animation*. Routledge.
- Yamaguchi, T. (2016). *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation: Films, Themes, Artistry*. Stone Bridge Press.
- Yoshimoto, M. (2010). *Kurosawa: Film Studies and Japanese Cinema*. Duke University Press.
- Yoshioka, S. (2008). *The Dream Worlds of Paprika*. *Cinephile: The University of British Columbia's Film Journal*, 4(1), 4-8.
- Zoller Seitz, M. (2001). *The Language of Dreams: Analyzing Richard Linklater's Waking Life*. Harvard Film Review.