

Animé, arquitectura y sentido: interrogando a los castillos de Miyazaki

Anime, architecture and significance: questioning the castles of Miyazaki

Jéssica Valeria Carrillo Márquez*

Artículo recibido: 07-08-2019

Aprobado: 18-08-2019

Agradecimiento especial a Sergio Miranda Bonilla, docente que me acompañó y apoyó en la redacción de este artículo.

Resumen

En este artículo se analizarán los espacios arquitectónicos presentes en *El increíble castillo vagabundo*, *El castillo en el cielo*, *Lupin III: el castillo de Cagliostro* y *El viaje de Chihiro* con la finalidad de comprender los fenómenos de significación del cineasta japonés Hayao Miyazaki. Se recurrirá a la semiótica para estudiar el significado de los signos que denotan y connotan la naturaleza de dichas construcciones; de la misma manera, a la hermenéutica para entender cómo los personajes interpretan y se relacionan con estas estructuras.

Abstract

This article will discuss the architectural spaces present in *Howl's Moving Castle*, *The Castle in the Sky*, *Lupin the Third: The Castle of Cagliostro*, and *Spirited Away* to understand the phenomena of the significance of Japanese filmmaker Hayao Miyazaki. Semiotics will be used to study the meaning of the signs denoting and connoting the nature of such constructions; similarly, to hermeneutics to understand how characters interpret and relate to these structures.

Cómo citar este artículo

Carrillo Márquez, J. V. (2020). Animé, arquitectura y sentido: Interrogando a los castillos de Miyazaki. *Entretextos*, 12(34), 1–12. <https://doi.org/10.59057/iberoleon.20075316.20203470>

*Estudiante de la Licenciatura en Comunicación de la Universidad Iberoamericana León.
Correo electrónico: bigbandjezz@hotmail.com

Palabras clave: Castillo, Espacio arquitectónico, Símbolo, Interpretación.

Keywords: Castle, Architectural Space, Symbol, Interpretation.

Introducción

La obra de Hayao Miyazaki, considerado por gran parte de la crítica y del público como la mayor figura de la animación japonesa, tiene un elemento distintivo: castillos. Estas edificaciones no sólo son estructuras que proporcionan refugio a los personajes de sus filmes, sino elementos clave que impulsan el relato y estimulan el arco narrativo de los protagonistas; de modo que se analizarán las siguientes películas: *El increíble castillo vagabundo*, *El castillo en el cielo*, *Lupin III: el castillo de Cagliostro* y *El viaje de Chihiro*. Estos filmes han despertado el interés académico, por lo que sus mensajes antibélicos y ambientales, así como sus propuestas éticas y antropológicas han sido estudiados; sin embargo, hasta el momento, no se ha publicado ninguna investigación en español que aborde la función que cumplen los espacios arquitectónicos en su filmografía ni cómo los personajes principales se relacionan con estos. Por lo tanto, este trabajo busca comprender las construcciones arquitectónicas presentadas en las películas del director japonés a través de perspectivas teóricas en el campo de la semiótica.

Escuchar a los castillos: semiótica y hermenéutica

El enfoque teórico en el que se fundamenta este análisis es el semiótico, con la intención de enmarcar, analizar y exponer los significados del objeto de estudio: las obras arquitectónicas en los filmes de Miyazaki; sin embargo, tomando en cuenta que la hermenéutica es un método de interpretación, se recurre a ésta como una técnica para complementar la apreciación de los castillos. En pocas palabras, a través de la semiótica se discernirán los diferentes niveles de significación que cumplen los castillos en la obra del cineasta japonés, mientras que con la hermenéutica se interpretará el guión de las películas.

Semiótica

Umberto Eco (2016) postula que todo espacio arquitectónico, desde los tiempos del hombre neandertal, significa refugio no sólo por su mera existencia, sino por la interacción de las personas con estas construcciones. En el caso del castillo, como obra arquitectónica, es importante tanto por la protección que puede brindar como por el poder territorial que puede simbolizar, pues

Aparece a menudo como un símbolo heráldico y, en muchos cuentos, se presenta como un lugar encantado donde habita un gigante o un demonio que se ha de vencer para liberar a la princesa o rescatar algún tesoro escondido (símbolo del conocimiento espiritual frente a la ignorancia) (Bruce-Mitford, 1997, p. 90).

Desde una perspectiva semiótica, existen dos maneras de dar sentido a la arquitectura: mediante la lectura de sus elementos, a partir de su función, y mediante su revisión como lenguaje. Esta técnica, al igual que la facultad de expresar, es resultado de un esfuerzo en conjunto a lo largo de la historia de la humanidad. Sin embargo, para que esta construcción colectiva surgiera, se precisó de un resultado arquitectónico individual. Tomando esto en cuenta, existen dos maneras de leer la arquitectura —como palabra y como lengua—. Según Joao Stroeter (2007):

La arquitectura es también la sumatoria del trabajo de muchos individuos, es un fenómeno colectivo y social resultado de innumerables contribuciones impersonales e inconscientes. La arquitectura como *palabra*, por el contrario, es el resultado de un acto individual, generalmente de inconformidad y rebeldía, en el cual el autor juega con combinaciones propias e independientes de los elementos establecidos en la lengua, para expresar sus propias intenciones. El resultado es un edificio que, en vez de convivir en armonía con las otras obras arquitectónicas, va a actuar sobre ellas (p. 62).

Por otro lado, Umberto Eco (2016) propone revisar un espacio arquitectónico mediante la función de los elementos que se encuentran en éste para determinar que “desde el momento en que existe sociedad, cualquier uso se convierte en signo de este uso” (p. 331). En cuanto a la cuestión de leer la arquitectura por medio de su función, ésta no se puede separar de su contacto con las personas. Desde la perspectiva semiótica, existen cinco tipos de relaciones elementales:

- a) Identidad. Thomas Fitzgerald propuso que un símbolo puede generar identidad cultural o propia (Brower, 2014, p. 49).
- b) Similitud. Es la proporción en que se interrelacionan dos o más elementos (Correa, 2012).
- c) Diferencia. Tomada principalmente de los estudios en lingüística de Algirdas Greimas, postula que se trata de establecer la semejanza de significación e interpretación entre elementos; es decir, se trata de discriminar, separar y segregar (Sánchez, 2003).
- d) Oposición. Basada en las investigaciones antropológicas de Claude Lévi-Strauss, afirma que la naturaleza se rige por oposiciones binarias (Ortega, 2013).
- e) Ambigüedad. El lingüista Roman Jakobson postuló que los textos poéticos gozan de varios significados; en términos semióticos, los signos gozan de variadas acepciones (Kirchof, 2009).

Hermenéutica

Con respecto al espacio arquitectónico, esta disciplina de significación sugiere la *crítica sistémica*, proceso reflexivo con la intención de que un fenómeno arquitectónico sea visualizado a través de tres etapas:

Prefiguración, configuración y refiguración. Primeramente, es sometido a una *prefiguración* que corresponde a una etapa meramente descriptiva, que consiste en una enumeración de características físicas, analizando emplazamientos, dimensiones,

programas arquitectónicos, disposiciones espaciales, etc. El contexto, es decir, la *configuración*, es resultado de una época, encontrando en ella asociaciones propias de su coetaneidad. La *refiguración* arroja información subjetiva de la obra, no por ello polarizada (Solano, 2014, pp. 68-69).

El círculo hermenéutico de la arquitectura (Figura 1) es una herramienta que concibe a la arquitectura como un elemento de lectura e interpretación; está conformado por los siguientes aspectos:



Figura 1. El círculo hermenéutico de la arquitectura en la formación inicial del arquitecto.

Fuente: Rivera (2012).

Para entender la arquitectura como creación artística, la hermenéutica sugiere un nuevo ángulo de análisis con la intención de leer correctamente un espacio arquitectónico. Esta disciplina estipula que se necesita de un objeto, una finalidad y un método, donde el método consta de dos maneras de lectura: la interpretación y la analogía. La interpretación está vinculada fuertemente con las experiencias del sujeto que lee el espacio arquitectónico, ya que son parte del “proceso de transformación en el que el lector de la obra se encuentra involucrado (junto con la misma obra)” (Vattimo, 2002, p. 83). Este involucramiento remite a ciertos íconos, pues:

En el método hermenéutico intervienen, además del objeto de interpretación (los mencionados texto u obra de arquitectura y las experiencias), un autor (en nuestro caso un arquitecto o diseñador que, como veremos sucesivamente, puede ser a su vez un intérprete) y varios intérpretes (el teórico como intérprete ideal y el usuario como intérprete empírico) (Biondi, 2007, p. 95).

A partir de estos principios teóricos, a continuación, se analizarán los castillos en las obras cinematográficas de Miyazaki.

El castillo que deambula: un juego de palabras, semejanzas y oposiciones en la arquitectura

Sinopsis de *El increíble castillo vagabundo*

Un castillo deambula por un mundo mágico causando terror, pues se cree que su dueño, el mago Howl, caza doncellas para comerse sus corazones. Sophie, una joven hechizada por la bruja Calamidad,

entra al castillo en busca del mago para romper el encantamiento. El castillo de Howl representa un arma mágica eficaz, porque transporta a otras dimensiones, razón por la que es muy codiciado.

Las oposiciones y semejanzas

Según Joao Stroeter (2007), el castillo de Howl es un claro ejemplo de la arquitectura como palabra, pues esta construcción es única dentro de la narrativa, a pesar de que coexiste con otras obras arquitectónicas, pero destaca debido a las oposiciones que presenta. En primera instancia, el castillo muestra una contradicción frente a la naturaleza principal de un espacio arquitectónico: no es una estructura estacionaria; sin embargo, conserva una característica ancestral: da protección y refugio. La capacidad de movilidad la proporciona Howl y un demonio de fuego, llamado Calcifer, para escapar de sus obligaciones o de aquellos que buscan el poder del mago; de esta manera, huye del rey, de su mentora y de la bruja Calamidad.

La segunda diferencia que presenta es la capacidad de trasladar a sus habitantes a lugares totalmente diferentes pues así como puede transportar a sitios que dan paz también puede llevar a territorios llenos de oscuridad y violencia. Estos constantes desplazamientos son posibles gracias a un dispositivo circular, que está dentro del castillo (Figura 2), el cual determina la zona a la que puede ir el residente.



Figura 2. Artefacto de traslado en el castillo vagabundo.

Fuente: Miyazaki, H., Suzuki, T. e Ishii, T. (2004).

Dividido en cuatro, el artefacto lleva de un lugar a otro, según el color seleccionado; así pues, cuando se gira la perilla de la puerta para escoger el rojo, el aparato traslada a los personajes a un lugar donde el sol es intenso y sus rayos penetran en cada rincón. De esta manera, se representa la calidez del fuego, mientras que la tonalidad azul, asociado con el cielo y el mar, alude a una ciudad a la orilla del océano; cuando la perilla está en verde, el destino es un bosque, pues este color está vinculado a la vegetación y a la naturaleza (Ortiz, 1992). El color negro, por el contrario, conduce a una dimensión destruida por la guerra entre los diferentes reinos. La oscuridad de este lugar es interrumpida solamente por las explosiones de pólvora; más adelante, transporta al espectador

a la infancia solitaria de Howl, circunstancia por la que un demonio devorara su corazón. No es una sorpresa que se haya usado esta tonalidad, ya que “el negro recuerda espontáneamente a la oscuridad, la noche, la falta de luz y, por ello, su expresividad metafórica irá claramente hacia la perdición, la desgracia, la confusión y el pecado” (Aldazábal, 1989, p. 76).

Los ojos sobre Sophie

Sophie es el primer personaje de la trama que nos muestra el castillo ambulante, ya que a través de sus ojos vemos, por primera vez, cómo vaga entre las montañas; después, convertida en anciana debido al hechizo de la bruja Calamidad, al recorrer los caminos para buscar un refugio, observa ceniza en el viento y declara para sí misma: “alguien encendió una fogata, tal vez haya una cabaña cerca”; elementos que simbolizan calidez, asilo y protección, exactamente lo que connota el castillo como estructura arquitectónica. El tercer encuentro es sin duda el más interesante, porque es cuando la heroína se adentra en el edificio; la primera imagen que se nos brinda es de las escaleras. De acuerdo con Bruce-Mitford (1997), representan “etapas del desarrollo espiritual” (p. 99) y, en este caso, un indicio de que el castillo vigorizará el espíritu de la protagonista.

En el momento preciso, las sube y se postra frente a una fogata, la cual es encendida por el demonio Calcifer. Éste la mira con curiosidad, pero no es el único que la observa, ya que ocho ojos se postran en Sophie: dos de Calcifer, cuatro de las estatuillas que sostienen los troncos de la hoguera y dos más de una figura solar (con rasgos antropomórficos) detrás del fuego:



Figura 3. Calcifer, el demonio de fuego.

Fuente: Miyazaki, H., Suzuki, T. e Ishii, T. (2004).

Los ojos simbolizan “la inconmensurable visión de Dios y su eterno poder de observación, pero también el poder del mal. Es la ventana del alma y la luz del cuerpo” (Bruce-Mitford, 1997, p. 76).

Curiosamente, Calcifer es el primer personaje que se da cuenta de la maldición que pesa sobre Sophie —una de las condiciones del encantamiento es que la heroína no puede hablar acerca de éste—; por lo tanto se puede asumir que este poder de discernir se da justamente en el castillo,

espacio donde Sophie se reconocerá, para poder continuar con su destino como la heroína de la historia. En términos de Joseph Campbell (1959), en su libro *El héroe de las mil caras*, esto coincide con las etapas “la ayuda sobrenatural” y “cruce del primer umbral” (pp. 46-51).

Una apofenia numérica

Los elementos que conforman *El castillo vagabundo* se agrupan en cuatro:

- El dispositivo circular dividido en colores: rojo, verde, azul y negro.
- Los personajes principales de la trama: Howl, Calcifer, Mark y Sophie.
- El número de habitaciones en el castillo: la de Howl, la de Mark, el comedor y el baño.
- Los pares de ojos que observan la llegada de Sophie.

Esto indica que, a pesar de que el edificio se mueve con cierta inestabilidad por su aparente desordenada construcción externa, guarda dentro de sí cierta lógica y esencia matemática:

Cuatro son los elementos de la naturaleza (tierra, fuego, agua y aire); cuatro, los puntos cardinales (norte, sur, oriente y poniente); cuatro, los temperamentos del ser humano (flemático, colérico, sanguíneo y melancólico) (Bruce-Mitford, 1997, p. 106).

De hecho, los personajes principales responden a la teoría hipocrática de los humores, ampliamente extendida durante la Edad Media, según Gonzalo Soto Posada (2007): Howl es flemático debido a su inteligencia pero falta de interés en ayudar a otros; Calcifer es colérico, porque se enoja fácilmente y es hostil; Mark goza del humor sanguíneo por su naturaleza vivaz y cálida; Sophie se caracteriza por tener un temperamento melancólico, ya que es altruista, sensible y perfeccionista, aunque negativa, depresiva y crítica.

Cagliostro: las transformaciones históricas, el refugio de los secretos y la dualidad simbólica

Sinopsis de *El castillo de Cagliostro*

El castillo del país de Cagliostro protege una antigua ciudad romana, un tesoro para la historia de la humanidad; el conde antagonista de la trama sólo busca enriquecerse con este hallazgo, pero el ladrón Lupin III hará lo posible para detenerlo.

Definiendo el estilo

Esta construcción se compone de dos estructuras: las ruinas del castillo del príncipe de Cagliostro (Figura 4) y el castillo del conde de Cagliostro (Figura 5). Las primeras tienen un estilo arquitectónico que mezcla lo románico con lo gótico debido a su verticalidad y sus múltiples ventanas, largas y anchas, que permiten el paso de la luz; en frente de estos escombros se encuentra el castillo del

conde de Cagliostro. Esta edificación está inspirada en la arquitectura neogótica alemana y la clásica, pues posee características funcionales y belleza: sillares almohadillados de corte renacentista, perfecta simetría en su diseño que está en armonía con su entorno.



Figura 4. Castillo del príncipe de Cagliostro.

Fuente: Ohno, Y. y Miyazaki, H. (1979).



Figura 5. Castillo del conde de Cagliostro.

Fuente: Ohno, Y. y Miyazaki, H. (1979).

Este conjunto arquitectónico tiene una ambigua peculiaridad que enriquece su interpretación, porque, por un lado, el castillo del conde de Cagliostro puede leerse como lengua, según Joao Stroeter, debido a su similitud con las demás construcciones que aparecen en la película; por otro lado, las ruinas del castillo del príncipe de Cagliostro se deben de leer arquitectónicamente, ya que se trata de una de las primeras construcciones innovadoras y sorprendidas de aquel ficticio país. Ambos castillos están conectados por un acueducto de estilo romano que servía para “abastecer de agua a las ciudades, los romanos crearon un impresionante sistema de canales y puentes monumentales” (National Geographic, 2014); así pues, estas construcciones monumentales pueden ser analizadas a partir de su funcionalidad.

Los secretos más importantes de Cagliostro

Estas estructuras ocultan secretos que son objeto del deseo. Las ruinas del castillo del príncipe de Cagliostro esconden un tesoro que el conde quiere encontrar, sin embargo, no imaginaba que se trataba de vestigios de una ciudad romana. El encubrimiento de restos arquitectónicos es frecuente en la historia; por ejemplo, la catedral de Notre Dame fue construida sobre un templo

romano dedicado a Júpiter, a espaldas de la Catedral Metropolitana en Ciudad de México se hallan los restos del Templo de Ehécatl y en Cholula, Puebla, se edificó un templo cristiano sobre una estructura piramidal de enormes proporciones. Por lo tanto, el castillo del príncipe de Cagliostro simboliza la conquista, como estableció Zaria Gorvett en su artículo *La mayor pirámide del mundo* (2016): “destruir lo antiguo para dejar una huella que trascienda a lo largo del tiempo y que prevalezca sólo aquello que los colonizadores desean en la sociedad”.

Es interesante observar, desde el inicio del filme, que la única parte de la ciudad enterrada que se muestra es el acueducto, la mayor tecnología de la sociedad romana, pues “su masa imponente y el mensaje de dominio sobre la naturaleza que transmitía, fueron símbolos de la avanzada civilización de Roma, además de vehículos propagandísticos de su poder y del de su emperador” (National Geographic, 2014). Sin embargo, para un personaje ordinario e insolente como Lupin III, reinterpretar y reutilizar el poder histórico de la acequia le permite caminar a través de ella para, en primer lugar, buscar el tesoro y, en segundo lugar, rescatar a la princesa. Esta transformación puede ser interpretada como un acto de purificación relacionado con el mito griego del nacimiento de Afrodita, lo cual “sugiere la idea de la renovación implícita” (Ávila, 1993, p. 61).

En cuanto al tesoro del castillo del conde de Cagliostro, se trata de una fábrica de billetes falsos que, al ser instalada, pervierte el espacio arquitectónico, por lo que pierde su *raison d'être*, estética e ideológica, de la arquitectura clásica, que de modo aristotélico estaba vinculada a la verdad y a la bondad. Este dinero mal habido es un claro símbolo de poder (Bruce-Mitford, 1997).

Los colores de la dualidad aristocrática

El conde y la princesa tienen, en sus anillos, el mismo emblema que se encuentra en las ruinas del castillo del príncipe de Cagliostro: una cabra con cola de pez (Figura 6). Esta figura es el signo zodiacal de Capricornio (cabra) que simboliza “la búsqueda de la verdad en la lejanía. No obstante, también representa la anarquía, los poderes diabólicos” (Bruce-Mitford, 1997, p. 65), mientras que la cola de pez significa la “liberación de toda limitación” (Bruce-Mitford, 1997, p. 26) para exaltar el espíritu a otro nivel. Este distintivo, además, tiene inscrito en romano la siguiente frase: “la luz y la sombra volverán a unirse”. Por lo tanto, este animal vincula la bondad y la villanía de estos dos personajes.



Figura 6. Emblema en los anillos de Cagliostro.

Fuente: Ohno, Y. y Miyazaki, H. (1979).

Más allá y aquí mismo: el castillo opresor

Sinopsis de *El viaje de Chihiro*

Chihiro se traslada a un mundo espiritual donde sus padres son transformados en cerdos; la protagonista debe de trabajar en el castillo de la bruja Yubaba para pagar la deuda que sus padres tienen y así romper la maldición.

El castillo opresor

¿Se puede leer un espacio arquitectónico como se leería un texto? Esta pregunta es motivo de discusión entre la arquitectura y la semiótica; sin embargo, dicho cuestionamiento ha permitido percibir la importancia de las intenciones del arquitecto en el significado arquitectónico. Umberto Eco (2016) sugiere que el creador influye en el *significatum* de su obra. En el caso de *El viaje de Chihiro*, la bruja Yubaba influye en el comportamiento de aquellos que trabajan para ella, esto explica la conducta de Haku (aprendiz de magia): cuando está afuera del castillo es amable con Chihiro, pero cuando está adentro es agresivo. Yubaba, por lo tanto, desarrolla, en su estructura arquitectónica, una comunicación imperativa que “obliga a vivir de una manera determinada” (p. 336).

Cimientos de aire: ¿el castillo que no lo es?

Sinopsis de *El castillo en el cielo*

Dos niños buscan, en el cielo, un castillo flotante; en esta fortaleza, resguardada por robots, se esconde un poder mágico que sólo pueden poseer los descendientes de la corona real.

La búsqueda de la trascendencia

La película *El castillo en el cielo* refleja los mayores anhelos arquitectónicos del ser humano: la búsqueda de la luz y alcanzar el cielo. Al inicio de la historia, la humanidad habitaba en cavernas; luego, erigió casas, templos, pirámides y castillos con poca luz y paredes gruesas; siglos después, la arquitectura gótica rompería con este estilo al construir espacios verticales que permitirían el paso de la luz. Estas características le darían una nueva razón de ser a la arquitectura, pues “representan el deseo del hombre de alcanzar el cielo y de obtener la supremacía sobre su entorno” (Bruce-Mitford, 1997, p. 98),

¿Cuándo un castillo deja de serlo?

En diferentes apartados de este artículo se ha explicado que cada una de las personas que habita una estructura arquitectónica llena de significado ese espacio; entonces, ¿qué ocurre con la construcción cuando es abandonada por sus habitantes? Eco (2016) señala que

Nos encontramos en la imposibilidad de aplicar esta clave lingüística a las obras del pasado que han perdido su función (templos o anfiteatros, cuyos denotata ya no son la gente que asistía a ellos, porque esta gente ya no existe, y un denotatum ha

de existir siempre de una manera real; y tan cierto es ello que los templos y los anfiteatros nos aparecen justamente como desfuncionalizados) (p. 334).

Siendo así, la pregunta correcta, en este caso, sería: si un castillo perdió a su rey, su reina y sus súbditos (como ocurrió en *El castillo en el cielo*), ¿se le puede seguir llamando así? Para responder a esta interrogante, Umberto Eco (2016) se centra en las personas que visitaban o habitaban esos espacios, es decir, en los *denotata* y en un concepto importante en la arquitectura: la *función*; de esta manera, estipula que el objeto arquitectónico fue hecho para funcionar y no para comunicar, aunque esto no evita “que por lo general disfrutemos de la arquitectura *como acto de comunicación*, sin excluir su funcionalidad” (p. 324).

Podemos, a partir de lo anterior, señalar que el castillo de este filme de Miyazaki cumple con el propósito para el que fue creado: resguardar el cristal volucite; por lo tanto, este edificio, a pesar de que fue abandonado, cumple con su propósito y por eso aún merece ser llamado *castillo*. No obstante, es importante señalar que la construcción funciona también como ícono para aquellos que lo buscan; por ejemplo, Pazu ve el castillo como la oportunidad para demostrar que su padre no mintió sobre la existencia de esta construcción; Sheeta comprende que remite a su orígenes y Muska advierte que representa el poder.

Conclusiones. Los castillos miran al horizonte

Así como la vida de los protagonistas cambia después de entrar al castillo, así también los castillos de Miyazaki se refiguran al desmoronarse. *El increíble castillo vagabundo* se viene abajo debido a Sophie, *El castillo en el cielo* es destruido con un hechizo que recitan Pazu y Sheeta, *El castillo de Cagliostro* se derrumba y se descubren las ruinas de la ciudad romana; sin embargo, hay una excepción: El castillo de *El viaje de Chihiro*. Este edificio se desploma por las relaciones que entablan sus personajes, por lo que la bruja Yubaba pierde poder sobre los que habitan en él, lo cual impacta en la funcionalidad del castillo. Por lo tanto, este hecho se puede interpretar como un derrumbe metafórico, pues quedó inhabilitado y cumple, de esta manera, la finalidad de la obra arquitectónica: ser construida, reexperimentada, revivida y, por supuesto, resignificada.

Los castillos de Miyazaki son una clara prueba de que los edificios no sólo se habitan, sino también se leen, se experimentan e, incluso, se poseen. Considerar que las obras arquitectónicas de Miyazaki son sólo elementos escenográficos, sería erróneo, pues a lo largo de este análisis se demostró que en estos espacios los personajes se encuentran a sí mismo, a sus aliados y a sus enemigos. En ese sentido, algunos de los protagonistas en la narrativa de Miyazaki son infantes —niños que el director se atreve a poner frente a una estructura de inmensa magnitud para resolver los conflictos que los adultos ocasionan y que deberían remediar—. Al cruzar estos umbrales, los protagonistas reviven la arquitectura por medio de sentimientos, obstáculos y elecciones que deben tomar para solucionar sus conflictos.

Referencias

- Aldazábal, J. (1989). *Gestos y símbolos*. Barcelona: Centre de Pastoral Litúrgica. Recuperado el 25 de junio de 2019, de <https://books.google.com.mx/books?id=9E6kAOdzcxAC&lpg=PP1&dq=gestos%20y%20simbolos&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q=gestos%20y%20simbolos&f=false>.
- Ávila, A. (1993). *Imágenes y símbolos en la arquitectura pintada española (1470-1560)*. Barcelona: Editorial Anthropos. Recuperado el 25 de junio de 2019, de https://books.google.com.mx/books?id=iyL3uFPu0QC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.
- Biondi, S. (2007). *Una visión hermenéutica de la teoría de la arquitectura en México*. Ciudad de México: Editorial Limusa.
- Brower Beltramin, J. (abril de 2014). Aportes semióticos para la comprensión de la identidad cultural. *Opción*, 30(73), pp. 47-68. Recuperado el 25 de junio de 2019, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31035398001>.
- Bruce-Mitford, M. (1997). *El libro ilustrado de signos y símbolos*. Ciudad de México: Editorial Diana. Recuperado el 25 de junio de 2019, de <https://religionaragon.files.wordpress.com/2013/02/miranda-bruce-mitford-el-libro-ilustrado-de-los-signos-y-simbolos.pdf>.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Ciudad de México: Fondo de cultura económico. Recuperado el 25 de junio de 2019, de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/25143_91318.pdf.
- Correa González, J. P. (2012). *Semiótica*. Estado de México: Red Tercer Milenio. Recuperado el 25 de junio de 2019, de <http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/comunicacion/Semiotica.pdf>.
- Eco, U. (2016). *La estructura ausente*. Ciudad de México: DeBolsillo.
- Gorvett, Z. (26 de agosto de 2016). La mayor pirámide del mundo que se oculta dentro de una montaña en México. *BBC*. Recuperado el 25 de junio de 2019, de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-37196377>.
- Kirchof, E. R. (diciembre de 2009). Literatura como lenguaje: el legado de Roman Jakobson. *Antares*, 2, pp. 60-74. Recuperado el 25 de junio de 2019, de www.ucs.br/etc/revistas/index.php/antares/article/download/401/333.
- Miyazaki, H., Suzuki, T. e Ishii, T. (2004). *El increíble castillo vagabundo* (cinta cinematográfica). Japón: Studio Ghibli.
- National Geographic. (03 de noviembre de 2014). La obra maestra de la ingeniería romana: Acueductos. *National Geographic*. Recuperado el 25 de junio de 2019, de https://www.nationalgeographic.com.es/historia/grandes-reportajes/acueductos_8592/1.
- Ohno, Y. y Miyazaki, H. (1979). *El castillo de Cagliostro* (cinta cinematográfica). Japón: TMS Entertainment.
- Ortega Olivares, M. (junio de 2013). El método estructuralista de Lévi-Strauss. Y el mito de las Tlaciques chupamolleras. *Entreciencias: Diálogos en la Sociedad del Conocimiento*, 1, pp. 77-92. Recuperado el 25 de junio de 2019, de <http://www.revistas.unam.mx/index.php/entreciencias/article/view/61960/54561>.
- Ortiz, G. (1992). *El significado de los colores*. Ciudad de México: Trillas.
- Rivera Rivero, M. G. (2012). *El círculo hermenéutico de la arquitectura en la formación inicial del arquitecto*. San Cristóbal: Universidad Nacional Experimental del Táchira. Recuperado el 25 de junio de 2019, de https://pa.upc.edu/ca/Varis/altres/arqs/congresos/copy_of_International-Workshop-COAC-Barcelona-2012---Jornadas-Cientificas-COAC-Barcelona-2012/comunicacions-isbn-in-process/rivera-rivero-maria-gabriela.
- Sánchez, L. (2003). La semiótica de Greimas, propuesta de análisis para el acto didáctico. *Cauce: Revista Internacional de Filología, Comunicación y sus Didácticas*, 26, pp. 469-490. Recuperado el 25 de junio de 2019, de https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce26/cauce26_19.pdf.
- Solano Meneses, E. (2014). Crítica sistémica. Un enfoque hermenéutico del fenómeno arquitectónico. *Revista de Arquitectura*, 16, pp. 68-76. Recuperado el 25 de junio de 2019, de <https://revistadearquitectura.ucatolica.edu.co/article/view/59/136>.
- Soto Posada, G. (2007). *Filosofía medieval*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional-San Pablo. Recuperado el 25 de junio de 2019, de <https://books.google.ca/books?id=C1EXIMXs9UAC&lpg=PP1&dq=Gonzalo%20Soto%20Posada%20filosofia%20medieval&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q=Gonzalo%20Soto%20Posada%20filosofia%20medieval&f=false>.
- Stroeter, J. (2007). *Teorías sobre arquitectura*. Trillas: México.
- Vattimo, G. (2002). *Ética de la interpretación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica. Recuperado el 25 de junio de 2019, de <https://es.scribd.com/doc/239643980/Gianni-Vattimo-Etica-de-la-interpretacion>.