

CICLO DE CINE ISEKAI / FICHA DIDÁCTICA

El viaje de Chihiro

Hayao Miyazaki, 2001





Chihiro, una niña de 10 años, entra accidentalmente en un mundo habitado por dioses antiguos y seres mágicos, dominado por la bruja Yubaba. Con la ayuda del enigmático Haku, Chihiro debe encontrar la manera de sobrevivir y regresar a su mundo.

Hayao Miyazaki y Studio Ghibli nos invitan a viajar a un mundo de imaginación desbocada en el que se encuentran *Alicia en el País de las Maravillas*, el folclore japonés y una niña capaz de superar los retos más difíciles con valor y empatía.

Una de las obras de animación más importantes de la historia, capaz de hacerse con el Oscar a Mejor Película Animada compitiendo con gigantes como Disney y Pixar: la primera vez que se ve es una experiencia que no se olvida.

Otras películas de Studio Ghibli



De izquierda a derecha y de arriba a bajo: *Susurros del corazón* (Yoshifumi Kondō, 1995), *Nicky, la aprendiz de bruja* (Hayao Miyazaki, 1989), *Cuentos de Terramar* (Goro Miyazaki, 2006), *Mi vecino Totoro* (Hayao Miyazaki, 1988), *El cuento de la princesa Kaguya* (Isao Takahata, 2013), *Pom poko* (Isao Takahata, 1994).



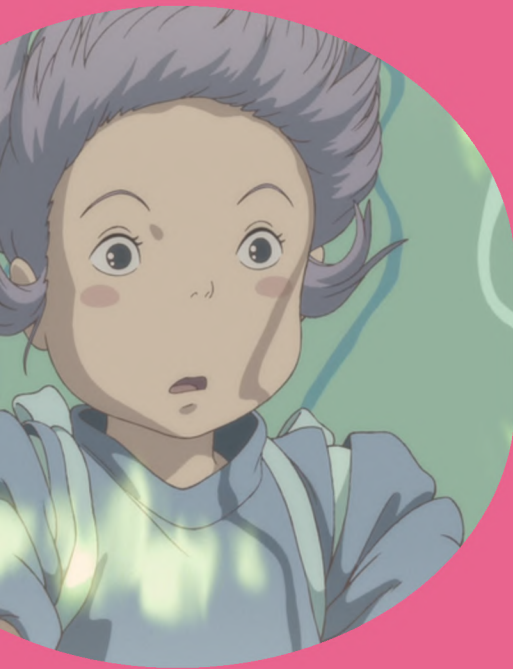
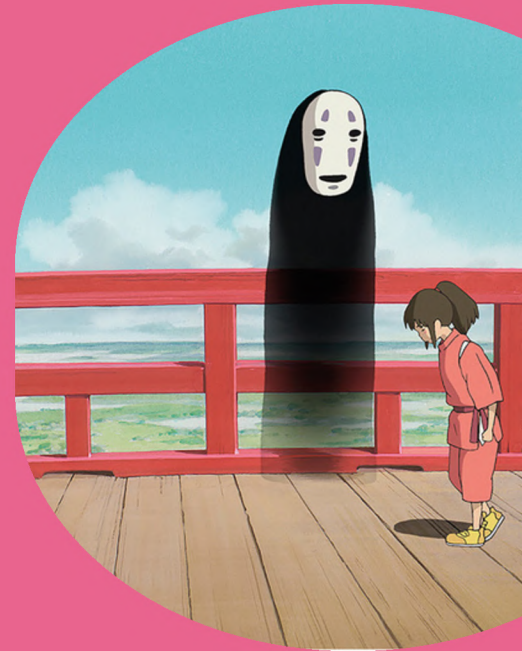
¿Qué es el
cine *isekai*?

01

El cine *isekai*

El *isekai* es un término japonés que designa un subgénero de la ficción en el que el personaje protagonista viaja a un mundo fantástico.

A través de sus aventuras, el personaje vivirá una serie de transformaciones internas y emocionales. Uno de los *isekai*s más famosos del cine es...



02

El viaje de Chihiro

(Hayao Miyazaki, 2001)

Nacionalidad: Japón

Duración: 124'

Guion: Hayao Miyazaki

Producción: Toshio Suzuki

Fotografía: Atsushi Okui

Montaje: Takeshi Seyama

Música: Joe Hisaishi

Edad recomendada: a partir de 10 años

Palabras clave: folclore, fantasía, familia, animación, empatía, descubrimiento, crecimiento, aventuras, amistad.

03

Studio Ghibli

Desde que fue fundado por Hayao Miyazaki e Isao Takahata en 1985, Studio Ghibli se ha convertido en sinónimo de la mejor animación tradicional.

Con Totoro como mascota, Ghibli ha viajado por todo el mundo, demostrando el poder del dibujo animado para emocionar y fascinar a públicos de 5 a 500 años.



04

El director



Hayao Miyazaki nació en Tokio en 1941 y empezó a trabajar como animador con solo 22 años. Su talento y ética del trabajo le convirtieron en una figura clave justo cuando la animación japonesa empezaba a convertirse en un fenómeno global.

El cine de Miyazaki, en general protagonizado por niñas y adolescentes, presta mucha atención al folclore, la naturaleza y los retos de hacerse mayor y encontrar tu lugar en el mundo.

05

Animación japonesa

Japón es, junto a Francia y Estados Unidos, una de las tres grandes potencias mundiales en el campo de la animación. La tradición del *anime* empieza a principios del siglo XX, pero es en los años 70 y 80 cuando se vuelve internacional.

Aparte de Ghibli, algunos títulos fundamentales para conocer la animación japonesa son *Bola de dragón*; *Your Name*; *Sailor Moon*; *Conan, el niño del futuro* o *La chica que saltaba en el tiempo*.



¿Qué es el folclore?

El folclore juega un papel fundamental en el cine de Studio Ghibli y la animación japonesa en general. De hecho, Japón ha conseguido hacer internacional su folclore gracias a videojuegos, series, películas y otras obras artísticas. Pero, ¿qué es eso del folclore?

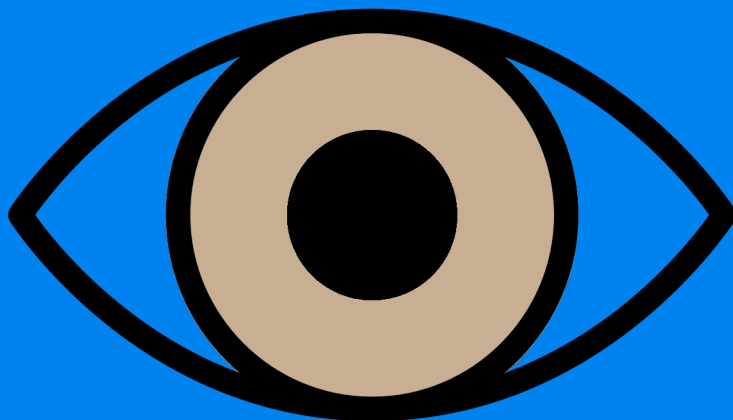
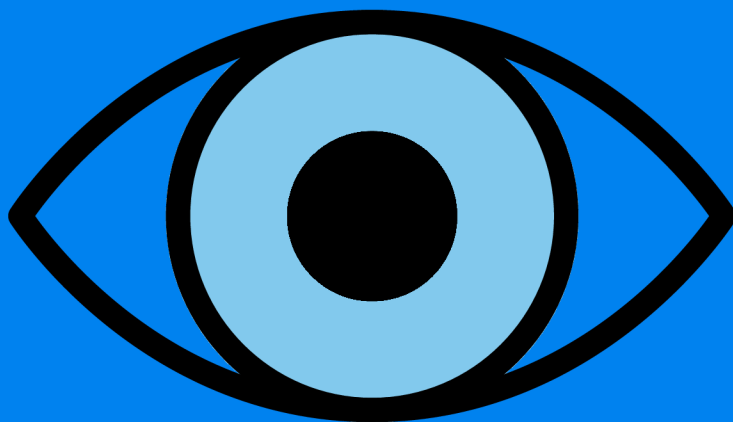
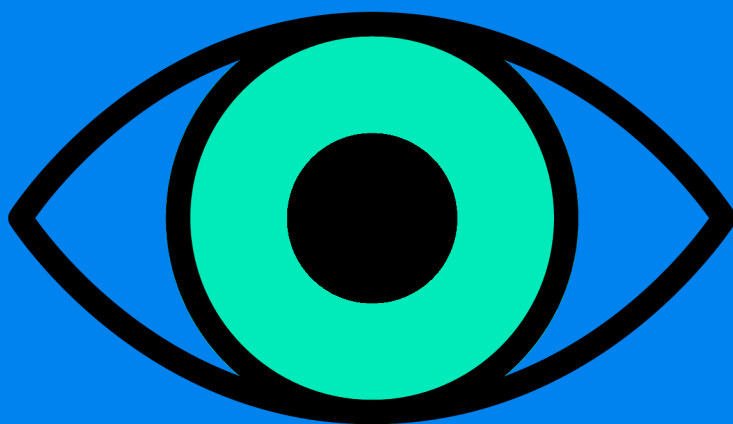
En pocas palabras, es un conjunto de conocimientos y relatos populares que han ido pasando de generación en generación, transformándose y transformando el mundo a la vez. Por ejemplo, las leyendas son una forma de folclore.



07

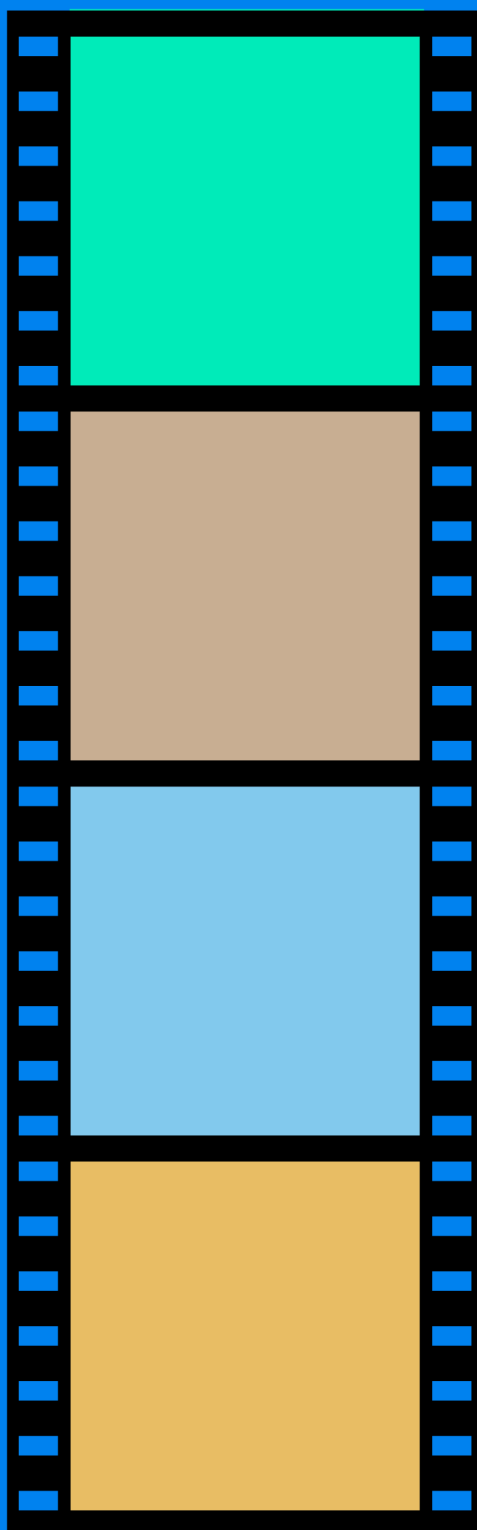
Ficha de visionado

[Descarga en el enlace el archivo en PDF](#)



08

Sobre la película



Voces de los personajes

Como es habitual en la animación japonesa, las voces de los personajes se grabaron después de crear la animación, por lo que los intérpretes tenían que ajustarse a lo que veían en pantalla.



Este es el proceso contrario al cine de animación occidental, donde se suelen grabar primero las voces y luego los animadores las usan como referencia e inspiración, adaptándose al trabajo de voz.

Hito de la animación

El viaje de Chihiro fue la primera película de animación en alzarse con el **Oso de Oro en el Festival de Berlín**, uno de los festivales de cine más importantes del mundo.



También fue el primer film de habla no inglesa que consiguió el **Oscar a Mejor Película de Animación**.

Equipo creativo

Hayao Miyazaki suele contar con un grupo de colaboradores que llevan trabajando con él desde que fundó **Studio Ghibli**.



Por ejemplo, todas sus películas cuentan con música de **Joe Hisaishi** y están producidas por **Toshio Suzuki**.

Proceso creativo

Las películas de Hayao Miyazaki no parten de un guion completo, como la mayoría de proyectos cinematográficos.

Miyazaki y su equipo suelen empezar a trabajar sabiendo dónde comienza la historia, pero no cómo va a acabar. Esto se va descubriendo según empiezan a dibujar, a veces cuando llevan ya muchos meses animando.



La huella de un genio

Las películas de **Studio Ghibli** son muy famosas, pero Miyazaki ha dejado su huella en otras obras, como series de televisión (*Conan, el chico del futuro; Lupin III; Sherlock Holmes*), vídeos musicales (*On Your Mark*) o películas en las que colaboró como animador (*La princesa encantada; El gato con botas; Ana de las tejas verdes*).



Cuando viajes a Japón...

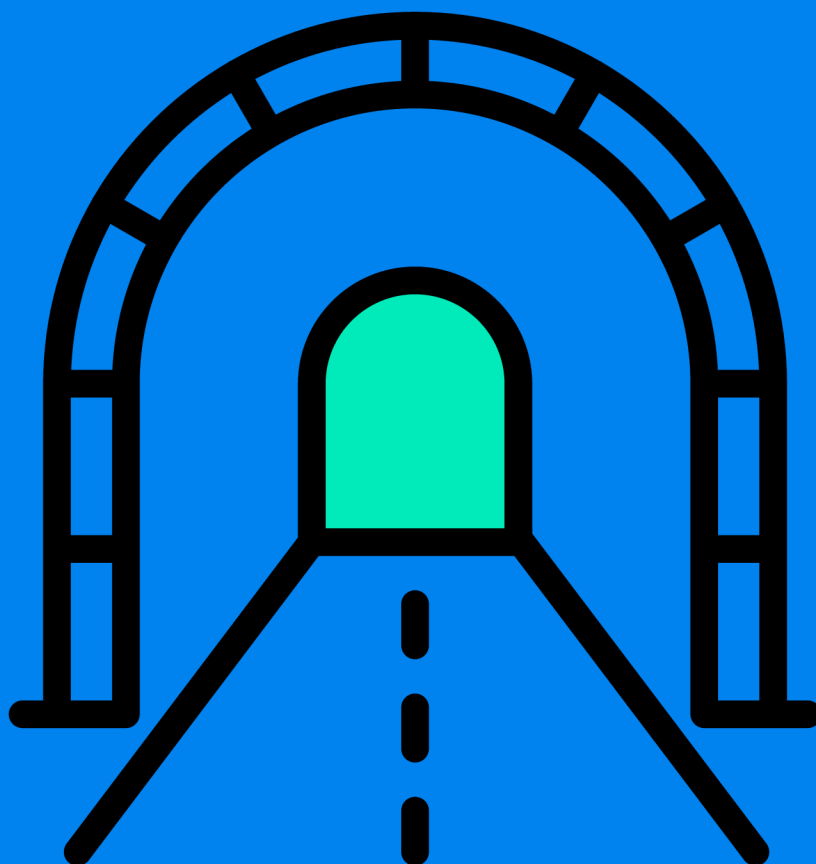
Además de un parque temático recientemente inaugurado, Ghibli tiene desde hace muchos años un **museo abierto al público cerca de Tokio**.



Aparte de poder ver reconstrucciones de algunos de los escenarios más famosos de sus películas, los visitantes pueden disfrutar con su entrada de un cortometraje animado. El cortometraje que se puede ver cambia cada cierto tiempo y algunos están dirigidos por el propio Miyazaki. La única forma de ver estos cortos es acudiendo al museo.

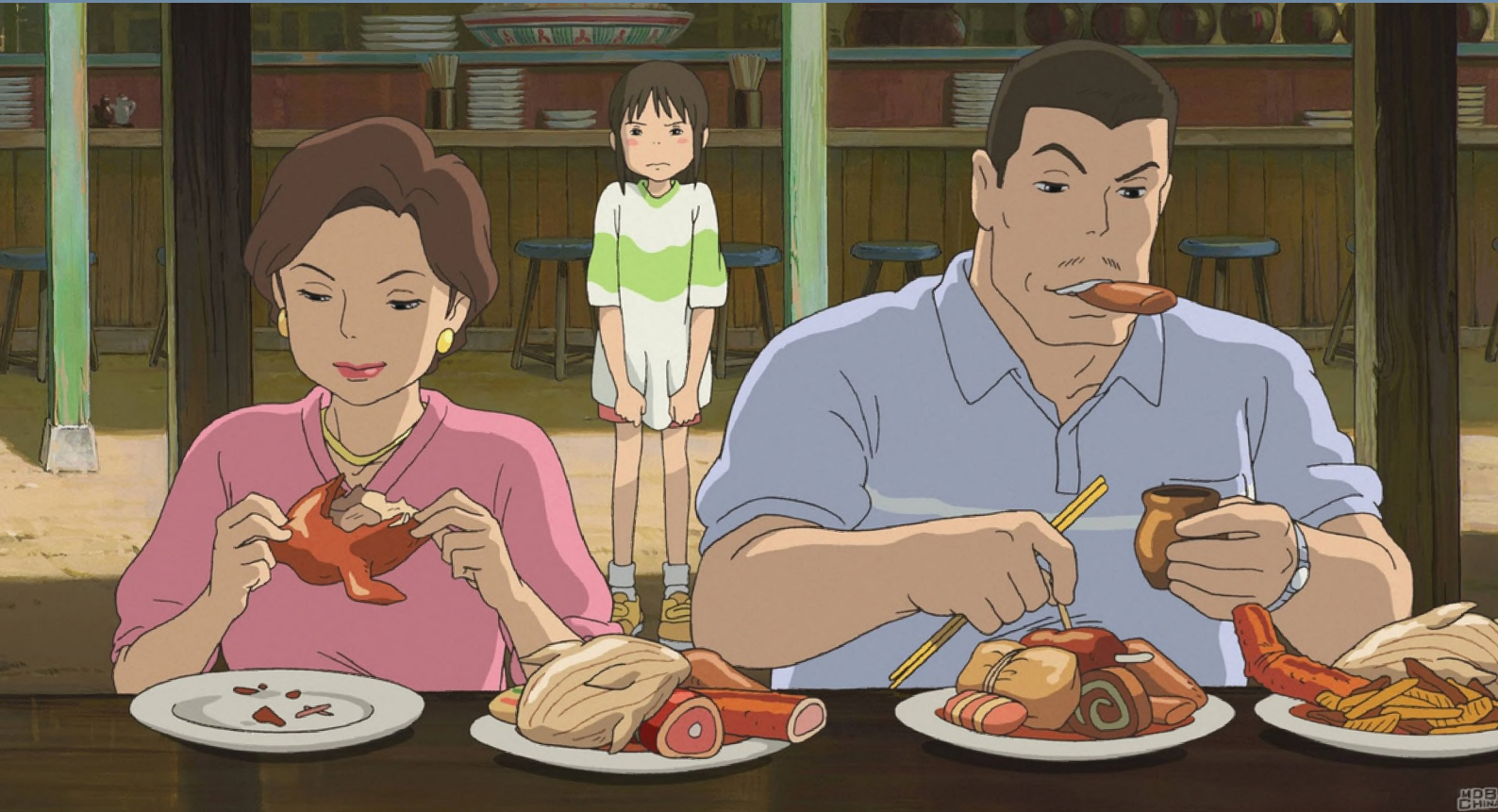
09

Al cruzar el túnel





Como muchas historias de aventuras y fantasía, *El viaje de Chihiro* empieza con **una mudanza**. Cambiar de casa es como una aventura: tienes que explorar nuevos territorios, hacer nuevos aliados y enfrentarte a algún que otro reto. Por eso es un lugar tan común en la ficción: pone al personaje en una situación de **cambio** que le obliga a desarrollarse y transformarse.



En las escenas iniciales, da la sensación de que Chihiro **no se lleva muy bien con sus padres**. Parece que estos no la escuchan y ella no para de quejarse por todo lo que ellos hacen. Sin embargo, no dudará un segundo en ponerse en peligro para **salvarles** cuando Yubaba les transforme en cerdos.



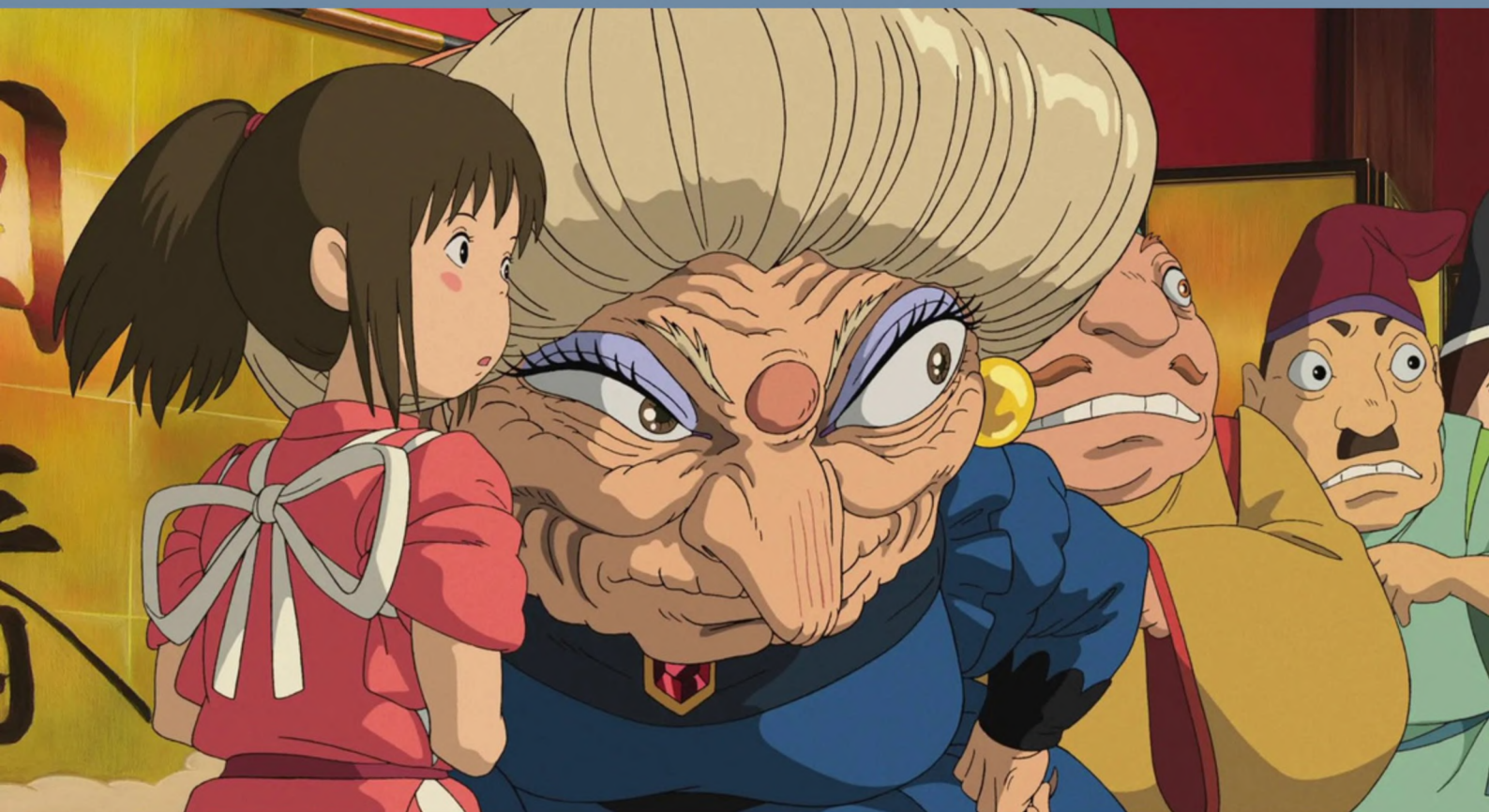
El mundo de *El viaje de Chihiro* se inspira en los **mitos y leyendas** japonesas, que a su vez tienen una fuerte influencia de una creencia que se conoce como **animismo**. El animismo considera que todo lo que nos rodea, desde las rocas hasta los ríos y los bosques, está vivo y tiene sus propias necesidades y deseos.



Una de las herramientas de las que se vale Miyazaki para dar vida a sus universos y criaturas fantásticas es la música de **Joe Hisaishi**. Sus composiciones combinan la música clásica occidental con instrumentos y estilos tradicionales de Japón, lo que les da **una personalidad propia muy marcada**.



¿Cómo lo hace **una niña de diez años** para superar todos los retos que se encuentra en el balneario de los dioses? Por encima de todo, lo consigue dejando huella en cada criatura que conoce con **su bondad y su empatía**. Chihiro siempre está atenta a los problemas de aquellos que la rodean, y así gana multitud de aliados.



La amabilidad y el valor de Chihiro destacan especialmente en el balneario de los dioses, donde todo el mundo, empezando por la propia bruja Yubaba, está **obsesionado por las riquezas**. Chihiro es la única capaz de decir algo tan sencillo y a la vez tan revolucionario como **“Gracias, no lo necesito”**.



Además de Yubaba, otros dos personajes representan esa incapacidad para pensar en los demás y la soledad que supone: el **Sin Cara** y el **bebé** de la bruja. Para ambos, el contacto con Chihiro supone una transformación: los dos se dan cuenta de que **hay otras formas de comportarse con los demás.**



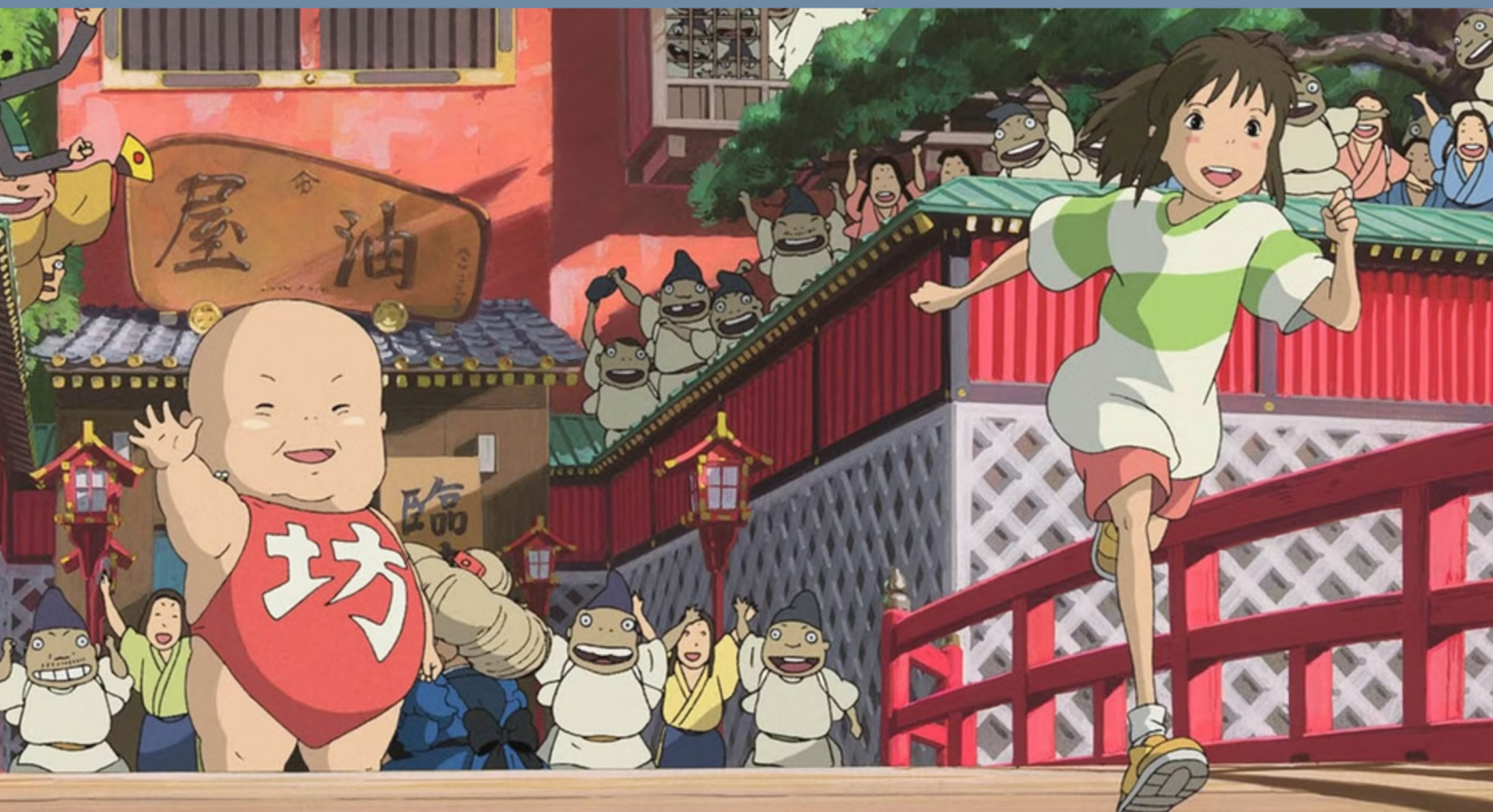
Miyazaki consigue transmitir lo que le está sucediendo emocionalmente a sus personajes poniendo mucha **atención a los detalles** en la animación. En la escena de la escalera, por ejemplo, se toma su tiempo para que el público **sienta el miedo de esta niña pequeña** atrapada en un mundo desconocido y aterrador.



Otro aspecto en que las películas de Miyazaki son especiales es la **ausencia de un villano** claro. Incluso en *El viaje de Chihiro*, en el que Yubaba puede ser bastante malvada, la verdadera lucha a la que se enfrenta la protagonista es **la que libra consigo misma**, con sus miedos y sus dudas.



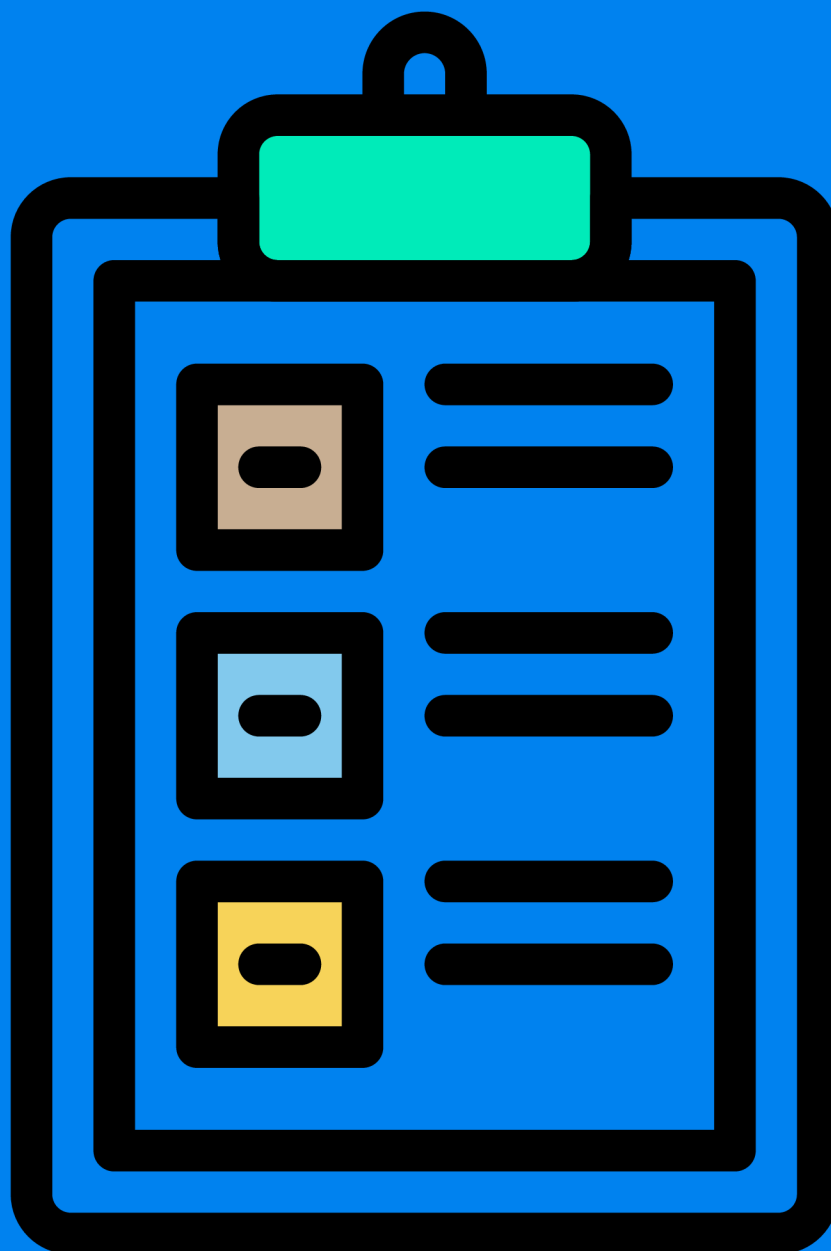
Al final, Chihiro logra liberar a Haku del control de la bruja recordándole **su nombre real**. ¿Por qué es tan importante esto? ¿Puede que el nombre represente quienes somos y cómo nos comportamos? Todo el mundo considera a Haku frío y peligroso, pero Chihiro demuestra que es todo lo contrario, solo que **lo ha olvidado**.



¿Cómo sabe Chihiro que sus padres no están entre la piara de cerdos que le presenta Yubaba al final de la película? **Miyazaki confía mucho en su público**, así que decide no dar una respuesta y permitir que cada uno pueda hacer **su propia interpretación del final**.

10

Cuestionario rápido





¿Por qué está tan triste y enfadada Chihiro al principio?



¿Por qué es tan importante para los personajes de *El viaje de Chihiro* recordar su nombre?



¿Por qué el Sin Cara se va volviendo cada vez más y más grande?





**¿Por qué están
enfrentadas las
brujas gemelas,
Yubaba y Zeniba?**



**¿Cómo consigue Chihiro
superar la prueba final
de Yubaba y descubrir
que sus padres no están
entre los cerdos?**



Chihiro / Sen

Edad: 10 años

País: Japón

Ocupación: estudiante de Primaria

Le gusta: los ramos de flores, bañarse en el río y la gente sincera.

No le gusta: las personas avariciosas, mudarse y esos momentos en que parece que sus padres la ignoran.

*“¡Papá, mamá, escuchadme!
¡Prometo que os salvaré!”*



Haku / Kohaku

Edad: tan joven y tan viejo como un río

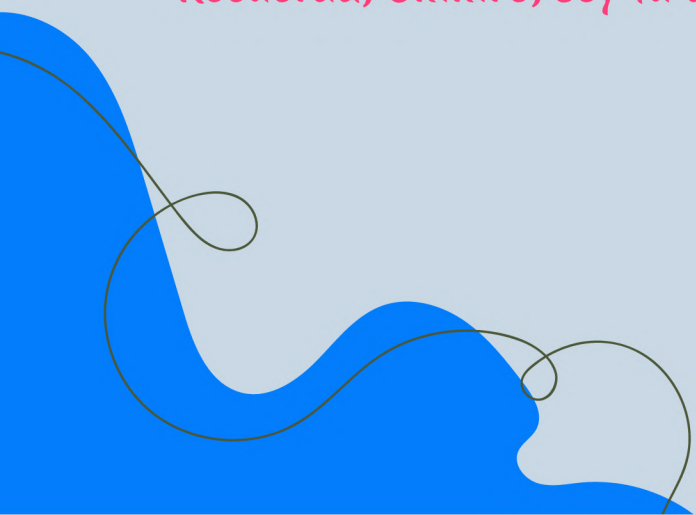
País: la tierra, el mar y la lluvia

Ocupación: espíritu de la naturaleza

Le gusta: la magia, volar por el cielo y las bolas de arroz rellenas de ciruela.

No le gusta: trabajar para la bruja Yubaba, las figuritas de papel y no recordar su nombre.

“Recuerda, Chihiro, soy tu amigo”



Yubaba

Edad: cientos y cientos de años

País: el mundo de los espíritus

Ocupación: gestionar el balneario de los dioses y cuidar de su bebé

Le gusta: las joyas, la magia, jugar con su bebé y controlar a la gente.

No le gusta: que la desafíen, que su bebé lllore y el despilfarro.

“No volverás a ver tu mundo nunca más. Te convertiré en un precioso cerdito”



Zeniba

Edad: la misma que Yubaba

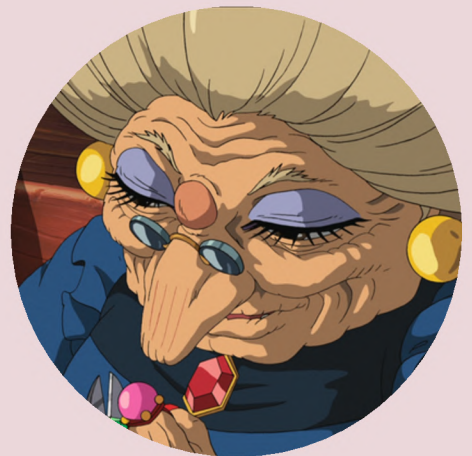
País: el mismo que Yubaba

Ocupación: estropear los planes de su hermana

Le gusta: tomar té junto a la chimenea, la magia y fastidiar a Yubaba.

No le gusta: que la confundan con su hermana.

“Yubaba y yo somos dos mitades de un mismo ser, pero no nos llevamos bien”



Lin

Una joven que trabaja en el balneario de los dioses. Tiene mucho carácter y al principio se queja de tener que cuidar a Chihiro, pero rápidamente se va a convertir en su mayor aliada.



Kamaji

Una de las muchas criaturas mágicas que trabajan para Yubaba en el balneario. Con su enorme bigote, sus muchos brazos que se estiran y su carácter gruñón, Kamaji parece un poco imponente al principio, pero en realidad es un trozo de pan.



Sin Cara

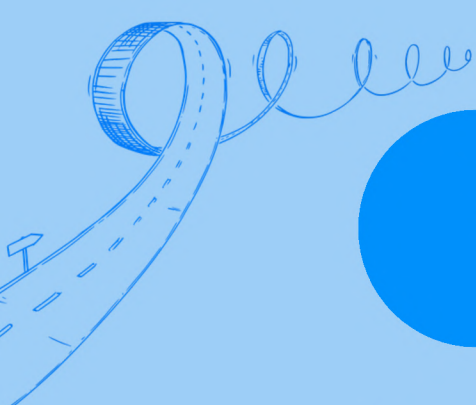
Nadie sabe su nombre ni quién o qué es, solo que su tristeza y su soledad parecen infinitas. Puede dar mucho miedo, pero en el fondo solo quiere compartir sus días con alguien que le aprecie.



12

Muestra tu talento





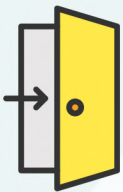
Imagina tu propio mundo isekai

Si pudieras viajar por una región de un mundo fantástico durante un solo día, ¿qué mundo sería?

1. ¿Cómo se llama ese mundo y la región a la que vas a ir?

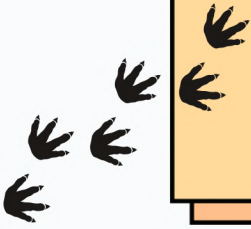


2. ¿Cómo se accede a ese mundo?

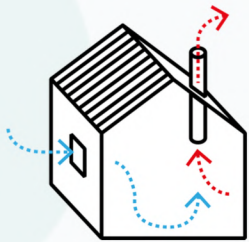


En *El viaje de Chihiro* es a través de un túnel, en *Las crónicas de Narnia*, metiéndose en un armario y en *Alicia en el País de las Maravillas*, adentrándose en una madriguera de conejo.

3. ¿Cómo son las criaturas que habitan esa región y cómo se llaman?



4. ¿Cómo es el lugar donde viven y cuál es su nombre?



5. ¿Cuáles son las particularidades de tu mundo fantástico?



¿Quizá llueve de abajo a arriba? ¿El agua quema y el fuego moja? ¿Todos sus habitantes tienen el mismo nombre? ¿No existe la gravedad? ¡Puedes imaginar lo que quieras!

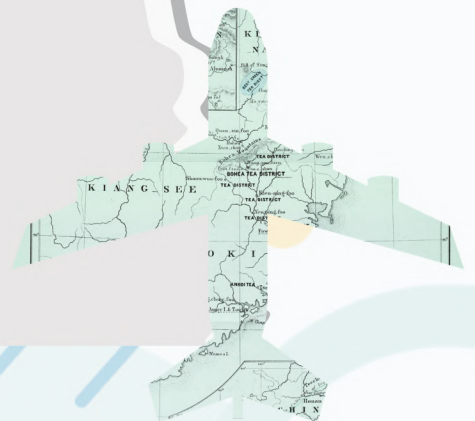
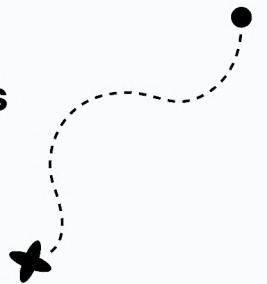




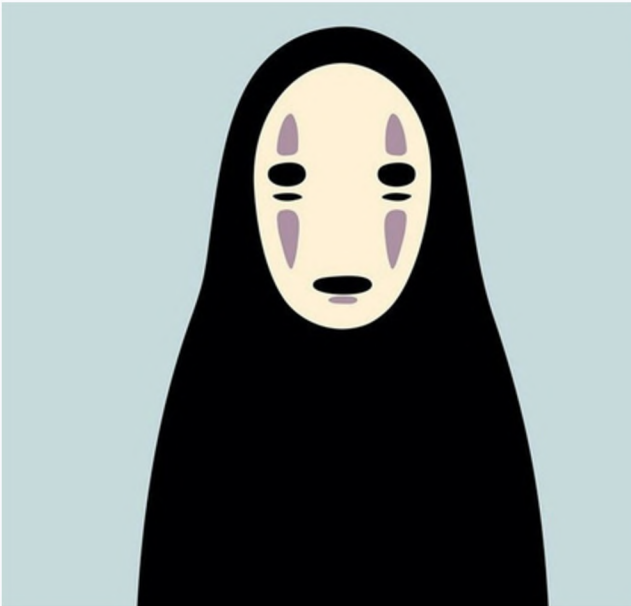
6. Ahora que ya sabes cómo es tu mundo, cuenta cómo sería tu viaje de un día por él.



7. Para terminar, pídele a tu madre, tu padre, tus hermanos y hermanas, a tus amigos... que se imaginen otra región de tu mundo fantástico, de forma que podáis ir todos juntos de viaje por las regiones que imaginéis.



Diseña tu propia máscara del Sin Cara



Sobre una cartulina blanca,
dibuja con un rotulador
negro tu máscara usando
de inspiración la de
El viaje de Chihiro.

Fíjate que, en el diseño de
la película, la máscara es
muy inexpresiva, casi como
si no tuviera emociones.



Una vez tengas la máscara
lista, puedes usar una sábana
o cualquier otra tela negra
grande para convertirte en tu
propia versión del Sin Cara.

Dibuja tu propio espíritu de la naturaleza

Las películas de Studio Ghibli están llenas de criaturas mágicas que representan ciertas fuerzas de la naturaleza. En ***El viaje de Chihiro*** se pueden ver dos espíritus de los ríos, mientras que en ***Mi vecino Totoro*** aparece un espíritu del bosque y otro del viento.



Piensa en un elemento del mundo natural que te guste mucho y dibuja cómo sería su espíritu en una película de Ghibli.



Por ejemplo, puede ser una criatura del desierto, un espíritu del fuego o un ser de agua. Si lo prefieres, también puedes escribir un texto explicando cómo es y cómo vive.



Por último, dale un nombre a la criatura que has inventado para que cobre vida.

¡Ya tienes tu propio espíritu de la naturaleza!

Créditos de esta guía

Esta guía didáctica forma parte del "Ciclo de cine isekai", comisariado junto al programa educativo Aulafilm

Autor de los textos de la guía didáctica

Pablo López Pérez

Coordinación editorial y diseño gráfico

Helena Fernández

Todas las imágenes de esta guía son propiedad de sus debidos autores y aparecen aquí con fines educativos. Se ha tratado de acreditar debidamente a todas ellas, en caso de error u omisión por favor diríjanse a info@aulafilm.com para su subsanación inmediata.

Queda totalmente prohibido difundir, comunicar o publicar esta guía a través de Internet o de cualquier otro medio equivalente. Cualquier forma de explotación de esta obra, en especial su reproducción, distribución, comunicación pública o transformación, solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Para cualquier uso que se quiera hacer no previsto en la ley, diríjase a: info@aulafilm.com.

© Las Espigadoras S.L. Julio 2025.
Todos los derechos reservados.

LAS ESPIGADORAS



espacioabiertoqm.com
aulafilm.com