



El sello Miyazaki

Análisis de personajes femeninos de Studio Ghibli

Trabajo de Fin de Grado

Alumna: Chloé Fernández Saje

Tutora: María del Mar Rubio Hernández



Grado en Publicidad y Relaciones Públicas
Facultad de Comunicación. Curso 2021/2022

Nada de lo que sucede se olvida jamás.

Incluso si ya no lo recuerdas.

- *El viaje de Chihiro*

1. Introducción.....	3
2. Justificación y Objetivos.....	3
3. Metodología.....	4
4. Marco Teórico.....	8
4.1. Contexto histórico y rol de la mujer japonesa.....	8
4.1.1. Feminismo en Japón.....	10
4.2. Anime y Manga	12
4.2.1. Antecedentes.....	12
4.2.2. Concepto y evolución.....	13
4.2.3. Soft Power y Cool Japan.....	14
4.2.4. La animación japonesa en el siglo XXI.....	16
4.2.5. La mujer en el anime.....	17
4.3. Studio Ghibli.....	18
4.3.1. Historia.....	18
4.3.2. Vida y obra de Hayao Miyazaki.....	19
4.3.3. La mujer en Studio Ghibli.....	21
5. Estudio y análisis de las películas seleccionadas.....	23
5.1. Nausicäa del Valle del Viento.....	23
5.2. La princesa Mononoke.....	26
5.3. El Viaje de Chihiro.....	30
6. Resultado del análisis de las películas.....	33
6.1. Las protagonistas femeninas.....	33
6.2. Las antagonistas.....	34
6.3. Los personajes masculinos y el amor no romántico.....	35
7. Conclusión.....	36
8. Bibliografía y referencias.....	38

1. Introducción

El presente trabajo pretende realizar un análisis sobre las protagonistas femeninas del director nipón Hayao Miyazaki, a la cabeza de Studio Ghibli. Para ello, se ha elaborado una guía de análisis de personajes, además de una revisión bibliográfica y la realización de entrevistas a diversos perfiles de seguidores del estudio nipón, contando además con dos expertos en la materia.

Para el desarrollo de esta investigación introduciremos un marco teórico que ahonda sobre diversas cuestiones con el objeto de contextualizar la obra de Miyazaki y sus personajes. En primer lugar, abarcaremos cronológicamente la historia sociopolítica de Japón, desde la Edad Media hasta la actualidad, y el lugar que históricamente ha ocupado la mujer en esta sociedad. Además, profundizaremos en el legado del feminismo japonés y su estado actual tras el movimiento *MeToo*.

En segundo lugar, trataremos teórica e históricamente el *anime* y el *manga*, situándolos también en las políticas de *soft power* llevadas a cabo durante las últimas décadas por el gobierno japonés. Esta estrategia es denominada *Cool Japan*, siendo desarrollada para cambiar y renovar la imagen de Japón desde la mirada exterior, mediante la internacionalización de su cultura. Por último, dentro de este apartado, se revisará el estado actual de la animación japonesa y de la representación de la mujer en el mismo.

En tercer lugar, profundizaremos en la historia de Studio Ghibli, fundado por Isao Takahata y Hayao Miyazaki. Proseguiremos hablando sobre la vida del segundo y su filmografía, además del rol que desempeñan las mujeres en sus películas.

Para terminar, se procederá al análisis de los personajes femeninos seleccionados, con la guía anteriormente mencionada, además de las antagonistas, los personajes masculinos y la relación no romántica que se establece entre estos últimos y las protagonistas. Tras esto, se resolverá en la conclusión la información recabada en los análisis junto con las opiniones y perspectivas obtenidas en las entrevistas.

2. Justificación y Objetivos

Desde hace cerca de cuatro décadas, la relevancia de la figura de Hayao Miyazaki tanto en la animación japonesa como a nivel mundial es innegable. Desde el inicio de su carrera ha puesto al frente de la mayoría de sus películas a protagonistas femeninas jóvenes, independientes y valerosas. La estela marcada por su primer personaje femenino relevante, Nausicäa de *Nausicäa en el Valle del Viento*, ha seguido vigente en todas las mujeres y jóvenes que ha creado en sus films, ya tengan el liderazgo o sean personajes secundarios.

Para entender la importancia de estos personajes femeninos, es imprescindible analizar y comprender el contexto sociocultural en el que se gestan. Japón sigue siendo un país muy arraigado a sus tradiciones y regida por un estricto sistema patriarcal en el cual las mujeres están relegadas a un segundo plano en la sociedad. Bajo este prisma, los personajes femeninos de Miyazaki cobran aun más relevancia al no seguir el patrón marcado por su cultura, a pesar de mostrar el folclore japonés y sus costumbres más tradicionales en sus películas.

Al mismo tiempo, es interesante analizar la representación que tradicionalmente se ha mostrado en el *manga* y el *anime*, dos de los productos culturales japoneses con mayor relevancia a nivel mundial. Enfocados a un público joven femenino, ciertos géneros encasillan a sus protagonistas

femeninos en la búsqueda de una pareja y cuya mayor aspiración no va más allá. Además de eso, se sigue perpetuando la imagen de la mujer hipersexualizada, bajo los patrones del patriarcado japonés, destinado a un público adulto masculino. Por tanto, las protagonistas creadas por Hayao Miyazaki son tan destacables por el hecho de que se distancian de estos estereotipos vacíos y machistas, otorgándoles profundidad en su carácter y aprendizaje a lo largo del camino que emprenden. A esto hay que añadir que los personajes femeninos no dependen de los masculinos, ni hay una búsqueda explícita de una relación romántica, siendo esto igualmente innovador. Se muestra así que las mujeres no dependen de los hombres y que su única aspiración no es la encontrar el amor para estar completas.

Por último, y en un plano más personal, la elección de este tema se debe principalmente a la admiración tanto hacia Hayao Miyazaki como a Studio Ghibli. Aún recuerdo la primera vez que vi *La princesa Mononoke* a la edad de los 7 u 8 años, y el impacto que tuvo en mí su visionado, especialmente el personaje de Lady Eboshi y la violencia de algunas de las imágenes. Más tarde, en la adolescencia, redescubrí Studio Ghibli con *El viento se levanta* y me adentré de lleno cuando vi *El viaje de Chihiro*- mi película favorita. A raíz de esta admiración por el estudio nipón y determinadas asignaturas cursadas en la carrera, me interesó especialmente la manera en la que, desde sus inicios, la mujer ha estado en el centro de las historias de Ghibli. Además, son personajes con muchas aristas, en entornos hostiles, y no son meros objetos que esperan a ser rescatadas por un hombre o príncipes encantador.

Según lo expuesto, el objetivo general de este Trabajo de Fin de Grado es estudiar y analizar los personajes femeninos creados por Hayao Miyazaki y la perspectiva feminista de las mismas. En cuanto a los objetivos secundarios, se exponen los siguientes:

- Analizar los personajes femeninos antagonistas.
- Analizar los personajes masculinos.
- Analizar la relación no romántica entre los personajes femeninos y masculinos.

3. Metodología

Para la realización del presente trabajo, se han empleado tres técnicas metodológicas cualitativas. En primer lugar, y con el propósito de contextualizar las obras de Hayao Miyazaki, se ha llevado a cabo una revisión bibliográfica para desarrollar el marco teórico de modo que sea lo más objetivo y veraz posible. La información recabada se ha obtenido de diversas fuentes de datos. La mayoría de los libros, revistas y artículos electrónicos se han encontrado y consultado a través de Google Scholar. Por otro lado, los libros consultados proceden de la Biblioteca de la Universidad de Sevilla y propios. Por último, se ha obtenido información de webs especializadas y medios de comunicación digitales.

En segundo lugar, se ha procedido a la selección de las películas y personajes femeninos que se analizarán. Para ello, se han elegido tres películas originales y, posiblemente, más representativas de la producción de Miyazaki. Se han escogido películas originales del director, dado que son historias y personajes creados por él y, por tanto, tiene más relevancia su estudio y análisis que los personajes de las películas surgidas de adaptaciones de libros, como *Nicky, la aprendiz de bruja* o *El castillo ambulante*, aunque en ambas películas el director tomó libertades a la hora de adaptarlas. Por otro lado, y aunque Studio Ghibli fue fundado por Hayao Miyazaki e Isao Takahata, solo se han escogido películas del primero dado que la caracterización de sus personajes femeninos es mucho

más rica e impactante que las de Takahata. Podemos afirmar que este director se ha caracterizado especialmente por la profundidad de las tramas e historias que cuenta en sus películas, como *La tumba de las luciérnagas* o *El cuento de la princesa Kaguya*.

En tercer lugar, dado que en este trabajo se analizan algunos personajes significativos se ha elaborado una guía de análisis a partir de la expuesta en *Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica* (2016) de José Patricio Pérez Rufí, construida a través de las aportaciones de diversos autores. Como menciona el propio autor: “La metodología que proponemos a partir de las teorías narrativas y los manuales de guion es, por supuesto, susceptible de tantas variaciones y adaptaciones como se quieran” (2016, 550), por lo que se han seleccionado los apartados más pertinentes para nuestro estudio. Seguidamente se enumeran y justifican las categorías escogidas:

- 1) Apariencia del personaje. A través de la propuesta de Dyer es interesante presentar a los personajes con esta primera descripción que se haría. La observación de la apariencia se divide en:
 - a. Fisonomía: edad, sexo, peso, altura, color de pelo y defectos físicos.
 - b. Vestuario: codificados culturalmente y que se adaptan a la época, además de ser otros indicativos de la personalidad.
 - c. Gesto, dividido en: sociales e involuntarios.
- 2) Expresión verbal. El discurso de los caracteres, lo que dice y cómo lo dice, muestra su personalidad de forma directa e indirectamente. Según Field, los diálogos deben revelar los conflictos internos entre personas y el interior de cada uno de ellos, y los estados emocionales y peculiaridades de sus personalidades. En cuanto a los personajes de Miyazaki, algunos diálogos o frases son reveladoras e indicativas de cómo son los personajes. Además, se analizarán también los discursos de las antagonistas y personajes secundarios, y sus interacciones con nuestras protagonistas.
- 3) Carácter del personaje. Es interesante analizar la psicología del personaje como mencionan Casetti y Chio. El carácter se podrá definir a través de adjetivos, como propone Brady. Este apartado lo dividimos en:
 - a. Carácter tomando decisiones
 - b. Carácter a través de las acciones explícitas, además de la reacción de los demás personajes
 - c. Carácter para distinguir al personaje de los demás
 - d. Carácter por la reacción ante un estímulo externo
 - e. Carácter constante
- 4) *Backstory*. En este apartado tomaremos la aportación de la autora Linda Seger, que indica que todo personaje tiene un origen étnico, social y educativo, al que llama “influencia cultural”, que condiciona muy ampliamente el carácter y determina sus valores, inquietudes y vida emocional.
- 5) Meta y motivaciones. Para que se produzca un proceso narrativo, los personajes normalmente deben tener una meta y esto está omnipresente en las películas de

Miyazaki. Según Blacker (1993, 57), debe existir una inevitabilidad lógica en sus acciones, han de tener sentido y ser racionales. Por tanto, el protagonista debe tener un motivo por el que querer lograr dicho objetivo.

- 6) Elementos extradiscursivos. Solo mencionaremos dos elementos de los tres que se listan, que son:
- a. Expectativas de género
 - b. Conocimiento previo del personaje, que en el caso de las películas de Miyazaki podemos hablar del “conocimiento previo de su filmografía”.

Por último, a través de la realización de entrevistas, a diversos perfiles, se establece un diálogo flexible y dinámico entre ambas partes, con el fin de conocer la opinión de los fans de Studio Ghibli sobre los personajes femeninos, las antagonistas y la relación no romántico entre personajes masculinos y femeninos, entre otras cuestiones. Para ello se realizó un guion de preguntas claves para la investigación, favoreciendo las respuestas abiertas y el intercambio activo entre ambas partes. A continuación, se presentan las preguntas planteadas:

1. ¿Cuándo o con qué película te adentraste en el universo Ghibli?
 - 1.1. ¿Ya eras *fan* de anime o seguidor/a de alguno? ¿O te has hecho fan después, con Ghibli?
 - 1.2. ¿Te marcó esa primera película que viste de Ghibli?
2. ¿Qué película consideras la más representativa del estudio? ¿Por qué?
 - 2.1. ¿Cuál es tu película favorita de Ghibli? ¿Por qué?
3. ¿Cuál es el personaje más representativo de Studio Ghibli? ¿Por qué?
 - 3.1. ¿Cuál es tu personaje favorito? ¿Por qué?
4. Siguiendo con los personajes, ¿Cómo describirías los personajes femeninos? Por ejemplo, con adjetivos.
 - 4.1. ¿Qué personaje femenino destacarías o te llama más la atención? ¿Por qué?
5. ¿Y las antagonistas cómo las describirías? ¿Destacas alguna en particular?
 - 5.1. ¿Consideras que toman la dualidad del ser humano?
 - 5.2. ¿Consideras que se puede empatizar con las antagonistas “villanas”?
6. ¿Te habías percatado, desde un principio, de que casi todas las películas son protagonizadas por mujeres y que son personajes “completos”? ¿o ha sido más tarde?
7. ¿Cómo valoras la importancia de los personajes masculinos dentro de la historia? (el peso que tienen en la trama) ¿Cómo los definirías?
 - 7.1. ¿qué opinas de que el amor romántico no sea la trama principal o sea casi inexistente en algunas películas?
8. ¿Crees que pueden ser vistas como películas con perspectiva feminista? (teniendo en cuenta la época de las primeras películas y que Miyazaki nunca se ha considerado feminista)

8.1. Respecto a la cultura japonesa (tradicionalmente muy machista y rígida en cuando a los roles de género) ¿Crees que Ghibli se distanció de la cultura donde se gesta? (ej: Nausicäa)

9. ¿Crees que son reconocibles las pelis de Ghibli respecto a las de otros estudios? ¿Qué les hace diferente?

10. A parte del feminismo, otro tema clave en las películas de Ghibli, y especialmente de Miyazaki, es el ecologismo y la defensa del medioambiente ¿Qué opinas de ello? ¿Es más destacable que los personajes femeninos?

11. ¿Crees que ha habido un cambio en los personajes femeninos en la animación (anime, Disney, Pixar, etc.)?

11.1. ¿Crees que ha marcado escuela Ghibli? ¿o las formas de crear historias son propias del estudio nipón? ¿Hay distinción entre Disney/Pixar y Ghibli?

12. ¿Qué destacarías de cada película que se analizará en trabajo?

Para ello, se han elegido diversos perfiles “a propósito” con base al juicio de la investigadora de este trabajo y cumpliendo una serie de requisitos. La selección de los sujetos se ha basado según varios criterios como son la edad, el género y la ocupación, pero cuyo punto común es su entusiasmo por Studio Ghibli y hayan visionado la mayoría de las películas. También se han escogido dos perfiles profesionales y especializados sobre Studio Ghibli, para aportar mayor rigor a lo que nos compete. Los participantes de esta investigación son:

- Sujeto 1, 26 años, varón. Creador de Cinema Excelsior¹ y especialista autodidacta en materia de cine.
- Sujeto 2, 33 años, mujer. Docente de narrativa de videojuegos, doctoranda en Literatura transmedia, literatura en cine y videojuegos, y autora/ coautora de *Mi vecino Miyazaki*, *Antes de mi vecino Miyazaki* y *Final Fantasy: cristales y guerreros de la luz*, entre otras obras.
- Sujeto 3, 22 años, mujer. Estudiante de Medicina.
- Sujeto 4, 23 años, mujer. Estudiante de Periodismo.
- Sujeto 5, 22 años, varón. Estudiante de Comunicación Audiovisual.
- Sujeto 6, 49 años, varón. Padre de familia y autónomo.

Con todo ello, pretendemos tener una visión más amplia de la cuestión que se estudia en este trabajo a través de los diversos puntos de vista y reflexiones acerca de la misma cuestión.

¹ <https://www.instagram.com/newcinemaexcelsior/?hl=es>

4. Marco teórico

4.1. Contexto histórico y rol de la mujer japonesa

En este apartado se trata la historia sociopolítica de Japón de manera resumida y abarcando desde aquellos periodos que ayuden a contextualizar las películas que se van a analizar en este trabajo.

La Edad Media japonesa dura aproximadamente hasta el siglo XVI y su primera etapa se denomina Kamakura. Esta época se inicia con la batalla entre los Taira y los Minamoto, venciendo estos últimos. Yorimoto fue un general (*shôgun*) y fundador del primer régimen militar y feudal de Japón, conocido como el primer régimen *bakufu*. Tenía autoridad principalmente sobre los guerreros (*bakufu*), puesto de mando que permaneció vigente hasta 1867. Sin embargo, alrededor del 1219 y 1221 la corte derrocó a los descendientes del general Yorimoto, tomando el poder la regencia Hôjo.

Tras esta etapa, se instauró una breve restauración que inició la era Kenmu (1333-1336) con la cual se mantenía el régimen feudal. Se caracteriza por "la generalización de agitaciones y escisiones dentro de la casa imperial entre la corte del norte, Kyoto, y del sur, Yoshino" (Hérail, 1986, 13). Kyoto confirió potestad al clan de los *shôgun* Ashikaga, quienes fundaron el segundo régimen *bakufu*. Este periodo coincidió con la era Muromachi, denominada así por el barrio fundado por los Ashikaga. Esta época "se caracteriza por el debilitamiento del control de los *shôgun* sobre gobernadores provinciales, llamados normalmente como *daimyô*" (Hérail, 1986, 13). El inicio del fin de la era Muromachi se sitúa alrededor del 1467, cuando tuvo lugar el *sengoku*, una pequeña rebelión del campesinado en las provincias. Esta época también es conocida como la época de las sediciones, dado que el poder pasaba de un *daimyô* a otro, sin que hubiese un verdadero poder o control y en el cual las jerarquías de poder se iban rotando con gran rapidez. Por otro lado, este periodo trajo consigo el "desarrollo de las ciudades y del comercio, los primeros contactos con Occidente, la llegada del cristianismo a la isla y las armas de fuego" (Hérail, 1986, 14), poniendo fin a la Edad Media.

La Edad Moderna de Japón comienza con el periodo Edo (1603-1867), denominado también como la época de los Takugawa, por la familia que estuvo gobernando primero. Era un régimen feudal, dividido en feudos, pero controlado por los *daimyô*. En comparación con los gobiernos de la época Kamakura y Muromachi, el periodo Edo fue mucho más democrático, jerárquico y moderado. Sin embargo, durante esta época, las mujeres estaban sometidas a las órdenes de los hombres. Como explica María Morillo en su Trabajo de Fin de Grado, *El rol femenino en las películas de Hayao Miyazaki* (2018):

Al nivel del campesino se encontraban las mujeres dedicadas al trabajo, consideradas por el gobierno como el estatus más bajo, incitadas al analfabetismo y la idea de inferioridad. En segundo lugar, estaban las mujeres de comerciantes y artesanos, considerados estos por los militares un mal para la sociedad. Por otro lado, en el mismo escalón que los samuráis se encontraban las mujeres educadas con discreción en el arte de la guerra y ocultas del resto, regidas por el bushido, el cogido ético de los samuráis. Eran consideradas como "samurái débil" u *onna bugeisha*, ya que no se les asignaba la primera línea en las batallas. Por encima de estas mujeres estarían los nobles guerreros y los ricos, estos son las posiciones más superiores del hombre en la sociedad japonesa. Por otro lado, estaban las *Geishas*, entrenadas durante años para entretener en ceremonias y festejos (2018, 18).

Con lo explicado anteriormente, desde este último periodo hasta la Segunda Guerra Mundial, aproximadamente, las mujeres japonesas tan solo poseían algunos derechos individuales que tampoco les otorgaban ventajas dentro del sistema patriarcal que determinaba la casa como el lugar natural de la mujer. Por otro lado, si una mujer llevaba a cabo actividades relacionadas con la política se justificaba que era contrario a las leyes fisiológicas y psicológicas de las mujeres, esto era ir en contra de la tradición y las costumbres de Japón.

La Era Meiji (1868-1912) supuso el fin de la dinastía Tokugawa, que durante 250 años estuvo al mando del país, llevándose a cabo una restauración del poder imperial, “iniciando así un proceso de transformación desde un estado feudal a un nación moderna y unificada” (Kaneko, 2011). Esta renovación y los cambios en las instituciones dieron pie a la modernización, industrialización y aperturismo de Japón en todos los ámbitos. Sin embargo, esta renovación era contraria a la tradición y la cultura que en ciertos aspectos quedó prácticamente estática como fueron los derechos de las mujeres. Durante este periodo se estableció, en 1898, el sistema *ie*, un código civil que regulaba las relaciones familiares: el patriarca de la familia, que normalmente era el primer hijo varón, tenía autoridad sobre el resto de la familia y obligación de mantenerlos económicamente. Además, había que pedir consentimiento al patriarca para poder casarse. En cuanto las mujeres se casaban, formaban parte de la familia del marido y todas sus propiedades se las traspasaban a él.

En cuanto a la educación, durante la restauración se le otorgó gran importancia y valor a esta cuestión. En 1872, se estableció que la educación debía ser obligatoria, tanto para niños como niñas. En un primer momento podría parecer un sistema igualitario, pero esto no consiguió que los padres de familia apuntasen a las niñas al colegio, ya que eran reacios a pagar las tasas de escolaridad tanto para los varones de la familia como de las mujeres. Además, las niñas se quedaban en casa para realizar las tareas domésticas y trabajar en el campo.

Tras la muerte del emperador Meiji, se instauró la era Taishō (1912-1926) a la cual se le asignó el término *demokurashii* (democrático) por la tendencia hacia los movimientos liberales de esas décadas. Durante este periodo surgieron sindicatos y movimientos obreros y campesinos, creándose a la par fuerzas antidisturbios. Las crispaciones sociales surgieron debido a los conflictos y desigualdades tanto laborales como sociales, sumándole la formación de barrios marginales. Al mismo tiempo, las japonesas se unían a los movimientos sufragistas, pidiendo mejoras en sus derechos, aunque la mayoría de las mujeres debían quedarse en casa para acatar el rol de madres y amas de casa.

Tras esta corta era de 14 años, se dio paso a la época Showa (1926-1989) con el reinado de Hirohito, siendo el reinado más longevo de los emperadores japoneses. El primer momento clave de este periodo fue la entrada de Japón en la Segunda Guerra Mundial, tras el ataque a la base naval estadounidense de Pearl Harbor, y sus posteriores consecuencias políticas, económicas y sociales para el país. Tras el fin de la guerra, Japón es un país destruido, debido a los bombardeos estadounidenses en ciudades como Hiroshima y Nagasaki, y sumergido en una grave crisis, a la vez que eran ocupados por el país americano que impuso su visión occidental. “Hubo una gran influencia y gestión por parte de los Aliados, lo que propició que las mujeres tuvieran mayor accesibilidad e igualdad en la educación” (Kaneko, 2011), que pasó de ser militarista y ultranacionalista a un sistema descentralizado y democratizado, por lo que se eliminó, en parte, la discriminación sufrida por las niñas: podían ir a los mismos colegios y

universidades que los varones. Sin embargo, y como hemos adelantado anteriormente, esto no eliminó ciertas barreras.

El último periodo que vamos a exponer es la Era Heisei (1989-2019), que duró 30 años bajo el mandato del emperador Akihito. Estas décadas se caracterizaron por las diferentes crisis que vivió Japón, una en la década de los 90 y otra 2008, que fue a nivel mundial. Esto fue a la par con el aperturismo del país, especialmente a través de su cultura por las políticas de *soft power* realizadas con el Cool Japan y que consiguieron exportar sus productos culturales a occidente. Y ya más recientemente, y como explicaremos más adelante, el feminismo japonés ha vivido un nuevo despertar de la mano de su propio movimiento *MeToo* y en el cual las japonesas reivindican su papel en la sociedad.

4.1.1. Feminismo en Japón

Podríamos decir que el feminismo en Japón es casi inexistente. Sin embargo, sí que encontramos figuras y diferentes épocas de este movimiento en el país asiático, especialmente en los últimos años en los cuales han experimentado su propio *MeToo* y han aparecido nuevas reivindicaciones, como el *#Kutoo* que empezó para alzar la voz contra la obligatoriedad que tienen las japonesas de llevar tacones al trabajo. Por tanto, realizaremos una revisión histórica del feminismo japonés, desde sus inicios hasta los hechos más recientes.

El primer movimiento por los derechos civiles de Japón surgió en la década de 1870, del cual un reducido número de mujeres formaron parte. Antes de la Segunda Guerra Mundial el estatus legal de las mujeres era drásticamente inferior al de los hombres, situación que tardó décadas en mejorar. El activismo de estas mujeres por la mejora de sus derechos les otorgaba una voz, que no tenían en sus casas (Molony, 2018).

Tras la Restauración Meiji, el gobierno, junto con las altas esferas de los poderes privados, desarrolló un nuevo discurso alrededor del sistema económico, las relaciones con otros países y la vida de los japoneses. Todo ello estaba enmarcado en un proyecto de apertura al mundo, basándose en los ideales y políticas que se estaban llevando a cabo en el extranjero, y llegar a convertirse así en una nueva potencia. Al mismo tiempo, las japonesas “sintieron que su voz se liberaba y podían decir su opinión en temas sociales, y muchas eran mujeres que expresaban su punto de vista tomando las discusiones sobre el desarrollo de los derechos llevados a cabo en Occidente” (Molony, 2018).

Más tarde,

Entre las décadas del 20 y 30 del siglo pasado, las feministas japonesas se juntaron en diversas organizaciones a lo largo del país, como *La Liga Internacional de las Mujeres por la Paz y Libertad*, la *Asociación de las Jóvenes Cristianas* o la *Asociación de Mujeres del Pan Pacífico* (Molony, 2018).

Las japonesas votaron por primera vez en 1946. Un año después, la nueva Constitución concedió cierta igualdad de derechos y el nuevo Código Civil suprimía las obligaciones machistas del anterior código de 1898, además de las nuevas leyes laborales que abogaban por la igualdad salarial y laboral.

Los primeros defensores de los derechos de las mujeres formaban parte del *Movimiento por la Libertad y los Derechos del Pueblo*, que en su mayoría estaba conformado por hombres. Una de las primeras defensoras de los derechos de las mujeres en Japón fue Kusunose Kita, que abogó por el derecho al voto de las mujeres. Hay pocos datos relativos acerca de su vida, pero se sabe que vivió en la región de Shikoku durante la Era Meiji.

Durante su vida, vivió cómo el gobierno japonés pasó de imponer las leyes del Confucianismo, bajo las cuales las mujeres no se consideraban parte de la sociedad, al acercamiento occidental y mayores cambios sociales, en los cuales las mujeres tenían una mayor participación en la sociedad. En 1878, Kusunose se unió al movimiento *Jiyu minken undo* (*Movimiento Popular por los Derechos*). Este movimiento se basaba en las teorías de los derechos naturales y en desarrollar una alternativa al sistema oligarca samurái (Wayne, 2001, 271).

Al mismo tiempo, fue uno de los primeros grupos que abogó por un gobierno más representativo y “este movimiento compuesto por granjeros y comerciantes a la vez que aristócratas samuráis, empezaron a contemplar a las mujeres como nuevos y potenciales electores” (Tomida, 2004, 64).

Ya entrados en el siglo XX, el feminismo japonés tuvo una nueva oleada en las décadas de los sesenta y setenta, a la par que el país estaba viviendo uno de los momentos más prósperos económicamente. Esta prosperidad se contraponía al sentimiento que tenían muchas mujeres, que “mujeres estaban cansadas de haber crecido como ciudadanos con un estatus de segunda clase y sumaron sus voces a los movimientos feministas globales que son normalmente llamados como *segunda ola feminista*” (Molony, 2018). En estas décadas también aparecieron nuevos movimientos que recalcan su ideología feminista y antimilitarista, como el movimiento *Anpō o Tatakau Fujin Renrakukai* (Conferencia de las Mujeres contra el Tratado de Seguridad de EEUU – Japón). En la década de los años 70 también aparecieron las *Tatakau Onnatachi* o “mujeres luchadoras”, un grupo feminista que abanderaban el movimiento liberador de la mujer. Defendían la autonomía de sus cuerpos y el poder de decisión sobre ellas, además de señalar el sexismo que sufrían por parte de los hombres. Como hemos visto a lo largo de este apartado, durante las diferentes décadas tanto mujeres como hombres han sido sometidos a leyes y políticas de género.

En cuanto al feminismo actual, Japón ha vivido su propio *MeToo* encabezado por Shiori Ito, que en 2015 denunció a un periodista, próximo al primer ministro Shinzo Abe, por agresión sexual. Después de cuatro años de juicio, seguido por los medios de comunicación del país, Ito ganó y tiene que ser indemnizada con 3 millones de yenes. Su caso también tuvo mucha repercusión dado que ha sido una de las primeras mujeres en hablar sobre su violación. Desde entonces ha estado a la cabeza de la nueva ola feminista en su país, aunque combatir las desigualdades de género y el machismo es una ardua tarea, especialmente en Japón, conocido por el sistema patriarcal tan arraigado históricamente y culturalmente. En el artículo *Au Japon, la stigmatisation des féministes* de la web Slate.fr, realizado por Salomé Grouard, se recogen varios testimonios sobre el nuevo despertar del movimiento feminista en Japón y de las dificultades que lo acompañan. Naomi Kainuma, de 25 años y trabajadora en unas oficinas, confirmaba al medio que Japón sigue teniendo una visión tradicional de la sociedad y que “desgraciadamente la tradición es utilizada para perpetuar las discriminaciones” (Grouard, 2020).

Otro de los perfiles recogidos en el artículo es el de Osakabe Sayake, 43 años, militante feminista comprometida con acabar con el acoso que sufren las madres en sus trabajos, habiendo sido ella víctima. Sayaka ha creado el término *MataHara*, acrónimo de *Maternity and Harassment* (Maternidad y Acoso). Los datos ayudan a visualizar el problema: el 70 % de las japonesas dejan el trabajo tras dar a luz debido a la hostilidad de los hombres en el ámbito laboral, sumado a la presión social que las tildan despectivamente de ambiciosas por no quedarse en casa.

Sin embargo, todavía la etiqueta *feminista* en Japón sigue siendo muy estigmatizante, que invalida la vida social y profesional como confirmaban las entrevistadas, mencionadas anteriormente. Por tanto, el trabajo del feminismo japonés va calando poco a poco en la sociedad, aunque todavía tiene un largo camino por recorrer.

4.2. Anime y Manga

4.2.1. Antecedentes

A lo largo de la historia y de las sociedades, los humanos han ilustrado sus vivencias, desde las pinturas rupestres hasta dibujos en las piedras o tallas de madera. A medida que iban evolucionando las sociedades, esas ilustraciones se fueron formalizando y profesionalizando, hasta el punto de que se imaginaban historias. Con esta anterioridad, encontramos manifestaciones artísticas al manga actual.

El periodo Heian, que abarca aproximadamente desde 794 al 1185 o 1192, es considerado como la Edad de Oro de la cultura japonesa. Durante esta época aparecieron los rollos ilustrados, la forma narrativa más antigua de Japón que se conoce hasta la fecha. Realmente estos rollos procedían de China, pero pronto supieron adaptarlo a su cultura, atribuyéndoles características peculiares, la más destacable siendo el sentido de humor japonés y que se trasladó a otros ámbitos artísticos.

El ejemplo más paradigmático – y la primera obra maestra indisputable del manga- es el *Chôjûgiga* (*Dibujo humorísticos de aves y bestias*), una colección de cuatro rollos monocromos realizados con pincel y tinta china en torno al siglo XII, actualmente conservados en el templo Kôzan de Kioto. El primer rollo muestra una serie de animales antropomorfos [...] que están llevando a cabo diversas actividades humanas: liebres, monos, ranas y zorros orando, bañándose en el río o practicando el tiro con arco y la lucha libre. El hecho de que unos vayan vestidos como bonzos y otros como aristócratas hace pensar que esta obra sería una parodia del estilo de vida decadente de la nobleza y el clero de la época. El segundo rollo se limita a una serie de bocetos de animales a modo de ejercicio o practica artística, mientras que los dos últimos contienen hilarantes imágenes de monjes jugando, apostando y viendo peleas de gallos (Fortes, 2019, 34).

Con el paso del tiempo, fueron apareciendo nuevas manifestaciones artísticas y relacionadas con el manga, pero aun distantes de la forma actual de este. Como menciona María Morillo Maqueda en *El rol femenino en las películas de Hayao Miyazaki* (2018),

Encontramos las pinturas *ukiyo-e*, cuyo estilo popular fue desarrollado en la época Edo (1600-1867). A diferencia de lo que se acostumbraba en Occidente, estos dibujos resultaban novedosos por romper con la perspectiva y con la cuidadosa anatomía humana, se trataba de profundizar y jugar con los sentidos del lector y no tanto en detalles escénicos.

Vinculados con las *ukiyo-e* también encontramos el género *Shunga*, una categoría de dibujos que exagera las partes íntimas del cuerpo y cuyo tema principal era el sexo (2018, 7).

El término *ukiyo-e* apareció en 1681, y se emplea para denominar las pinturas “del mundo flotante” para hacer alusión al mundo que la religión budista contraponía a los paraísos eternos que se promovían durante la época Edo. Este mundo tomaba como referencia los momentos cotidianos y detalles del día a día, la lujuria, el teatro y los paisajes en general.

4.2.2. Concepto y Evolución

El manga y el anime están profundamente relacionados, bebiendo uno del otro, aunque debemos hacer una distinción entre ambas nociones.

La denominación actual de *manga* fue acuñada por el artista nipón Hokusai Katsushika a principios del siglo XVII, durante el periodo Edo, siendo este pintor uno de los mayores exponentes del *ukiyo-e*. Sin embargo, no es hasta el siglo XX que podemos encontrar manifestaciones más contemporáneas de estas historietas ilustradas.

Históricamente, se ha considerado el primer manga el llamado *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* dibujado por Kitazawa en 1902. Kitazawa se especializó en dibujo satírico y fue el primero en utilizar el texto de diálogo en sus dibujos. En este primer manga vemos ya las dos tradiciones de las que surge el manga moderno: la unión entre el arte gráfico tradicional japonés y la influencia del cómic occidental llegado a Japón durante el siglo XX. Hasta entonces la estampa japonesa se basaba en una imagen que contaba o sobre la que se contaba una historia. La influencia del cómic occidental puso en movimiento estas imágenes fijas contando una historia por medio de viñetas que desarrollan una acción (de Cabo, 2014, 358).

Al hablar de *manga*, debemos destacar la figura del *mangaka* Osamu Tezuka, prolífico director, productor y guionista nipón, considerado como el Dios del *manga*. Entre sus producciones podemos contar “más de ciento cincuenta mil planchas de páginas de manga en más de quinientos cincuenta títulos, una veintena de series de animación para televisión, diecisiete largometrajes y una gran cantidad de películas experimentales” (Montero, 2013, 26). A Tezuka le debemos “la introducción del lenguaje cinematográfico en el manga y el anime” (Montero, 2013, 27), pero siempre con su estilo variado y personal. Entre sus obras podemos mencionar auténticos iconos del manga y del anime, como *Astro Boy*, *La Princesa Caballero* o *Kimba, el león blanco*, entre otros tantos.

La repercusión que ha tenido el *manga* en la cultura japonesa es tan relevante que el propio Miyazaki lo relata en su libro *Turning Point 1997-2008*, citado por Raúl Fortes (2019), con estas palabras:

Creo que este vehículo de expresión conocido como “manga” ha penetrado tan amplia y profundamente en nuestra cultura que ni los mismos japoneses somos conscientes de ello. Huelga señalar que el abanico de posibilidades expresivas que ha abierto el comic nipón es extensísimo, por lo que sería una estupidez deshacerse de toda esa herencia. Por otro lado, ¿qué decir del universo del manga, que fue en sí mismo nuestro maestro y nuestro punto de partida? Creo que el manga está relacionado con la ausencia de realismo de que hacemos gala los japoneses a la hora de percibir la realidad (citado en Fortes, 2019).

En cuanto al *anime*, las primeras manifestaciones de este fueron en la primera década del siglo XX, con las *senga eiga* o películas de línea dibujadas, aunque más tarde pasaron a denominarse *dōga eiga* o películas de dibujos en movimiento. Sin embargo, el anime actual no se configuró hasta la década de 1960.

En coincidencia con esta iniciativa de industrialización durante periodo de posguerra —y consecuentemente con la línea temporal que abarca la Ocupación americana (1945-1952)—, el término designado para las producciones animadas —*dōga eiga* - comenzó a ser desbancado por vocablo *animeshon* (palabra japonesa escrita en *katakana* cuyo origen procedía del inglés *animation*) cuyo origen procedía del inglés *animation*). Con todo, poco tiempo después empezó a utilizarse indistintamente *animeshon* o su forma abreviada *anime*, aunque desconozco la fecha exacta en la que se impuso el término (Montero, 2013, 24).

Como explica Raúl Fortes en su libro *Hayao Miyazaki* (2019),

Desde el punto de vista artístico, la animación nipona es una manifestación contemporánea a medio camino entre la pintura y el cine, dotada de un atractivo visual intenso y característico que, como ya hemos visto en páginas anteriores, hunde sus raíces en la rica tradición pictórica de Japón, pero que ejerce, al mismo tiempo, una poderosa influencia más allá de sus fronteras. Su estilo es completamente distinto al modelo de dibujo animado creado en América y luego exportado a Europa (Fortes, 2019, 51).

Por otro lado, según Tsugata Nobuyuki, historiador japonés de la animación, se pueden distinguir tres momentos en los que el anime conoció una expansión o mayor difusión. Estos son:

- 1963. Creación de *Astro Boy* e influencia a obras posteriores.
- 1974 a 1984. Difusión de *Acorazado Espacial Yamato* y *Nausicäa del Valle del Viento*, además de sus propias influencias.
- 1995 a 1997. Difusión de *Neon Genesis Evangelion* y *La princesa Mononoke*.

Con esto dicho, nos percatamos de que el *anime* y el *manga* han sabido renovarse desde su creación, hace casi cinco siglos, hasta la actualidad. Muchos autores comenzaron como *mangakas* hasta convertirse en prolíficos directores de *anime*, como es el caso de Hayao Miyazaki.

4.2.3. *Soft power* y Cool Japan

En este apartado se profundizará sobre las políticas promulgadas por el gobierno japonés para internacionalizar su país y su cultura, especificadas en el *Cool Japan* y proyectadas en los elementos más llamativos y superficiales de su civilización, como son los personajes de *anime* y *manga*, su gastronomía, como el *sushi* o el *sake*, o la estética *kawaii*, entre otros. Como hemos mencionado, con ello pretendían y pretenden crear una imagen concreta de la nación en los ojos externos, alejándose así de la percepción de país belicista y militarista que ha arrastrado durante décadas, empleando la teoría del *soft power*.

Como menciona Manuel Hernández Pérez (2017, 30):

El concepto *soft power* fue empleado por primera vez en 2002 en relación a la cultura japonesa (McGray, 2002), aunque fue introducido por las ciencias sociales al menos una década antes (Nye, 1990). El uso de este término, que pretende aspirar a Japón en la

búsqueda de soluciones alternativas para sus fracasos económicos, proviene de la obra de John Nye, un pensador norteamericano que analizó las relaciones de poder tras la caída del muro. En su opinión, en esos momentos de especial incertidumbre, EE. UU. debía encontrar una nueva forma de lograr sus intereses sin recurrir a la coacción militar o económica. En el caso japonés, se fundamenta en el principal recurso que le queda a la economía japonesa tras su bancarrota y que no es otro que "su enorme capital cultural" o el reconocimiento de su estatus como *Cool Japan* (McGray, 2002).

Joseph Nye escribió en su libro *Soft power. The means to success in World politics* que "en política internacional, los recursos proporcionados por el poder blando surgen en gran medida de los valores que un país muestra de su cultura, ejemplificado en políticas internas, y la forma en la que gestionan las relaciones con otros [países]" (Nye, 2004, 8). Podemos decir que el *soft power* se basa principalmente en promocionar su cultura, sus valores políticos y las políticas exteriores que se lleva a cabo. Centrándonos en la cultura, que podríamos definir como los valores y costumbres de un país y que ayudan a perfilar una sociedad, la podemos dividir en alta cultura, reclamada por la élite, y cultura popular o de masas, que se centra en entretener a las masas. Según Nye, "cuando la cultura de un país incluye valores universales y sus políticas promueven valores e interés que el resto pueden compartir, aumenta la probabilidad de obtener los resultados deseados debido a las relaciones que consigue crear" (Nye, 2004, 11). Esto mismo ocurre con Japón y las políticas de *soft power* que ha estado llevando a cabo durante décadas, especialmente centradas en el anime y el manga, que hoy en día ha conseguido crear una comunidad global conocida como *otakus*.

Sin embargo, el concepto de *Cool Japan* no solo tiene importancia en el ámbito económico y político, dado que "estas manifestaciones de la cultura popular son también símbolo de la transformación democrática de un país dolorosamente marcado por la guerra, las catástrofes naturales y las desigualdades históricas" (citado en Hernández, 2017, 39).

Las políticas de *soft power* en Japón comenzaron en 1986, con el primer ministro Nakasone, quien planteó la internacionalización, anteriormente mencionada, que puede justificarse con esta afirmación de la *Agency for Cultural Affairs* (2003): "atraer la atención internacional, lo que repercute en un mayor interés y comprensión por Japón". Sin embargo, en la década de los 70 encontramos los primeros avances en la globalización de los productos audiovisuales y mediáticos nipones, cuando en Estados Unidos las cadenas de televisión comenzaron a adquirir los derechos de emisión de series de animación del país asiático.

La figura clave y principal promotor del *Cool Japan* fue con el ministro de Exteriores Taro Aso (2003-2007), quien además "utilizó por primera vez el término *poder* para referirse a la popularidad de los personajes japonesas en los mercados asiáticos" (Hernández, 2017, 33). Como continúa explicando Hernández (2017, 33), "tras el Gobierno de Aso, Japón continuó con algunas de sus políticas de asuntos culturales, ya que solas no solo respondían a un interés personal, sino también a la necesidad del país de encontrar salida a sus productos". En cambio, desde su puesta en marcha, con Taro Aso al frente de la *Agency of Cultural Affairs*, el *Cool Japan* ha sufrido numerosos contratiempos, especialmente relacionados con los problemas económicos y sociales que ha padecido Japón en las últimas décadas.

Otra de las iniciativas comienza en 2007, bajo el gobierno de Yasuo Fukuda, cuando se convocó por primera vez los *International Manga Awards*, premios destinados a autores no japoneses con el objetivo de posicionar Tokio como capital internacional del medio. El

Consejo de Asuntos Culturales tomó entonces decisiones que resultarían muy llamativas a la prensa internacional, pero que simbolizaban en cierta forma, la relevancia de estos productos culturales en Japón y sus mercados. Así, en 2007, *Astroboy*, uno de los personajes clásicos de Osamu Tezuka, es nombrado embajador de Defensa; en 2008, Doraemon ocupa el cargo de embajador del Anime; y en 2009, *Hello Kitty* es nombrada embajadora del Turismo. Estos cargos iban acompañados de misivas especiales, en forma de actividades de difusión, como películas o eventos específicos. (Hernández, 2017, 32-33).

4.2.4. La animación japonesa en el siglo XXI

Como hemos ido observando en los anteriores apartados, la animación japonesa ha gozado de buena salud desde hace ya un tiempo, propiciado en gran medida por las estrategias desarrolladas a través del *Cool Japan*. Sin embargo, la repercusión del anime a nivel global ha sido aun mayor durante estos veinte años, siendo inaugurado ni más ni menos que con *El viaje de Chihiro* (2001). Podemos afirmar que esta película supuso un antes y después tanto para el anime en general, como para Studio Ghibli en particular. Los años siguientes a su estreno dieron lugar a una mayor apertura en Occidente a este tipo de cine, con estrenos de otros directores de anime y que han marcado a toda una generación y a la siguiente, como puede ser Satoshi Kon con *Paprika* (2006), Makoto Shinaki con *Your Name* (2016), película de animación más taquillera de Japón desbancando a *El viaje de Chihiro*, o el propio Miyazaki con *El castillo ambulante* (2004), *Ponyo* (2008) o *El viento se levanta* (2013), entre otras.

Por tanto,

no es un secreto que la afición hacia el *manganime* ha ido creciendo exponencialmente durante las últimas décadas. Eso se deduce del cada vez mayor número de eventos relacionados con este universo en expansión, a su vez ramificados en diversas parcelas como el *cosplay*, todos los tipos de *merchandising*, la J-music o incluso la cultura japonesa más clásica (Míguez, 2018, 198).

No obstante, el consumo de productos japoneses, concretamente audiovisuales, ya no es exclusivo de sus fieles seguidores, conocidos como *otakus*, sino que ha vivido una gran expansión como se mencionaba anteriormente. Como bien decíamos, todo ello ha sido gracias al Cool Japan y las políticas llevadas a cabo para conseguir el “imperialismo a nivel global del dibujo japonés y su estética, que influye en multitud de diseños extranjeros” (Míguez, 2018, 198) y que ha conseguido impregnar los gustos internacionales.

Además de las estrategias del gobierno nipón, debemos mencionar el rol que han tenido y tienen las plataformas de *streaming* en el éxito de estas producciones. Como explica Antonio Míguez (2018),

Netflix y otros canales multimedia no han sido ajenos a la “viralización” de este tipo de ficciones animadas, pues la oferta se ha multiplicado hasta el punto de equipararse con otros topics a priori más populares. Por consiguiente, disponemos de un fenómeno en auge y masificado, que naturalmente se manifiesta a través de la TV por streaming para satisfacer la demanda existente, pero que a su vez queda al alcance de otros tantos de millones de usuarios por su fácil acceso, en un paso más hacia un desarrollo imparable (Míguez, 2018, 199).

4.2.5. La mujer en el anime

Los productos culturales son un claro reflejo de la sociedad de la que proceden, al igual que la representación de la mujer y el anime no se queda atrás. Por tanto, los estereotipos de género se perpetúan, especialmente teniendo en cuenta que el anime y el manga se diversifican según el género y la edad de quién lo consuma. La autora de *Los personajes femeninos en el cine de animación japonés: el caso de Studio Ghibli y Hayo Miyazaki* (2019) menciona a Suárez Alcalá (2015) que expone:

Tanto los manga como los anime son tan amplios que a cada uno se le ha asignado un público específico al cual van dirigidos; hay manga y anime dirigidos a hombres y los hay también dirigidos a las mujeres. Dependiendo del género de los lectores, la figura femenina es representada de manera distinta. Los manga cuyas historias van dirigidas a mujeres suelen centrarse en las relaciones humanas, mientras que, en los que están dirigidos a los hombres, se centran en competencias y pruebas a su voluntad. De esta manera, las historias que van dirigidas a mujeres tienden a tener un arte más suave y soñador, mientras que los dibujos plasmados en las historias dirigidas a hombres suelen ser más dinámicos, llenos de sombras y contrastados (citado en Rodríguez, 2019, 19).

A continuación, se presentan dos tablas clasificatorias según la tipología de anime:

Tabla 1. Clasificación del anime según la edad y el género del público (Morillo, 2018, 16-17)

<i>Josei</i>	Mujeres adultas
<i>Kodomo</i>	Público infantil
<i>Seinen</i>	Hombres adultos
<i>Shōjo</i>	Chicas adolescentes
<i>Shōnen</i>	Chicos adolescentes

Tabla 2. Clasificación del anime según la temática (Morillo, 2018, 16-17)

Anime progresivo	Obras que rompen con los moldes o clichés y se rige por la originalidad.
<i>Cyber punk</i>	Historias que se desarrollan en mundos distópicos futuristas.
<i>Harem</i>	Subgénero en el que un hombre se ve rodeado de mujeres.
<i>Harem Reverso</i>	Subgénero en el que una mujer se ve rodeada de hombres.
<i>Hentai</i>	Pornografía japonesa.
Ecchi	Subgénero del Hentai, pornografía cómica.
<i>Kemono</i>	Animales humanizados o personajes antropomórficos
Monster Girlfriend	Mujeres robotizadas o alienígenas que viven un romance con un humano.
<i>Gekiga</i>	Historias de cierta crudeza y agresividad para el público adulto.

<i>Mahō shōjo</i>	Historias cuya protagonista femenina tiene poderes u objeto mágico.
<i>Mecha</i>	Robots gigantes controlados por humanos.
<i>Meitantei</i>	Historias con trama policiaca.
<i>Romakome</i>	Historias románticas y tramas amorosas.
<i>Sentai</i>	Historias protagonizadas por superhéroes.
<i>Yuri</i>	Historias románticas lésbicas centradas en la orientación sexual.
<i>Shōjo-ai</i>	Historias centradas en las relaciones emocionales, siendo explícito o no.
<i>Shōnen-ai</i>	Historias románticas homosexuales masculinas no explícitas.
<i>Yaoi</i>	Historias centradas en las relaciones de forma erótica o artística.
<i>Spokon</i>	Género deportivo.
<i>Gore</i>	Historias sangrientas y violentas.

Tras esta clasificación, advertimos la perpetuación de los estereotipos de género: al público femenino van dirigidas historias románticas, mientras que al masculino se le muestra un prototipo de mujer hipersexualizada y en tramas eróticas y sexuales, llegando incluso a erotizar las orientaciones sexuales como en el *Yuri*. Sin embargo,

El género femenino que se ha alzado sobre el resto en la producción de películas animadas dedicadas a mujeres es el *shojo*, notable no solo por su persistencia sino también por su impacto cada vez más profundo. Se trata de un tipo de película o anime procedente de las revistas femeninas de principios del siglo XX, dirigidas a un público femenino adolescente, en el que la fase de transición y los rituales de paso hacia la madurez marcaban las historias, tradicionalmente reconocibles por un contexto y ambientación doméstico que servían de telón de fondo a historias sentimentales (Rodríguez, 2019, 22).

Ya en la década de los ochenta este género del anime se establece, llegando a su apogeo en este nuevo siglo y teniendo como gran referente al propio Hayao Miyazaki.

4.3. Studio Ghibli

4.3.1. Historia

Studio Ghibli fue fundado en 1985 por Hayao Miyazaki e Isao Takahata, y es valorado como uno de los mejores estudios de animación a nivel internacional. Podemos considerar como su primera película a *Nausicäa en el Valle del Viento*, y aunque fuese producida en 1984, se considera parte del estudio porque es original de Miyazaki y gran parte del equipo que trabajó en ella en Topcraft Studio se trasladó a Ghibli.

Ambos directores se conocieron en el estudio Toei Doga, donde también coincidieron con quién iba a convertirse en su mentor, Yasuo Otsuka. Trabajaron juntos por primera vez

durante la realización del primer largometraje de Takahata, *Las aventuras de Hols, el príncipe del sol: La princesa encantada* (1968). Sin embargo, “las desavenencias con Toei Doga durante la producción y el estreno del film provocaron la partida de los tres colaboradores” (Montero, 2013, 9).

El estudio nipón siempre ha apostado por la producción tradicional, en la que se le da mayor importancia a la calidad que a la cantidad. Por esto mismo el número de películas producidas es menor respecto a otros estudios de animación, pero con un gran acabado artístico y creativo. En este punto hay que recalcar lo perfeccionista que ha sido siempre Miyazaki con todas las películas que han estado a su cargo, sin dejar espacio al más mínimo error en sus historias y animación.

A continuación, se presenta una tabla de elaboración propia con toda la filmografía del estudio:

Obra	Año	Dirección	Guión
<i>Nausicäa del Valle del Viento</i>	1984	Hayao Miyazaki	Hayao Miyazaki
<i>El castillo en el cielo</i>	1986	Hayao Miyazaki	Hayao Miyazaki
<i>La tumba de las luciérnagas</i>	1988	Isao Takahata	Isao Takahata
<i>Mi vecino Totoro</i>	1988	Hayao Miyazaki	Hayao Miyazaki
<i>Nicky, la aprendiz de bruja</i>	1989	Hayao Miyazaki	Hayao Miyazaki
<i>Recuerdos del ayer</i>	1991	Isao Takahata	Isao Takahata
<i>Porco Rosso</i>	1992	Hayao Miyazaki	Hayao Miyazaki
<i>Puedo escuchar el mar</i>	1993	Tomomi Mochizuki	Kaori Nakamura
<i>Pompoko</i>	1994	Isao Takahata	Isao Takahata
<i>Susurros del corazón</i>	1995	Yoshifumi Kondo	Hayao Miyazaki
<i>La princesa Mononoke</i>	1997	Hayao Miyazaki	Hayao Miyazaki
<i>Mis vecinos los Yamada</i>	1999	Isao Takahata	Isao Takahata
<i>El viaje de Chihiro</i>	2001	Hayao Miyazaki	Hayao Miyazaki
<i>Haru en el reino de los gatos</i>	2002	Hiroyuki Morita	Reiko Yoshida
<i>El castillo ambulante</i>	2004	Hayao Miyazaki	Hayao Miyazaki
<i>Cuentos de Terramar</i>	2006	Gorô Miyazaki	Gorô Miyazaki y Keiko Niwa
<i>Ponyo en el acantilado</i>	2008	Hayao Miyazaki	Hayao Miyazaki
<i>Arrietty y el mundo de los diminutos</i>	2010	Hiromasa Yonebayashi	Hayao Miyazaki y Keiko Niwa
<i>La colina de las amapolas</i>	2011	Gorô Miyazaki	Hayao Miyazaki y Keiko Niwa
<i>El viento se levanta</i>	2013	Hayao Miyazaki	Hayao Miyazaki
<i>El cuento de la princesa Kaguya</i>	2013	Isao Takahata	Isao Takahata y Riko Sakaguchi
<i>El recuerdo de Marnie</i>	2014	Hiromasa Yonebayashi	Hiromasa Yonebayashi
<i>Earwig y la bruja</i>	2020	Gorô Miyazaki	Keiko Niwa y Emi Gunji

4.3.2. Vida y obra de Hayao Miyazaki

Hayao Miyazaki nació el 5 de enero de 1941, durante la Segunda Guerra Mundial, cerca de Tokio (Japón) en el seno de una familia acomodada, aunque debido a la guerra tuvieron que instalarse en la prefectura de Tochigi. Justamente cerca de allí su tío poseía una fábrica de timones para aviones de guerra, la *Miyazaki Airplane Corporation*. “Sus primeros recuerdos estarían asociados, por tanto, a la aviación: una de sus grandes aficiones y elemento recurrente en su filmografía” (Montero, 2013, 9). En numerosas ocasiones aparecen artefactos voladores, como en *Nausicäa del Valle del Viento* o *El castillo ambulante*, además

de tramas que giran en torno a la guerra y los aviones, como en *Porco Rosso* o *El viento se levanta*.

Durante su infancia y adolescencia fue un gran aficionado al manga, pero su vocación por la animación llegó al ver la película *Panda y la serpiente mágica* (1958) de Taiji Yabushita. Hayao Miyazaki reflexionó acerca del impacto que supuso esa película en su libro *Starting Point 1979-1996*, recogido por Laura Montero (2013, 25), escribiendo lo siguiente:

Panda y la serpiente mágica tuvo un poderoso impacto sobre mí. En aquellos tiempos soñaba con convertirme en un artista manga, y trataba de dibujar con el absurdo estilo popular del momento, pero *Panda y la serpiente mágica* me hizo darme cuenta de lo estúpido que era. Hizo que me percatara de que, tras una fachada de declaraciones cínicas, en realidad estaba enamorado del puro, del honesto mundo de las películas, incluso si sólo era otro melodrama barato. No me fue ya posible negar el hecho de que había otro yo- un yo que anhelaba desesperadamente afirmar el mundo en lugar de negarlo (citado en Montero, 2013, 25).

Tuvo una gran trayectoria académica, estudiando Ciencias Políticas y Económicas en la Universidad de Gakushuin, carrera muy alejada de la animación. En 1963, entró a trabajar como intercalador, que se encarga de realizar los dibujos que hay entre dos posiciones claves, en Toei Doga. En esta empresa conoció a Isao Takahata, con quién hizo muy buena amistad y acabaría convirtiéndose en su socio, y con quién también cofundó Studio Ghibli.

Otra gran influencia en Miyazaki fue, sin duda, su madre y la larga enfermedad con la que vivió casi toda su vida. La enfermedad hizo que se quedase en la cama muy débil desde una edad muy temprana, aunque siguió teniendo su carácter fuerte y determinante. El director ha ido plasmando a su madre y su personalidad a lo largo de sus películas y personajes. Cabe destacar varios personajes dedicados exclusivamente a su madre: En *Mi vecino Totoro*, la madre de Mei y Satsuki está ausente porque se encuentra en el hospital enferma, Sophie anciana en *El castillo ambulante*, que a pesar de su avanzada edad es enérgica y determinada, Dola en *Un castillo en el cielo* y, por último y no menos importante, Toki, la anciana en silla de ruedas más desconfiada en *Ponyo*. En el documental *10 years with Hayao Miyazaki* (2019) llama la atención la importancia y esfuerzo que pone el director en la concepción de este último personaje. Tarda varios días en realizar una escena en la que está envuelta Toki, ya que, al tratarse de un homenaje a su madre, se pone la presión en sí mismo de que sea perfecto y de no deshonrar su memoria.

Como explica Laura Montero en *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (2013),

La obra de Hayao Miyazaki está entrelazada a partir de una serie de temáticas transversales y elementos recurrentes, que configuran su mundo cinematográfico a través de la repetición de modelos de personajes – y de la reiteración de sus rasgos psicológicos –, de la importancia de la literatura infantil a la hora de acometer la creación artística, de su gusto por la aviación, de su discurso sobre la preservación de la naturaleza, de su intención didáctica o de su consabida militancia política (Montero, 2013, 8).

Por otro lado, podemos afirmar que:

Sin duda Miyazaki cambió el panorama de la animación japonesa y mundial, sentando las bases de cómo se tenía que llevar a cabo un proyecto de animación de calidad. Unos ideales que han cuajado en otros países y en otras situaciones, pero que beben directamente del camino abierto por Miyazaki y Takahata. El anime convencional puede considerarse un producto de consumo rápido y de presupuestos ajustados, pero gracias a su aportación, en algunos casos la animación japonesa puede ser considerada como arte (Robles, 2010, 11).

A continuación, se presenta una tabla, de elaboración propia, con las obras de Hayao Miyazaki, el año del estreno y el puesto que desempeñó el director nipón.

Obra	Año	Puesto
<i>Conan, el niño del futuro</i>	1978	Director
<i>El castillo de Cagliostro</i>	1979	Director y guionista
<i>Nausicäa del Valle del Viento</i>	1984	Director y guionista
<i>El castillo en el cielo</i>	1986	Director y guionista
<i>Mi vecino Totoro</i>	1988	Director y guionista
<i>Nicky, la aprendiz de bruja</i>	1989	Director y guionista
<i>Porco Rosso</i>	1992	Director y guionista
<i>Susurros del corazón</i>	1995	Guionista
<i>La princesa Mononoke</i>	1997	Director y guionista
<i>El viaje de Chihiro</i>	2001	Director y guionista
<i>El castillo ambulante</i>	2004	Director y guionista
<i>Ponyo en el acantilado</i>	2008	Director y guionista
<i>Arriety y el mundo de los diminutos</i>	2010	Guionista (junto con Keiko Niwa)
<i>La colina de las amapolas</i>	2011	Guionista (junto con Keiko Niwa)
<i>El viento se levanta</i>	2013	Director y guionista

4.3.3. La mujer en Studio Ghibli

La filmografía de Hayao Miyazaki están compuesta por quince largometrajes, tanto por dirección como por guion, de los cuales diez son protagonizados o uno de los papeles centrales es representado por personajes femeninos: *Nausicäa del Valle del Viento*, *Mi vecino Totoro*, *Nicky, la aprendiz de bruja*, *Susurros del corazón*, *La princesa Mononoke*, *El viaje de Chihiro*, *El castillo ambulante*, *Ponyo en el acantilado*, *Arriety y el mundo de los diminutos* y *La colina de las amapolas*. En todas estas películas las mujeres acaparan el espacio protagonista y tiene un rol activo en la trama, además de ser normalmente acompañadas por antagonistas y/o personajes secundarios femeninos. Como destaca Pérez-Guerrero en *La aportación de los personajes femeninos en el universo de Hayao Miyazaki* (2013):

La protagonista miyazakiana es un personaje de contrastes. La juventud que la caracteriza se conjuga con los arduos conflictos externos que debe resolver. La sencillez y reiteración de su diseño, en el que destacan los ojos redondos, de expresión inocente y honesta, se combina con la complejidad de su caracterización psicológica, y con el tipo de relaciones que establecen, en distintos niveles, con el resto de las figuras y los elementos que conforman el mundo diegético que habitan (2013, 111).

El director nipón apostó desde el principio de su carrera por crear este tipo de personajes femeninos y que estuviesen en el centro de sus historias, como ya adelantaba *Nausicäa en el*

Valle del Viento. Ella se convertiría en el primer prototipo de la mujer en Studio Ghibli, asentando las bases para futuras creaciones. Por tanto,

La mujer en los trabajos de Miyazaki destaca, y él mismo quiere destacarla. No hay que olvidar que proviene de una cultura tradicionalmente machista como es la japonesa, por lo que el papel de la mujer en sus películas es aún más llamativo. [...] Miyazaki crea un prototipo de mujer con unas cualidades muy claras: ellas son fuertes, valientes, decididas, inteligentes, ... pero por suerte, no son perfectas, porque las haría poco creíbles. También tienen su punto de inocencia, sus dudas y una bondad que, a veces, las ponen en apuros. Todo este compendio de cualidades las hace únicas (López Martín, 2020, 14-15).

Entre todos los personajes protagonistas femeninos creados por el director, solemos encontrarnos con niñas o jóvenes adolescentes como Chihiro, Nicky o San. Sus historias se centran en el proceso de madurez o crecimiento personal en el viaje que emprenden. En este sentido, es importante mencionar que,

Físicamente, son todas jóvenes delgadas, aniñadas, de pelo corto – o, en todo caso, atado- que destacan por su sencillez. Alejado de otros opulentos trajes, visten cómodos ropajes ligados a su propia condición y no utilizan maquillaje. Excepto San como símbolo de lucha-. Además, todas ellas son trabajadoras- aviadora, granjera, aprendiz de bruja y repartidora, ingeniera y aviadora, guerrera, sombrerera y limpieza- (Aguado y Martínez, 2016, 207).

Sin embargo, las antagonistas o personajes secundarios suelen representar una versión más madura de las protagonistas, por lo que “la mujer madura en los filmes de Miyazaki suele representar fuerzas antagonistas o modelos menos positivos que los personajes jóvenes, a excepción de las chicas que acaban de entrar en la edad adulta” (Pérez-Guerreo, 2013, 114). No obstante, esos aspectos negativos que se les atribuye debido a la figura de villanas que se les otorga, se va desdibujando gracias a las interacciones que mantienen con las protagonistas.

Por último,

En relación con sus personajes, Miyazaki ha demostrado siempre una gran habilidad para crear argumentos en los que no hay personajes buenos ni malos. Siempre ha sido reacio a crear personajes malos porque sí. Normalmente los crea de forma que, esté o no de acuerdo con él, el espectador pueda llegar a comprender por qué actúa como lo hace. Sabe combinar situaciones y crear vínculos entre personajes antagonistas de forma magistral (Robles, 2010, 20-21).

Con esto dicho, Hayao Miyazaki dota a sus protagonistas y antagonistas de gran complejidad psicológica. Adquieren crecimiento personal debido a las situaciones a las que deben enfrentarse, a las que normalmente no se enfrentarían niñas y adolescentes. A estos personajes les acompañan antagonistas adultas que muestran la dualidad de los seres humanos, entre el bien y el mal. Esto convierte en al director nipón en uno de los pocos creadores de *anime* que representa a la mujer de forma novedosa y desde cierta perspectiva feminista.

5. Estudio y análisis de las películas seleccionadas

A continuación, procederemos al análisis de las protagonistas de las tres películas seleccionadas siguiendo la guía anteriormente explicada.

5.1. *Nausicäa del Valle del Viento*

Los orígenes de *Kaze no Tani no Naushika* se encuentran en el manga homónimo escrito por Hayao Miyazaki. En 1982, empezó a publicarse por capítulos en la revista *Animage*, teniendo un éxito inmediato y gran acogida por parte de los lectores. No fue hasta dos años después, en 1984, que vio la luz como largometraje de animación, dirigido por su autor. La película fue desarrollada por Topcraft Studio y distribuida por Toei Animation. Aunque fue producida casi un año antes de la formación de Studi Ghibli, se considera como su primera producción. Fue dirigida por Miyazaki y gran parte del equipo de Topcraft acabó trabajando en Ghibli.

La película de Nausicäa comienza así: “Mil años después de la caída de la civilización industrial, un bosque contaminado formado por hongos dispersa sus miasmas letales por la tierra en ruinas poniendo en peligro a la raza humana”. Nos encontramos en una era postapocalíptica en la que la naturaleza está en completo desequilibrio debido a las corrosivas acciones del ser humano. La acción se centra en especial en el Valle del Viento, reinado por Nausicäa, que vive en armonía con la naturaleza. Sin embargo, esa paz se ve interrumpida por el pueblo de Tolmekia, dirigido por la Princesa Kushana. Esta, quiere destruir el mar de putrefacción y matar a los *Ohms*, insectos gigantes que viven en él, reviviendo al Dios Guerrero, haciendo caso omiso a las advertencias del Valle y de las nefastas consecuencias que ello puede conllevar.

En primer lugar, describiremos la **apariencia** de Nausicäa desde tres ejes: fisionomía, vestuario y gestos, divididos en sociales e involuntarios. Físicamente, es una adolescente, esbelta y delgada. Tiene la tez clara, cabello pelirrojo y corto, y grandes ojos marrones. En lo que respecta a la vestimenta, Nausicäa lleva un vestido corto azul de mangas largas, conjuntado con unos guantes y unas botas del mismo color, y unas mayas beige. Como complementos luce unos pequeños pendientes rojos, un cinturón verde, una bolsa y un silbato para los insectos.

Al formar parte de la realeza, los gestos de Nausicäa son sociales, es decir, aprendidos por lo que son en su mayoría controlados, y mostrando su personalidad pausada y conciliadora. Sin embargo, en ciertas escenas de la película se revelarán gestos involuntarios y que se oponen a su forma de ser, debido en parte a la ira que siente por la situación que vive su pueblo tras ser asediado por el ejército de Tolmekia. Esto lo podemos ver ejemplificado en la escena² en la que la protagonista ve a su padre asesinado por sus asediadores, por lo que decide enfrentarse a varios guerreros y acaba asesinando a varios de ellos. La ira le ciega hasta el punto de herir a su maestro, Yupa. Ante una situación tan extrema y fría, Nausicäa acaba desmayándose.

A continuación, analizaremos la **expresión verbal** de la protagonista, que nos aporta información sobre su personalidad. La primera interacción que tiene Nausicäa en la película tiene lugar casi al inicio de la misma, cuando se reencuentra con el Maestro Yupa tras salvarle de un *Ohms*³. Tras un breve intercambio de palabras, ella se percató de que él guarda algo su

² <https://vimeo.com/131983086>

³ <https://vimeo.com/225587686>

bolsa, de la cual sale una *ardilla-zorro*, salvado por el hombre que creía que se trataba de un bebé por los sollozos que emitía, como explica a la princesa, y consecuencia de ello fue la persecución del insecto gigante. El animal salta a los hombros de la joven, a lo que Yupa reacciona recordándole que tenga cuidado. Nausicäa le susurra al animal que “no hay nada que temer” a la vez que va acercando su mano para tocarlo, a lo que el animal responde con una mordida. Ella aguanta el mordisco, a lo que responde nuevamente con que no tema, y acto seguido el animal se calma. El maestro Yupa observa la escena con fijación, susurrando “qué misterioso poder tiene”. Con esta escena descrita percibimos la pureza e inocencia en los actos de la protagonista, que no ve el mal en ningún ser vivo o humano. Podemos incluso vislumbrar que esa forma de ser fue aprendida de su maestro, tras el acto de valentía que ha llevado a cabo él para salvar al animal a pesar de poner su vida en peligro.

Otra escena reveladora de su personalidad y carácter es su confesión, entre sollozos, al maestro Yupa: “Tengo miedo de mí misma, no sé qué puede provocar el miedo en mí”. Con esta simple frase muestra su vulnerabilidad a la persona en la que mayor confianza deposita, a la vez que la pureza que la caracteriza y que hemos mencionado antes. En este sentido, esta escena nos muestra la imperfección del personaje, y que incluso alguien tan puro y bondadoso como es Nausicäa puede ser corrompido por la violencia y el descontrol de las emociones.

Aparte de las interacciones con el Maestro Yupa, debemos mencionar las escenas con la antagonista, Lady Kushana, y el otro personaje masculino, el Príncipe Asbel. Comenzaremos con la primera, a la que podemos considerar como la *villana* de la historia, dado que invade el Valle del Viento sin remordimientos y quiere destruir la zona contaminada sin escrúpulos. Pertenece a la realeza, y aun siendo mujer es la líder del ejército tolmekiano, usando la violencia como principal arma. No obstante, su actitud sin ética alguna puede llegar a ser entendida por su pasado, que podemos imaginar cuando revela que le falta un brazo y dice: “El que se convierta en mi esposo verá cosas mucho peores. ¡Quemad el mar de putrefacción, matad a los insectos y restaurad el mundo de los humanos!”. La primera interacción que tienen ambas se da cuando Kushana, tras invadir el poblado del Valle del Viento, realiza un discurso con el que intenta justificar esta acción. “Hemos venido con la intención de unificar las naciones fronterizas y traer la paz a esta región”. Los habitantes se oponen y piden a su princesa que haga lo posible para que no les invadan. Sin embargo, Nausicäa y su pacifismo intrínseco en su personalidad se rinden y ven como la opción más viable a esta situación tan violenta la sumisión al invasor.

Realmente, los objetivos de ambas mujeres es el mismo, salvar a la humanidad de la destrucción, pero buscando la solución de diferente forma: Nausicäa desde la perspectiva pacifista y Kushana desde la belicista. Por tanto, su comportamiento y forma de ver el mundo es justificado por el director nipón, pudiendo el espectador comprender el motivo que hay detrás sus acciones, a pesar de lo cuestionable que son. Incluso a pesar de sus diferencias, Nausicäa la salva de la nave en llamas en la que viajaban juntas, la primera llevada a la fuerza. Cuando los camaradas de la protagonista se dan cuenta, cuestionan por qué la ha salvado, a lo que responde Kushana: “es demasiado buena”. Incluso la *villana* percibe la extrema bondad que inunda su carácter.

Por otro lado, tenemos al Príncipe Asbel de Pejite, cuyo primer encuentro⁴ tiene lugar cuando Nausicäa va a rescatarlo en su avioneta y caen bajo el Mar de putrefacción. En una de las conversaciones que entablan estando bajo tierra, la protagonista le explica las causas de la creación de la toxicidad del medio ambiente, en gran medida por culpa de los humanos, a lo que Asbel reacciona convencido de que quemando el mar se solucionaría. Ante esto, Nausicäa le responde con tono calmado: “Piensas como Kushana”. No añade más a su reflexión, por lo que deja que Asbel piense por su cuenta y recapacite su perspectiva.

Cuando consigue salir de las profundidades, parten hacia Pejite, tierra de Asbel, para comprobar cómo está la situación allí. Para su sorpresa, la ciudad está completamente destruida por los *Ohms*. Creían estar solos ante tanta desolación, pero llega una nave de los habitantes del lugar. Los *pejitianos* le hacen saber a ambos que la única opción para acabar con el Mar de putrefacción es despertando al Dios guerrero, como dicta Kushana. Ante estas palabras, Nausicäa reacciona enfadada y les encara diciendo que es gracias a este que pueden respirar aire puro y que no conseguirán más que destrucción si despiertan a la deidad, pero sus palabras no gustan y deciden tomarla como rehén. Asbel se rebela e intenta ayudarla, no en vano dado que le dejan inconsciente. Con este intento de salvarla, comprobamos el aprecio que le tiene a la joven, llegando a cambiar a de opinión gracias a su perspectiva pacifista.

En tercer lugar, trataremos el **carácter** de Nausicäa, definiéndolo con adjetivos en cada situación que se nos presenta y, si es necesario, con escenas de la película que lo demuestran:

- a. Carácter tomando decisiones – Determinada, pausada.
- b. Carácter a través de las acciones explícitas, además de la reacción de los demás personajes – Determinada, compasiva, empática. Por ejemplo, cuando se lanza a rescatar a la princesa de Pejite, prisionera de los tolmekianos, a pesar de arriesgar su vida yendo a la nave en llamas.
- c. Carácter para distinguir al personaje de los demás – Pureza, bondadosa.
- d. Carácter por la reacción ante un estímulo externo – Calmada, pausada. Por ejemplo, la escena que hemos descrito anteriormente en la cual Nausicäa se acerca al *ardilla-zorro*, manteniendo la compostura y tranquilidad a pesar de que este le responda con una mordida.
- e. Carácter constante – Determinada, bondadosa.

El siguiente punto que trataremos es el **backstory**, desde la aportación de la Linda Seger. Según esta autora, el carácter es determinado por el origen étnico, social y educativo. Nausicäa proviene de la realza, por lo que su trayectoria vital y social ya estaba determinada desde el principio. No obstante, es de los pocos personajes de Miyazaki del cual conocemos parte de su pasado, gracias a los *flashbacks*⁵ de su niñez que aparecen a lo largo del film: la protagonista comunicando e interactuando con *Ohms*, pero es alejada de ellos por el imperativo de su padre. Por tanto, desde muy joven Nausicäa desprendía la pureza que caracteriza su forma de ser, además de su amor por los seres vivos y la naturaleza.

En cuanto a las **metas y motivaciones** de Nausicäa, están marcados desde el principio de la película. El principal objetivo de nuestra protagonista es salvar su poblado, a la vez que los *Ohms*

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=QQBbsWjYYUI>

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=ZNW21c7M2e8>

y el Mar de putrefacción de la destrucción. En cuanto a su motivación, podríamos mencionar su carácter pacifista en cuanto a la búsqueda de soluciones no violentas ante este conflicto.

Por último, analizaremos los **elementos extradiscursivos**, divididos en dos apartados:

- a. Las expectativas de género. Tanto Nausicäa como Kushana se alejan de los estereotipos de princesa occidentales. Ambas son luchadoras y determinadas en sus causas, liderando desde perspectivas diferentes pero iguales. En el caso de nuestra protagonista es especialmente relevante, porque en la misma historia se habla de la profecía del salvador que traerá la paz a la humanidad, dibujado en un tapiz y personificado en un hombre. En innumerables mitos y leyendas son los hombres los que siempre han sido héroes, por lo que es interesante destacar la ceguera que tenía el poblado buscando un hombre que les salvase, teniendo siempre delante a Nausicäa.

Como mencionábamos, Kushana es una princesa y una líder militar al mismo tiempo. Estos roles rara vez se han presentado en pantalla de forma conjunta, además de que normalmente el liderazgo de las tropas se le relegaba y relega a los hombres. Asimismo, aunque sus acciones son cuestionables el director nos otorga una explicación para su comportamiento y objetivos, que al fin y al cabo es salvar a su gente por medio de la opción más extrema.

Por tanto, ambos personajes supusieron y suponen en una ruptura con ideal de princesa que está en el imaginario colectivo, además alejándose de los clichés de que las mujeres deben ser salvadas por los hombres o que no tienen opinión en temas bélicos.

- b. Conocimiento previo de la filmografía de Hayao Miyazaki. Se considera esta película como el primer largometraje de Studio Ghibli, y el primero del director nipón con una protagonista femenina. Se estrenó a principios de la década de los 80 por lo que presentar dos mujeres, protagonista y antagonista, con personalidades tan marcadas y desempeñando los roles de líderes. Por consiguiente, podemos considerar a Nausicäa como la estela que marcará las siguientes protagonistas de Miyazaki.

5.2. La princesa Mononoke

Mononoke-hime supuso un antes y un después para el estudio de animación japonés, tanto por el éxito cosechado como por el esfuerzo que supuso su producción. Hayao Miyazaki tenía escrito e ilustrado un libro con el título homónimo desde los 80, pero era una historia muy diferente a la película. En primer momento, se asemejaba a *La Bella y la Bestia*, en la cual una joven estaba forzada a casarse con un gato gigante para poder liberar a su padre. La película se estrenó en 1997, y su producción fue de una gran complejidad técnica y se contó con un gran despliegue: 144.000 fotogramas, de los cuales 80.000 fueron revisados y corregidos por Miyazaki. Este arduo trabajo agotó la vista y lesionó la mano del director, que llegó a plantearse su jubilación en mitad de la producción, para luego hacerlo cuando se estrenó la película.

La princesa Mononoke está ambientada en el período Muromachi (1336-1573), época anterior a la formación del Japón actual y en la cual se popularizó la producción del hierro, a la vez que se cree que las mujeres tenían más libertades. La película empieza con el príncipe Ashitaka que debe abandonar su pueblo para buscar una cura para su maldición, sufrida después de haber

matada al dios jabalí Nago, que con el paso del tiempo le llevaría hacia el odio y la violencia. En su búsqueda se topará con la Ciudad del Hierro, gobernada por Lady Eboshi y que vive de la extracción y forja del hierro. Sin embargo, todo cambia cuando se encuentra con San, una humana salvaje criada por la diosa Lobo Moro y conocida como princesa Mononoke. Esto llevará a una batalla entre humanos y dioses, estos últimos protegiendo sus bosques sagrados, acompañados por San y Ashitaka, quién intenta mediar entre ambas partes para frenar el conflicto y la violencia.

En cuanto a la temática de la película, se nos muestra el conflicto latente entre la industrialización y el mantenimiento de los recursos naturales, así como el camino por el que conduce el odio y la violencia. Todo hecho pudiendo resumirse en la relación que mantiene el ser humano con la naturaleza, y el egoísmo que profesa el primero destruyendo todo lo que tiene a su paso por obtener un beneficio económico a cambio. Por tanto, podríamos decir que *Mononoke-hime* sigue la estela marcada por Nausicäa, en la cual el conflicto y la irracionalidad no llevan a ningún camino y en la que la naturaleza sufre las consecuencias de ello.

Comenzaremos describiendo la **apariencia** de San, centrándonos en la fisionomía, vestuario y gestos. Es una adolescente, alta y delgada, con el pelo castaño corto, hasta las orejas, y desaliñado. Tiene los ojos grandes y marrón oscuro. En cuanto a su vestimenta, lleva un vestido de tirantes, hasta las rodillas, azul oscuro. Encima de éste, lleva una tela blanca a modo de camiseta de tirantes gruesos. Al ser adoptada por la loba Moro y vivir en el bosque viste una capa de pelaje blanco, similar al de los lobos y atada por un collar con colmillos, conjuntado con una máscara roja con "orejas de lobo", cubierta también de pelo, con huecos circulares amarillos para los ojos y la boca. San lleva varios complementos: una diadema roja atada a la altura de la frente, grandes pendientes circulares blancos, unas pulseras en la altura de los antebrazos, además de un cuchillo.

Los gestos de San son interesantes a analizar, dado que, al haberse criado con lobos, no controla la gestualidad humana, en concreto la japonesa de la época Muromachi. Casi todo su comportamiento es instintivo, al no tener referencias para interactuar con los seres humanos, y sus reacciones se basan en la impulsividad sumada a la violencia y rabia que tiene hacia aquellos que destruyen su hábitat.

En segundo lugar, analizaremos la **expresión verbal** de la protagonista. Una frase clave para entender a San y que nos revela sus conflictos es: "Odio a los humanos". Al haber sido criada por lobos, no conoce el mundo humano y a aquellas personas que encuentra están destruyendo su hábitat, por lo que reniega de su origen. Otra escena⁶ con el mismo discurso es cuando Ashitaka, malherido tras salvar a San, y ella huyen después de la pelea con Lady Eboshi. Ella le pregunta por qué se ha interpuesto en su camino, a lo que el chico contesta que no quería que la matasen. San, enfadada, contesta: "Yo no le temo a la muerte, daría mi vida por acabar con los humanos". Siguiendo con esta misma escena, la interacción que tiene ambos es interesante de analizar: San amenaza a Ashitaka con cortarle el cuello, para que se calle, a lo que él contesta, "Eres hermosa". Ella se asusta ante tal respuesta y queda inmutada.

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=OoEU8GnGlcU>

Las interacciones con el resto de los personajes son igualmente llamativas, además de aportar información adicional sobre ella. Por un lado, tenemos la relación que establece con el protagonista de la película, Ashitaka, que al principio es bastante reacia a él por su odio a los humanos, aunque también debemos exponer su postura de mediador entre ambos mundos que colisionan a lo largo de la película. Sin embargo, la repulsión que siente hacia el príncipe cambiará debido a que deberán unir sus fuerzas para salvar el bosque, meta que ambos comparten. Anteriormente hemos mencionado una escena clave para apreciar la vulnerabilidad de San, pero en cuanto a Ashitaka esa parte de su carácter se muestra desde el principio y un rasgo ventajoso. Podríamos decir que él es la parte racional y calmada del dúo que forma con San, y que busca principalmente la concordia entre las partes que se enfrentan: el clan de los lobos liderados por Moro y San, y la Ciudad del Hierro presidida por Lady Eboshi. Esto está claramente reflejado en la conversación que mantiene Ashitaka con Moro, cuando le pregunta con furor: “¿Por qué no podemos convivir los humanos y el bosque? ¿Por qué no podemos detener la lucha?”, todo ello intentando buscar una explicación razonable o, al contrario, encontrar una salida al conflicto que nadie parece querer detener.

El final de *La princesa Mononoke* es la despedida de ambos personajes, que al ser de *mundos* distintos debe emprender sus respectivos caminos vitales separados. No obstante, en ese adiós vemos una clara evolución en la mentalidad de San, concretamente cuando le dice a Ashitaka: “significas mucho para mí”. Lo que al principio era un sentimiento de odio por el hecho de que fuese un humano extraño que se adentró en su mundo, acaba transformándose en aprecio mutuo.

Por otro lado, tenemos las interacciones entre San y la antagonista, Lady Eboshi, siendo una relación de odio porque ambas partes se interponen en el camino de la otra. En primera instancia, podríamos pensar que la jefa de la Ciudad del Hierro es una villana dado que su principal objetivo es matar al dios del bosque, talar los árboles y matar a la *chica lobo* para que deje de interponerse en su camino. Sin embargo, esa caracterización acaba difuminándose a medida que se muestra su personalidad. La humanidad del personaje la aportan las interacciones con los personajes secundarios: las prostitutas y leprosos que viven en el poblado. Cuando Ashitaka visita a los enfermos, uno de ellos le dice en referencia a Lady Eboshi: “Ella es la única que nos vio humanos”. Si bien, esa humanización se opone a la brutalidad con la que la líder pretende conseguir su objetivo: matar al Espíritu del Bosque y talar los árboles para su beneficio económico. Esa determinación acaba cegándola, por ejemplo, cuando es avisada de que la muerte de la deidad tendría consecuencias terribles, a lo que ella responde: << Voy a enseñaros cómo se mata a un Dios. Un Dios de la vida y de la muerte. El secreto está en no temerlo>>. De nuevo, vemos reflejadas en sus palabras y acciones una actitud decidida, fuerte y valiente, similar a la de San, pero con objetivos opuestos.

El siguiente punto que se tratará es el **carácter** del personaje, dividido en varios apartados y definidos principalmente por adjetivos:

- a. Carácter tomando decisiones – Impulsiva, violenta, decidida.
- b. Carácter a través de las acciones explícitas, además de la reacción de los demás personajes – Impulsiva, violenta. Por ejemplo, cuando decide enfrentarse a Lady Eboshi e intentar matarla, a pesar de las advertencias de Ashitaka de que es una trampa.

- c. Carácter para distinguir al personaje de los demás – Impulsiva, apasionada.
- d. Carácter por la reacción ante un estímulo externo – Decidida, sorprendida. Como comentamos anteriormente, San queda impresionada ante Ashitaka cuando este le dice que es hermosa, a pesar de ella estar amenazándole con un cuchillo, y sin saber cómo responder ante ello.
- e. Carácter constante – Impulsiva, violenta, determinada. El modo de ser de la protagonista viene determinado por la defensa de su hogar, el bosque, que está siendo destruido por Lady Eboshi y su séquito, por lo que debe tener un carácter fuerte, sumando a la violencia de la situación y respondiendo a la par.

El carácter viene determinado, según la autora Linda Seger, por el **backstory** del personaje, es decir, el origen étnico, social y educativo. En cuanto al personaje de San, es una humana que fue abandonada por su familia, rescatada y criada por la loba Moro. Aunque la historia transcurra durante la época Muromachi, no ha tenido contacto con la sociedad japonesa de la época, lo que su justifica su comportamiento tan impulsivo y “animal”.

En cuanto a las **metas y motivaciones** de San, queda claro desde el principio de la película que su propósito, aunque le cueste la vida, es salvar el bosque. Por tanto, entre sus objetivos está matar a Lady Eboshi, vista como su principal enemiga y que intenta llevar a cabo dicha acción en varias ocasiones. Otra de sus motivaciones es que entre los animales del bosque haya entendimiento y luchen conjuntamente, como cuando los monos se rebelan o los jabalíes deciden atacar por su cuenta a los humanos liderados por Lady Eboshi.

Para finalizar, se comentarán dos **elementos extradiscursivos**:

- a. Expectativas de género. Los dos personajes que debemos nombrar en este apartado son Ashitaka y Lady Eboshi, dado que ambos ocupan un rol contrario a lo que se esperaría debido a su género. En primer lugar, él se muestra vulnerable y compasivo, características que normalmente no se han asociado o no se asocian a los personajes masculinos. Esos atributos son incluso dichos por la antagonista de la película, cuando malherida es ayudada por Ashitaka y ella le dice con rotundidad: “No malgastes tu compasión”, a lo que el joven le recuerda que prometió traerla de vuelta a su poblado.

Por otro lado, la figura de Lady Eboshi es claramente el arquetipo de líder masculino, teniendo en cuenta el contexto histórico en el que se basa la película. Un claro ejemplo de ello es cuando coge un arma recién fabricada y dice: << Perfecta para dominar el mundo>>, palabras que usualmente no se ponen en boca de las mujeres.

Por último, y relación a nuestra protagonista, San no encaja en el patrón de chica que es salvada por el príncipe. Todo lo contrario, es una joven autosuficiente, guerrera y determinada que lucha por salvar su hogar, el bosque. De nuevo, el rol de personaje combativo y violento rara vez ha sido otorgado a una mujer, además de encontrarse en una posición igualitaria a la del protagonista masculino, Ashitaka.

Por tanto, en *La princesa Mononoke* el director nipón no innova en un solo personaje, si no en tres y cada uno igual o más complejo que el otro. Desempeñan roles y son dotados de

carácter opuestos a lo esperado para su género, pero también la época histórica en la que se basa la película.

- b. Conocimiento previo de la filmografía de Hayao Miyazaki. Habiendo visto previamente películas del director nipón, no deben de sorprender los personajes femeninos de *La princesa Mononoke*, pero sí puede llamar la atención Ashitaka. Es un personaje masculino completo y que se encuentra en el centro de la trama, dado que es el verdadero protagonista de la película, desempeñando un papel alejado de los estereotipos masculinos.

5.3. *El Viaje de Chihiro*

La película *Sen to Chihiro Kamikakushi* fue y es la obra maestra de Studio Ghibli, que le catapultó definitivamente a la fama mundial, tanto por el éxito en taquilla (hasta 2017 era la película de anime más taquillera de Japón) como por los innumerables premios que recibió: Mejor película de la Academia Japonesa (2002), el Oso de Oro del Festival de Cine de Berlín o el Óscar a la Mejor película de Animación (2003), entre otros.

El viaje de Chihiro se centra en Chihiro, una niña de 10 años que se muda de ciudad con sus padres. En mitad del viaje a su nuevo hogar, se equivocan de ruta y llegan a un pueblo abandonado. Los padres de la niña se transforman en cerdos al comer de uno de uno de los puestos abandonados, cuando al mismo tiempo aparecen espíritus en los diferentes establecimientos del pueblo. Chihiro huye despavorida por las calles del lugar y llegará hasta la casa de baños, dirigida por la bruja Yubaba. Con la ayuda de Haku, Kamaji y Lin, la protagonista trabajará en los baños para poder salvar a sus padres de quedarse de por vida como cerdos. Todo esto hará que Chihiro pase por un duro proceso de aprendizaje, que precipitará su crecimiento personal y que afronte las situaciones de una forma más madura y determinada.

En primer lugar, se describirá la **apariencia** de Chihiro desde tres aristas: fisionomía, vestuario y gestos. Es una niña de 10 años, bajita y de complexión delgada con una cara redonda y grande en comparación con la talla de su cuerpo. Tiene el pelo castaño, recogido en una coleta alta, con flequillo y unos mechones largos a los lados cortados de manera desaliñada. Tiene la piel clara, con los mofletes siempre sonrojados con una tonalidad rosada, y grandes ojos marrones. En cuanto a su vestimenta, Chihiro tiene dos ropajes a lo largo de la película: el primero, con el que empieza y acaba la película, es un conjunto compuesto por una camiseta mangas cortas ancha y con rayas verdes y blancas, pantalones cortos rosas y deportivas amarillas con calcetines blancos; durante el tiempo que pasa en la casa de baños de Yubaba debe llevar un uniforme de trabajo: un mono rosa de mangas hasta los codos y pantalón largo, un cinturón rosa oscuro y lazo blanco para ajustarse la talla a nivel del torso.

Con relación a los gestos, mencionaremos dos tipos: sociales e involuntarios. Estos últimos se muestran cuando Chihiro está en situaciones incómodas o con reacciones más extrovertidas. El primer gesto⁷ que vemos de Chihiro es cuando saca lengua al ver desde el coche su nuevo colegio, tras que se lo mencione su madre, y luego vuelve a tumbarse con un aire triste en los asientos con el ramo entre las manos. Otro ejemplo interesante es cuando Chihiro ve que sus padres empiezan a comer en el poblado abandonado y no le hacen caso, y pone una cara de

⁷ <https://vimeo.com/209684890>

desesperación y enfado, o cuando pisa al gusano del hechizo que realizó Zeniba al sello que robó Haku y ella reacciona con una mueca de asco muy expresiva, crispándose hasta su pelo. Por otro lado, los gestos sociales en la película proceden directamente de la cultura japonesa, como cuando Chihiro hace una reverencia al Sin Cara, denegando su invitación. Con estas escenas descritas, podemos anotar ciertos patrones en las gestualidades propias de Chihiro, como la crispación de su pelo, juntar las manos a la altura del pecho y abrir mucho los ojos en situaciones que le provoquen pavor o repulsión.

A continuación, analizaremos el **discurso y expresiones verbales** de la protagonista, dado que nos muestra su personalidad de forma directa e indirecta. En la primera escena de Chihiro⁸ en la película, aparece tumbada en los asientos traseros del coche, con un ramo de flores rosas en las manos, mientras su madre la intenta convencer de que va a estar bien en la nueva casa, a lo que la niña responde: "El primer ramo que me regalan es un ramo de despedida. Qué triste". Con esta simple frase se nos muestra la desilusión que tiene ella por cambiar de colegio, casa y lugar.

Otro momento clave para Chihiro es la escena en la que vuelve a ver a sus padres, transformados en cerdos, gracias a Haku. Están con el resto de los animales, por lo que no los puede localizar, pero aun así grita entre sollozos y enfado: "¡Os prometo que os salvaré!". Esto demuestra su determinación, a pesar de tener que trabajar para Yubaba y desempañando tareas laboriosas teniendo en cuenta su edad. Esto contrasta con el principio de la película, cuando sus padres empiezan a comer los platos servidos en el puesto del poblado, y la niña insiste para que se vayan, haciendo muecas de desagrado, mientras dice: "se van a enfadar".

Además del discurso de la protagonista, cabe destacar las interacciones de los demás personajes, especialmente con Yubaba, dado que aporta mayor profundidad a su personalidad. El primer intercambio entre ambas sucede cuando Chihiro debe ir a suplicarle trabajo a la dueña de los baños, sin embargo, esta se niega a ello y la desprecia diciéndole: "eres una niña enclenque". La protagonista no se rinde y le insiste para que le dé trabajo y poder salvar a sus padres, a lo que de nuevo contesta Yubaba: "se ve a una legua que eres vanidosa, una mimada, una quejica"⁹. Esta frase resume cómo se nos presenta Chihiro al principio de la película y su forma de ser antes del gran cambio que vivirá en el film. Tras la insistencia de la niña, Yubaba recuerda que prometió que daría trabajo a todo aquel que se lo pidiese.

Por otro lado, la relación más importante que tiene Chihiro durante la película es con Haku. En su primer encuentro, el chico se muestra empático y compasivo, pero más adelante se muestra reacio y distante cuando está alrededor del resto de trabajadores de los baños. Pero, a lo largo de la película, es evidente la conexión que tienen ambos personajes, hasta el punto en el que Chihiro reconoce a Haku bajo su transformación de dragón sin haberlo visto antes. Vemos también una clara evolución en nuestra protagonista, en su forma de ser, cuando Haku malherido y débil consigue extraer el sello maldito de Zeniba gracias a la ayuda de la niña, haciendo que se coma el pastel de hierba que le dio el Dios del río, y que luego ella decide ir a ver a la gemela de Yubaba diciendo: "Haku me ayudó y ahora quiero ayudarle yo". Toda esta relación que mantienen es resumida por Kamaji: "¿No lo ves? Es amor". Pero sabemos que no

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=scyjDeFChsA>

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=f41xxOSDOTM>

es un amor romántico, si no un amor de apoyo mutuo y de respeto, al igual que la mayoría de las películas de Miyazaki.

El siguiente apartado que vamos a tratar es el **carácter** de Chihiro, definiéndolo con adjetivos en cada situación que se nos presenta y, si es necesario, con escenas de la película que lo demuestran:

- a. Carácter tomando decisiones – Determinada, segura. Por ejemplo, cuando decide ir a ver a Zeniba, la gemela de Yubaba, y Kamaji le advierte de que solo hay un viaje de ida.
- b. Carácter a través de las acciones explícitas, además de la reacción de los demás personajes – Determinada, compasiva.
- c. Carácter para distinguir al personaje de los demás – Empática, compasiva.
- d. Carácter por la reacción ante un estímulo externo – serena, vulnerable y sensible. La serenidad la podemos ver reflejada, por ejemplo, cuando el Sin Cara está enfadado y le ofrece todo el oro, y Chihiro lo rechaza tranquilamente y le pregunta igualmente si no tiene un hogar al que ir.
- e. Carácter constante – Determinada, sensata, trabajadora, valiente.

El carácter está muy condicionado por la influencia cultural de cada uno, como son el origen étnico, social y educativo. Por tanto, a continuación, analizaremos el **backstory** de nuestra protagonista según las aportaciones de Linda Seger. En la película no se menciona explícitamente la vida de Chihiro, pero podemos deducir que proviene de una familia de clase media japonesa de finales de los 90 y principios de los 2000, a juzgar por su ropa, el coche y el hecho de que se muden de ciudad. También podemos constatar el nivel adquisitivo de sus padres viendo la actitud de Chihiro, que de primeras se nos presenta como una niña caprichosa y consentida. Por otro lado, está claro que la niña va al colegio, cuando su padre dice: “¡Mira, ahí está el colegio! ¡Es tu nuevo colegio, Chihiro!”.

Siguiendo con el análisis, se tratarán las **metas y motivaciones** de la protagonista, cuestiones omnipresentes en las películas de Hayao Miyazaki. La principal meta de Chihiro a lo largo de la cinta es salvar a sus padres y que vuelvan a ser humanos. Para ello, entre sus motivaciones está trabajar para Yubaba en la casa de baños a cambio de la libertad de sus progenitores. Sin embargo, llegando al final de la película, se plantea otra meta: liberar a Haku de su pacto con la dueña del lugar. Esto solo podrá conseguirlo yendo a visitar a Zeniba y haciendo que el dragón recuerde su verdadero nombre. Ambos objetivos son alcanzados por la niña, que harán que tenga un crecimiento personal inmenso.

Por último, trataremos dos **elementos extradiscursivos**:

- a. Expectativas de género. En este sentido, podríamos esperar que todo a lo que se enfrenta la protagonista fuese vivido por un personaje masculino. Especialmente la faceta más valerosa, normalmente atribuida a los hombres. Sin embargo, en esta película, y en general en la obra de Miyazaki, no nos sorprende que todo el peso de la trama y todas las aristas del personaje principal estén encarnados por una niña de 10 años.
- b. Conocimiento previo de la filmografía de Hayao Miyazaki. *El viaje de Chihiro* llegó después de grandes películas del director nipón, como *La princesa Mononoke* o *Nicky, la aprendiz de bruja*, de manera que ya había una estela que seguir en cuanto a la construcción de los

personajes femeninos. Quienes ya estaban o están familiarizados con sus filmes no quedaron sorprendidos por esto.

6. Resultado del análisis

Tras el análisis de las protagonistas de las tres películas de Hayao Miyazaki seleccionadas, procedemos a desglosar cada objetivo planteando. Para ello se recurrirá a las opiniones aportadas en las entrevistas realizadas, obteniendo de esta forma varias perspectivas acerca de temas comunes.

6.1. Las protagonistas femeninas

Tras el análisis realizado, constatamos que las protagonistas creadas por Hayao Miyazaki son altamente complejas en la mayoría de las cuestiones analizadas. El director nipón las dota de gran autonomía y fuerza, a la vez que vulnerabilidad y compasión. Además, no están subordinada a los hombres ni dependen de los mismos para alcanzar su meta, a la vez que su principal objetivo no es conseguir una relación romántica. Esto mismo hemos podido corroborarlo en las entrevistas realizadas, en las que los sujetos entrevistados coinciden definiéndolas como independientes, valientes y fuertes. Un ejemplo de ello es la aportación del sujeto 2, la autora, que preguntada por cómo las describiría expone:

“Me cuesta [describirlas] con una sola palabra, para sacar el concepto de personajes equilibrados entre la vulnerabilidad y la fuerza. Son personajes que no esconden su vulnerabilidad, desde *Nicky, la aprendiz de bruja* que no esconde sus atisbos de depresión y ansiedad que tiene al enfrentarse a sus desafíos. Siempre vemos esa evolución y equilibrio, esa faceta determinada y de fuerza. Son personajes que no tienen miedo a la hora de expresar su vulnerabilidad. Digamos que los directores no tienen miedo de mostrar que son vulnerables, la abrazan como una faceta más de crecimiento. No son personajes planos”.

Las protagonistas son jóvenes que deben enfrentarse a las complejidades del mundo a la vez que deben luchar por lo que creen, lo que consigue que tengan un gran crecimiento y desarrollo personal. A esto, añadimos la aportación del Sujeto 1, experto en cine, que constata:

“Creo que lo que las une prácticamente a todas, sobre todo hablando en las que están en posiciones protagonistas, lo que las define es la independencia que tienen y la capacidad que tiene para tomar decisiones por sí mismas. Además, en películas que datan de los 80 y 90, y no se suben al carro como Disney en los últimos años. Ghibli siempre han apostado por personajes femeninos fuertes, como *La princesa Mononoke*, que se enfrenta sola contra el mundo y no le importa”.

Con esto dicho, podemos afirmar que Miyazaki ha concebido sus personajes femeninos protagonistas desde la perspectiva feminista desde los inicios de su carrera, con *Nausicäa* como ejemplo ello, a pesar de no haberse definido como feminista. Esto mismo constatan los sujetos entrevistados, que recalcan la importancia del protagonismo femenino en sus películas y teniendo especialmente en cuenta el país y la cultura de la que procede el director. Sobre esta cuestión, el sujeto 1, de nuevo, explica:

“Es complicado etiquetar cuando ellos mismos no se han posicionado, habiéndolo comentado con compañeras como Laura Montero, al respecto, cuando el propio Miyazaki desde su propio ejercicio personal, ha sido el que ha mantenido el trabajo y su mujer se ha quedado en casa. Él mismo ha afirmado que no es padre modélico, ha desatendido su vida familiar. Pero por otro lado tenemos ejemplos de Miyazaki mostrando su apoyo a antiguas compañeras como Reiko Kuyama, que en su día en Toei estaba recibiendo mucha presión por abandonar el estudio ya que estaba casada con otro animador de la compañía, y consta que ambos directores la apoyaron desde el sindicato para luchar contra eso. Entonces te preguntas ¿es difícil mantener esa etiqueta sin que ellos se posicionen, sin que sea tampoco desde un activismo no muy evidente? Está claro que desde muchos de sus actos y su historia se puede extraer una lectura feminista y, sobre todo, en aquel momento era muy importante. Desde las obras de Studio Ghibli podemos extraer claramente una lectura feminista”.

En definitiva, es innegable la gran aportación que ha hecho Miyazaki en la animación japonesa, y concretamente en la forma de representar a las niñas y adolescentes a través de sus protagonistas. Aunque él no se haya definido como feminista, podemos afirmar que la perspectiva feminista está presente en sus trabajos, dado que son personajes femeninos complejos a la vez que vulnerables los que están en el centro de sus películas.

6.2. Las antagonistas

Estos personajes son igual de complejos e importantes en las tramas que las protagonistas, llegando a aportar más aristas a las protagonistas e incluso ayudar en su crecimiento personal, como hemos desglosado en el análisis. El experto en cine mencionó el libro *El guion story* de Robert McKee, en el cual se dice que “una película va a ser tan buena como lo sea tu villano”, teniendo este personaje una cualidad que lo redima de sus acciones, que ayude a profundizar en su psicología y que cause interés en el espectador. Con esto dicho, constatamos que en las películas de Hayao Miyazaki se cumplen con creces la creación de una villana compleja, con quien podemos llegar a empatizar a pesar de su cuestionable actitud y acciones. A la aportación del libro de McKee añadimos la explicación de la autora, también docente en narrativa de videojuegos, que dice que un buen héroe con un antagonista mediocre consigue que la historia no esté equilibrada, por lo que hay que otorgarles a ambos la misma importancia a la hora de construirlos como personajes.

Siguiendo con la autora, resume en una sola palabra a las antagonistas de Ghibli: poliédricas. Todas ellas tienen varias facetas, llenas de grises, de luces y de sombra. Como ejemplo clave, y que es mencionada en todas las entrevistas, tenemos a Lady Eboshi, que tiene un lado autoritario, pero otro más compasivo por los más desfavorecidos. Como se expone en el análisis, la líder de la Ciudad del Hierro protege a los marginados sociales, en este caso prostitutas y leprosos, aportando así una visión más social a la historia. Sin embargo, al estar en un mundo de hombres debe potenciar su ambición, que a la vez será su propio castigo. La autora también define a Lady Kushana y además de responder si se puede empezar con estas villanas:

“Kushana también empatizas con ella, con su papel de liderazgo. Pero demuestra vulnerabilidad sin dejarse llevar por ella. La idea de que no tiene un brazo y dice: “el hombre que se case conmigo verá cosas peores. Ahí tienes un momento de sorpresa, te das cuenta de que esa mujer ha estado sufriendo, pero ahí está manteniéndose. Dentro de Nausicäa, con menos desarrollo que otras películas, con

ese personaje puedes llegar a empatizar y no simplemente quedarse en la imagen de *conquistadora*. Hay más matices ahí”.

Cabe destacar que el sujeto 5, estudiante de Comunicación Audiovisual, al ser preguntado por qué personaje femenino destacaría mencionaba a Yubaba, una villana, argumentado que “acapara la atención y el protagonismo en todas las escenas en las que aparece”. Por tanto, Miyazaki consigue crear personajes femeninos antagonistas que captan la atención del espectador. Además, consiguen contraponerse a las expectativas de género como ocurre con Lady Eboshi, cuyo papel en la película podría haberse otorgado a un personaje masculino, teniendo en cuenta la época en la que se basa la película y el puesto de líder que ocupa, por lo que el director nipón también juega con esa ruptura en la asignación de determinados puestos a cada género.

En resumen, las antagonistas de Miyazaki son representadas por mujeres adultas independientes y determinadas, con personalidades fuertes y muy marcadas. Representan la dualidad de los humanos, dado que aun mostrando el *mal* tienen en sus propósitos o acciones bondad, como exponíamos el caso de Lady Eboshi que ayuda a los más desfavorecidos. Al mismo tiempo, ayudan a las protagonistas en su crecimiento personal al hacer que se enfrenten a situaciones extremas o alejadas de su verdadera naturaleza. Todo ello las convierte en personajes complejos y completos, que queda resumido en una palabra: poliédricas.

6.3. Personajes masculinos y el amor no romántico

Los personajes masculinos de Hayao Miyazaki son igual de innovadores y complejos que los femeninos. En este sentido, lo primero a destacar es la masculinidad *sana* que representan, alejada de la representación tradicional de *hombre* que no muestra sus emociones y que desempeñan el rol de salvador de la mujer en la historia. El director nipón muestra sus vulnerabilidades a la vez que deja aflorar positivamente sus feminidades, y como destaca el sujeto 6, padre de familia, suelen ser personajes andróginos como Haku. Por tanto, la expresión de su feminidad no es vista como una desventaja, como acostumbramos a ver en las películas, sino que es mostrado como un aspecto más de su personalidad.

Sin embargo, la construcción de los personajes masculino no sigue un patrón como sí constatamos en las protagonistas. Respecto a ello, el sujeto 2, la autora, expone:

[Los personajes masculinos] “No los veo tan unificados como con los personajes femeninos, no me atrevería a generalizar en todos. Uno de los papeles masculinos que me gusta mucho es Ashitaka y su rol de mediador en *La princesa Mononoke*. Son las dos fuerzas que luchan y él media, y ambas fuerzas son representadas por lo femenino: San y la naturaleza, por un lado, y Eboshi y el urbanismo por el otro. Esa mediación la podemos ver en la escena en la que las separa en medio de la pelea. Sin embargo, es un papel muy diferente al que puede tener Porco en *Porco Rosso* o Seiji en *Susurros del corazón* siendo inspirador de Shizuku. Esa relación que se establece entre los personajes siempre es de igual a igual o ese punto de equilibrio, como Ashitaka o Porco, que aprende de las mujeres para su propio crecimiento. Por tanto, me cuesta mucho unificarlos, pero hay papeles muy interesantes”.

Continuando con lo mencionado por la autora, otro aspecto interesante en las películas de Miyazaki es el hecho de que los personajes masculinos y femeninos rara vez entablan relaciones

románticas. Y aunque haya cabida para ello, es una trama más superficial y que no condiciona las decisiones ni viaje de las protagonistas. Son relaciones equilibradas, en las que ninguno de los personajes está por encima del otro, consiguiendo aprender recíprocamente. Ese aprendizaje mutuo es de vital importancia porque ayuda a las protagonistas a crecer, pero manteniendo su independencia e individualidad respecto al hombre. Hayao Miyazaki trata esas relaciones afectivas como un complemento y no como la única opción a la que deben aspirar las mujeres, y lo mismo para los hombres. Como constata el sujeto 1, experto en cine, acerca de las relaciones en las películas analizadas:

“Por ejemplo, San y Ashitaka, antes de pensar que se vayan a ayudar mutuamente, piensas que van a acabar juntos al final de la película por cómo nos han enseñado los productos culturales en occidente. Miyazaki llega y plantea, por ejemplo, que Chihiro y Haku tienen una amistad por encima de todo, que Ashitaka y San tienen igualmente una gran amistad. Esto es otro tipo de amor que es igual o más beneficioso que el amor romántico. Lo mejor es que, incluso cuando la trama sí tiene un romance, la película se centra en otra historia y en sus personajes, como en *Susurros del corazón*. Hay más reacciones más positivas por parte de los espectadores por la amistad que entablan los personajes, que con el amor romántico”.

Por tanto, los personajes masculinos no son relegados al estereotipo de hombre salvador de la protagonista ni son el objetivo romántico al que deben llegar las mujeres protagonistas. Como coinciden la mayoría de entrevistados, Hayao Miyazaki crea *amores puros*, que no recaen en lo romántico, concibiendo sinergias equilibradas y de aprecio mutuo que ayudan a crecer personalmente a ambas partes.

7. Conclusión

Tras el análisis realizado, constatamos que los personajes femeninos creados por el director nipón no recaen en los estereotipos de género ni en la hipersexualización a la que acostumbran ciertos géneros del *manga* y del *anime*. Al mismo tiempo, se aleja de los roles históricamente asignados a las mujeres en la sociedad japonesa, también a nivel global. Miyazaki construye mujeres jóvenes y niñas independientes, valientes y fuertes, que normalmente debe enfrentarse al paso a la edad adulta, la emancipación o luchar por lo que creen que es justo, ya sea en mundos imaginarios como en espacios más cercanos a la realidad, como es el caso de las tres protagonistas analizadas: Nausicäa, San y Chihiro.

Como mencionábamos antes, esta representación de la mujer se aleja del imaginario colectivo alrededor de la mujer japonesa sumisa, a la vez que muestra el folclore y las tradiciones de Japón en todo su esplendor, desde deidades milenarias y mitos hasta sus costumbres. Todo esto enmarca a sus protagonistas dentro de la dualidad de sus películas: progresismo en la construcción de las figuras femeninas a la vez que ser fiel a sus tradiciones. En los apartados del marco teórico referentes a la historia de Japón y el rol que la mujer ha desempeñado en el mismo nos percatamos de que han sido relegadas a posiciones de ciudadanos de segunda, sin acceso al poder político y cuyas voces han sido silenciadas. A esto debemos añadir el movimiento feminista japonés, que ha tenido breve recorrido a lo largo de la historia y que aun hoy en día no tiene cabida en la sociedad nipona. Por tanto, las protagonistas y antagonistas de Hayao Miyazaki cobran especial relevancia por el contexto en el que han surgido y sin estereotipar a las mujeres como entes vacíos.

A esto debemos de añadir la personificación de la mujer adulta en la filmografía de Miyazaki, normalmente ubicada en el rol de antagonista. De nuevo, no recurre a los estereotipos o roles de género asignados históricamente a las mujeres de esa franja de edad, normalmente madres, amas de casa o esposas sumisas, sino que ocupan puestos masculinizados, como es el caso de Lady Eboshi y Kushana. Sus antagonistas tienen también un rol activo en las tramas de sus películas, siendo partícipes del crecimiento personal de las protagonistas, como hemos podido comprobar en nuestro análisis. De igual modo, las antagonistas que hemos analizado son la clara representación de la dualidad humana, es decir, sus acciones pueden ser reprochables, pero al mismo podemos empatizar con ellas y profundizar en las razones que hay detrás de sus comportamientos y razón de ser.

Por otro lado, el imaginario colectivo que mencionábamos antes también ha sido perpetuado por la representación de la mujer en los *manga* y *anime*, además de las películas de animación en general. Hayao Miyazaki es una eminencia en esta área, y aun así ha sabido distanciarse de determinados géneros que, por ejemplo, ponen como principal meta de las adolescentes es tener pareja. El director reinventa estos géneros, adaptándolos a su visión de la juventud y de sus protagonistas femeninas. En relación con esta cuestión, en nuestro análisis hemos comprado que las relaciones entre los personajes femeninos y masculinos son de igual a igual. Aunque pueda haber atisbos de amor romántico, quedan relegados a un segundo plano para enfatizar el apoyo y aprecio mutuo que sienten el uno por el otro, como constatamos con Ashitaka y San o Chihiro y Haku. Y esto último no sería posible si Miyazaki no construyese a determinados personajes masculinos bajo la perspectiva feminista, otorgándole espacio a sus vulnerabilidades y feminidad, mostrando así una masculinidad positiva que en pocas ocasiones hemos visto representada en la animación.

Podemos afirmar que se han cumplido los objetivos marcados, que en el caso de este estudio era realizar el análisis de los personajes femeninos, antagonistas y los personajes masculinos, además de la relación no romántico que establecen, y todo ello enmarcado en la perspectiva feminista. Los objetivos se han alcanzado gracias al uso de la guía de análisis descrita en la *Metodología*, aportando rigor y objetividad en el estudio de los personajes. Al mismo tiempo, estas observaciones se han podido corroborar con las aportaciones registradas en las entrevistas.

En conclusión, podemos afirmar que Hayo Miyazaki construye sus personajes femeninos desde una perspectiva feminista, adelantándose a su tiempo y su cultura desde su primera película, *Nausicäa en el Valle del Viento* (1984). Son niñas y mujeres empoderadas, autónomas e imperfectas, que aprenden de sus errores y de las experiencias que les aguarda el viaje personal en el que las embarca el director. Tienen un rol activo en la historia, sin depender de los personajes masculinos con los que sus relaciones acaban siendo de apoyo mutuo más que románticas. Por tanto, podemos afirmar. Con esto dicho, es indudable el sello que marca Miyazaki en sus protagonistas, alejándolas de los estereotipos de género y difundiendo nuevos modelos femeninos a los espectadores y las espectadoras de todas las edades alrededor del mundo.

8. Bibliografía y referencias

Aguado Pélaez, D. y Martínez García, P. (2016). El modelo femenino en Studio Ghibli: un análisis del papel de las mujeres en Hayao Miyazaki. *Japón y Occidente: El patrimonio cultural como punto de encuentro*. Universidad del País Vasco. Recuperado de

https://www.academia.edu/25879521/El_modelo_femenino_en_Studio_Ghibli_un_an%C3%A1lisis_del_papel_de_las_mujeres_en_Hayao_Miyazaki

Arakawa, K. (Director). (2019). 10 Years with Hayao Miyazaki (Documental). Japón: NKH World TV

De Cabo Baigorri, M. (2014). El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa. *Espacio, Tiempo y Forma: Serie V Historia Contemporánea*, 26, 355-375. <http://espacio.uned.es/fez/view/bibliuned:ETFSerieV-2014-5065>

El Orden Mundial (2018). Geopolítica de Japón, entre el crisantemo y la katana. Recuperado de <https://elordenmundial.com/japon-entre-el-crisantemo-y-la-katana/>

El Orden Mundial (2018). La restauración Meiji y la creación del Japón moderno. Recuperado de <https://elordenmundial.com/el-archipelago-solitario-la-restauracion-meiji-y-la-creacion-del-japon-moderno/>

El Orden Mundial (2018). Riqueza sin mujeres en Japón. Recuperado de <https://elordenmundial.com/riqueza-sin-mujeres-en-japon/>

Fortes Guerrero, R. (2019). *Hayao Miyazaki*. Madrid: Ediciones Akal, S.A.

Fujimura-Fanselow, K. (2011). *Transforming Japan: How Feminism and Diversity Are Making A Difference*. Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=e9niGW9cY7IC&oi=fnd&pg=PT14&dq=japan+feminism&ots=CVe3BOWcct&sig=es6NwFCYKOMwQ86OB7ibdFABmW4#v=onepage&q=japan%20feminism&f=false>

Grouard, Salomé, 24/07/2020: "Au Japón, la stigmatisation des féministes", Slate FR. Disponible en: <http://www.slate.fr/egalites/feminismes-asiatiques/episode-2-feminisme-post-metoo-japon-societe-patriarcale-pression-sociale-agressions-sexuelles-mere-travail> (Consultado: 18 de abril de 2022).

Guerreo Martínez, I. (Productora). (2018). Anime en femenino (Documental), España: Movistar+.

Hérail, F. (1986). *Histoire du Japon des origines á la fin de l'époque Meiji. Matériaux pour l'étude de la langue et de la civilisation japonaises*. Publications orientalistes de France. Bibliothèque Japonaise. Recuperado de <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00984537/document>

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=hVI9DAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=anime&ots=DIMX1qnjLS&sig=qMVeg57AA-7qsiRcslnWsYkySiM#v=onepage&q=anime&f=false>

Japan Experience (2020). *Histoire du Japon: chronologie simplifiée*. Recuperado de <https://www.japan-experience.com/fr/preparer-voyage/savoir/histoire-du-japon/histoire-japon-chronologie>

Jazzie N (2017). *Character Analysis Spirited Away Scene* (Video). Recuperado de <https://vimeo.com/210542069>

Junyent Barbany, A. (2021). *Mujeres de Ghibli. La huella femenina de Miyazaki en el anime*. Madrid: Diábolo Ediciones.

Kaneko, S. (2011). Chapter 1. The Stuggle for Legal Rights and Reforms: A Historical View. En K. Fujimura-Fanselow (Ed.), *Transforming Japan: How Feminism and Diversity Are Making A Difference*. Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=e9niGW9cY7IC&oi=fnd&pg=PT14&dq=japan+feminism&ots=CVe3BOWcct&sig=es6NwFCYKOMwQ86OB7ibdFAbmW4#v=onepage&q=japan%20feminism&f=false>

Le Blanc, M y Odell, C. *Studio Ghibli: The films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata-Third Edition*. Kamera Books. Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ZwnYCQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=ghibli&%20ots=7aGlllaX16&sig=bQMf0sBNG50rirDLJ7n2Vq5FA7Y#v=onepage&q=ghibli&f=false>

López Martín, A. (2019). *El viaje de Chihiro. Nada de lo que sucede se olvida jamás*. Madrid: Diábolo Ediciones.

López Martín, A. y García Villar, M. (2020). *Mi vecino Miyazaki. Studio Ghibli. La animación japonesa que lo cambió todo*. Madrid: Diábolo Ediciones.

Lucas, Beatriz, 20/05/2021: "El Viajes de Chihiro: Por qué es una de las mejores películas de la historia del cine 20 años después", Sensacine. Disponible en: <https://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18587985/> (Consultado: 12 de mayo de 2022).

Míguez Santa Cruz, A. (2018). Del Manga, el Anime y sus demonios: sexo, ultraviolencia y monstruosidad en Devilman de Gô Nagai. En Daza Orozco, C. E. (Coord.), *Narrativas visuales: perspectivas y análisis desde Iberoamérica* (191-221). Bogotá D.C.: Fundación Universitaria San Mateo.

Molony, B. (2018). Asian History. Feminism in Japan. *Oxford Research Encyclopedias*. Recuperado de

<https://oxfordre.com/asianhistory/asianhistory/abstract/10.1093/acrefore/9780190277727.001.0001/acrefore-9780190277727-e-194>

Montero Plata, L. (2013). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

Morillo Maqueda, M. (2018). *El rol femenino en las películas de Hayao Miyazaki*. (Trabajo de Fin de Grado).

Museu Nacional D'Art de Catalunya (2019). "Osamu Tezuka, el Dios del manga". Recuperado de <https://www.museunacional.cat/es/osamu-tezuka-el-dios-del-manga>

Napier, Susan J. (2000). *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Recuperado de Robles, M. (2011). *Volumen 1 Antología del Studio Ghibli. De Nausicaä a Mononoke (1984- 1997)*. España: Manga Books.

Nye, J. (2004). *Soft power. The means to success in world politics*. Estados Unidos: PublicAffairs New York. Recuperado de https://www.academia.edu/28699788/Soft_Power_the_Means_to_Success_in_World_Politics_Joseph_S_Nye_Jr

Okuno, T. (2014). Roots of Cool Japan: From the Japanese Traditional Edo Culture to Anime and Manga. *Kwansei Gakuin University. Social Sciences Review, Volume 19*.

Pérez-Guerrero, A. M. (2013). *La aportación de los personajes femeninos al universo de Hayao Miyazaki*. Universidad Internacional de La Rioja. Recuperado de <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/1428/pdf>

Quartucci, G. (2000). *Grandes obras de la literatura japonesa*. México: Universidad Autónoma de México. Recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5luoljjQV9sC&oi=fnd&pg=PA9&dq=emperador+jimmu&ots=mtC325L_27&sig=M4TB1pPrQhdEYUurPMvtPLB3Ino#v=onepage&q=emperador%20jimmu&f=false

Rodríguez Sánchez, M. T. (2019). *Los personajes femeninos en el cine de animación japonés: el caso de Studio Ghibli y Hayao Miyazaki. Máster en Estudios de Género y Políticas de Igualdad*. (Trabajo de Fin de Máster)

Tamaki, T. (2019). Repackaging national identity: Cool Japan and the resilience of Japanese identity narratives. *Asian journal of Political Science, Volume 27*, 108-126. Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/02185377.2019.1594323>

Tomida, H. (2004). *Hiratsuka Raicho and Early Japanese Feminism*. Leiden, Netherlands: Brill Press (pp. 64)

Wayne, Tiffany K. (2001). *Feminist writings from Ancient Times to the Modern World: A global Sourcebook and History. Volume I*. (pp. 271) Recuperado de

<https://books.google.es/books?id=JDhWjBzEkosC&pg=PA271&lpg=PA271&dq=kusunose+kita+advocate&source=bl&ots=exf3C3bGGm&sig=ACfU3U0IjCVO1fo-WIXIfzAWWZjUn2gnA&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiJ-tnx46L3AhWizlUKHR3ABDgQ6AF6BAgSEAM#v=onepage&q=kusunose%20kita%20advocate&f=false>