



Universidad de Sevilla
Facultad de comunicación

El rol femenino en las películas de Hayao Miyazaki



TRABAJO DE FIN DE GRADO

Comunicación Audiovisual

Curso 2017/2018

Tutorizado por: **Irene Raya Bravo**

Realizado por: **María Morillo Maqueda**

Índice

| | |
|--|----|
| 1. Introducción | 3 |
| 1.1. Objetivos | 4 |
| 2. Metodología | 5 |
| 3. Marco teórico | 7 |
| 3.1. Animación japonesa..... | 7 |
| 3.1.1. Manga | 7 |
| 3.1.1.1. Antecedentes | 7 |
| 3.1.1.2. Osamu Tezuka | 8 |
| 3.1.1.3. ¿Qué es el manga? | 8 |
| 3.1.1.4. El manga en Estados Unidos..... | 9 |
| 3.1.2. Anime..... | 10 |
| 3.1.2.1. Terminología..... | 10 |
| 3.1.2.2. Origen e historia..... | 11 |
| 3.1.2.3. Características y aspectos técnicos | 13 |
| 3.2. La figura femenina y el feminismo en la historia y la animación japonesa..... | 18 |
| 3.2.1. La situación de la mujer en los orígenes de la historia | 18 |
| 3.2.2. La mujer japonesa en el siglo XX..... | 19 |
| 3.2.3. Finales del siglo XX..... | 20 |
| 3.2.4. En los últimos años | 21 |
| 3.3. Vida y Obra de Hayao Miyazaki | 23 |
| 4. Estudio del rol femenino en <i>Nicky, la aprendiz de bruja</i> | 31 |
| 4.1. Sinopsis..... | 31 |
| 4.2. Ficha técnica | 31 |
| 4.3. Análisis del personaje de Nicky..... | 32 |
| 4.4. Héroe y ayudante | 33 |
| 4.5. Análisis del personaje de Kokiri | 33 |
| 4.6. Análisis del personaje de Osono | 34 |
| 4.7. Análisis del personaje de Úrsula..... | 35 |
| 4.8. Análisis de las chicas de la ciudad..... | 35 |
| 5. Estudio del rol femenino en <i>La Princesa Mononoke</i> | 36 |
| 5.1. Sinopsis..... | 36 |
| 5.2. Ficha técnica | 36 |

| | |
|--|----|
| 5.3. Breve repaso de la situación histórica..... | 37 |
| 5.4. Análisis del personaje San (Princesa Mononoke)..... | 37 |
| 5.5. Análisis del personaje de Lady Eboshi | 38 |
| 5.6. Héroe vs. Villano | 38 |
| 5.7. Análisis del personaje de Moro..... | 39 |
| 5.8. Análisis de la figura del sabio | 39 |
| 5.9. Análisis del personaje de Gonza (guardaespaldas)..... | 39 |
| 5.10. Análisis de las mujeres de Ciudad de Hierro | 40 |
| 6. Estudio del rol femenino en <i>El viaje de Chihiro</i> | 41 |
| 6.1. Sinopsis..... | 41 |
| 6.2. Ficha técnica | 42 |
| 6.3. Análisis del personaje de Chihiro (Sen)..... | 42 |
| 6.4. Héroe y ayudante | 43 |
| 6.5. Análisis del personaje de Bruja Yubaba | 44 |
| 6.6. Análisis del personaje de Zeniba | 44 |
| 6.7. Análisis del personaje de Yūko Ogino..... | 45 |
| 6.8. Análisis de las trabajadoras de la sauna..... | 45 |
| 6.9. Análisis contrastado con la teoría | 45 |
| 7. Estudio del rol femenino en <i>El castillo ambulante</i> | 47 |
| 7.1. Sinopsis..... | 47 |
| 7.2. Ficha técnica | 48 |
| 7.3. Análisis del personaje de Sophie (joven)..... | 48 |
| 7.4. Análisis del personaje de Sophie (anciana) | 49 |
| 7.5. Análisis del personaje de Suliman | 50 |
| 7.6. Análisis del personaje de Howl..... | 50 |
| 7.7. Análisis del personaje de la Bruja del Páramo..... | 51 |
| 7.8. Análisis del personaje de Lettie | 51 |
| 8. Aspectos comunes sobre los personajes femeninos de Hayao Miyazaki | 53 |
| 8.1. La responsabilidad de las jóvenes protagonista..... | 53 |
| 8.2. Antagonistas y personajes secundarios | 54 |
| 8.3. La figura del sabio encarnada en mujer | 55 |
| 9. Conclusión | 57 |
| 10. Bibliografía | 59 |

1. INTRODUCCIÓN

El anime es un género o tendencia que ha ido introduciéndose poco a poco dentro del mundo de la televisión y el cine. Desde sus inicios, aproximadamente en 1907, la animación japonesa ha ido evolucionando su nombre y características hasta que, hoy en día, obtiene el nombre de *anime*. Se trata de un concepto bastante presente tanto en la sociedad oriental como en la occidental, pues el desarrollo de las nuevas tecnologías y de internet, además de los medios habituales de distribución como los canales de televisión, las salas de exhibición cinematográficas o el cine en casa (DVD, Blu-ray, etc.), han permitido la fácil expansión desde Japón hacia el resto del mundo.

Por otro lado, en la actualidad, encontramos numerosos estudios o investigaciones en del audiovisual acerca del rol que la mujer ha adquirido dentro del mismo desde sus inicios. Con el objetivo de complementar este tipo de investigaciones dentro del audiovisual, hemos unido ambos conceptos, el de mujer y anime, para establecer nuestra propia indagación. Así, basándonos en estudios de diferentes autores y de nuestro conocimiento en la materia, daremos forma a un análisis del rol o el papel femenino en la animación japonesa. Sin embargo, en busca de que nuestro estudio sea innovador, nos hemos centrado en el autor japonés Hayao Miyazaki, quien ofrece una visión totalmente diferente y evolucionada con respecto a la que nos ofrece el anime en general.

A nivel personal, resulta interesante conocer los mensajes que Miyazaki incluye en sus largometrajes y su capacidad para transmitirlos desde el público más pequeño al más adulto. Entre muchos conceptos, valores y mensajes escogimos el tema de la mujer y el feminismo, pues es un concepto tratado desde un punto de vista innovador dentro del universo del anime. Además, los personajes femeninos son elementos fundamentales dentro del mundo de Miyazaki, lo que permitirá formar una investigación bastante completa y rica en referencias. ¿Qué hace especial a los personajes de Miyazaki? ¿Por qué sus películas alcanzan tanta repercusión en el mundo? No es casualidad que estas hayan arrasado en las taquillas y hayan conseguido una elevada recaudación, algo se esconde detrás de estos largometrajes, algo que estudiaremos durante nuestra investigación a través del rol que ocupan sus personajes femeninos.

Para formar nuestro estudio, empezaremos por exponer los términos manga y anime, así como la posición de la mujer, como forma introductoria de nuestro estudio. Además, incluiremos una biografía detallada del autor de manera que nos ayude a entender el enfoque que da a sus personajes femeninos. A partir de ahí, nos centraremos en el estudio de cuatro películas para dar veracidad a nuestro análisis: *Nicky, la aprendiz de bruja*, *La princesa Mononoke*, *El viaje de Chihiro* y *El castillo ambulante*.

Se trata de cuatro películas que hemos considerado esenciales para el estudio de la mujer en el anime de Hayao Miyazaki, todas ellas pertenecientes a una etapa en la que este director se encontraba dentro de Studio Ghibli, un prestigioso estudio de animación japonés fundado por el propio Miyazaki junto con su amigo y director Isao Takahata. Por último, incluiremos un apartado explicativo sobre el método empleado para nuestro análisis así como una conclusión de forma que recoja o resuma la investigación realizada.

1.1. Objetivos

La idea principal de nuestro estudio es conocer los roles de los personajes femeninos del anime de Hayao Miyazaki a través del análisis de cuatro películas dirigidas por él: *Nicky, la aprendiz de bruja*, *La princesa Mononoke*, *El viaje de Chihiro* y *El castillo ambulante*.

Mediante el estudio explicaremos dichos roles femeninos (de mujeres y niñas) en cada largometraje, si es positivo o negativo, si hay alguna diferencia con respecto al anime en general y si cumple algún estereotipo social o no. Investigaremos distintos roles según la función del personaje, su estatus social, su edad o actitud, atendiendo, además, a la evolución que dicho personaje experimenta durante la historia. Observaremos si existe algún cambio con respecto a la representación femenina dentro del mundo cinematográfico, expondremos cuáles son esos cambios y cuáles no.

2. METODOLOGÍA

El análisis que queremos llevar a cabo consiste en dar a conocer el rol que ocupa la mujer, el rol femenino, en las películas de Hayao Miyazaki que, en este caso, son películas de animación japonesa, anime. Pues bien, para ello hemos seguido una serie de pautas de manera que nuestro análisis no suponga un caos o un desorden. En primer lugar, como caso de estudio (fuente de información primaria), seleccionamos cuatro películas de este director: *Nicky, la aprendiz de bruja*, *La princesa Mononoke*, *El viaje de Chihiro* y *El castillo ambulante*. En nuestro estudio hemos descompuesto cada una de ellas para después recomponerlas finalizado nuestro análisis. Comenzamos con una breve sinopsis y ficha técnica para, después, centrarnos en los personajes femeninos principales y secundarios, añadiendo personajes masculinos cuando era imprescindible. Para este análisis ha sido necesaria la explicación de otros puntos para enriquecerlo, así En *La princesa Mononoke* hemos incluido una parte de contexto histórico, En *El viaje de Chihiro* introducimos un apartado donde analizamos la teoría sostenida por otros investigadores acerca de dicha película. Además, hablamos sobre el contraste entre el héroe y el ayudante tanto en *Nicky, la aprendiz de bruja* como en *El viaje de Chihiro*. Finalmente, en *La princesa Mononoke* también hablamos de la lucha entre el héroe y el villano.

Antes de centrarnos en los elementos escogidos, hemos procedido al visionado de cada película en varias ocasiones. El proceso para cada una de ellas es similar, el primer visionado se realiza desde el punto de vista de un mero espectador, dejándonos llevar por el mundo ficticio al que nos sometemos. Sin embargo, para el segundo y el resto de visionados necesarios adoptamos la posición de analistas, provocando un alejamiento respecto al filme suficiente para abandonar nuestro lado emocional pero que nos permita un examen crítico. Es lo que se conoce como “distancia óptima”, que permite un distanciamiento con el que dominemos película pero sin que esta nos resulte extraña (Casetti & di Chio, 2007: 22-21).

Tras este distanciamiento óptimo pasamos a reconocer cada película, es decir, a etiquetar cada elemento que la compone y saber con qué estamos trabajando. Esta descomposición nos permite seleccionar el material con el que vamos a trabajar, además, nos ayudará a comprender cada uno de ellos. La comprensión es un componente de vital importancia en nuestro análisis, sin el cual no podremos describir cada elemento de forma objetiva para que el lector pueda comprenderlo, ni tampoco podremos hacer una interpretación subjetiva sin errores y sin dejar de ser fiel al texto. Dentro de nuestro análisis tanto la descripción como la interpretación que realizamos han sido desarrolladas de manera que resulte entendible para la persona lectora.

Pese a que el propio ejercicio de nuestro análisis es un acto de subjetividad, intentamos ser honestos con el objeto analizado, contrastando nuestro estudio con libros, artículos, investigaciones o tesis de diferentes autores expertos en la materia. Esto permite que el análisis sea disciplinario, es decir, que tenga una base científica, y que sea creativo (el desarrollo personal que aportamos a dicha base). Para ello, además de nuestra propia aportación hemos encontrado diferentes documentos (fuente de información secundaria) a raíz de la inmersión en diferentes bases de datos. Dialnet (<https://dialnet.unirioja.es/>) es la fuente de la que hemos extraído más información, de la cual hemos obtenido la mayoría de los artículos científicos, así como algunos trabajos de grado o tesis doctorales. Los libros usados para nuestra investigación proceden principalmente de dos fuentes: la web Fama (<http://fama.us.es/>), de la que también hemos obtenido Tesis Doctorales y Trabajos de fin de Grado o Máster, y la Biblioteca Pública Municipal de Dos Hermanas. Por último, de Google Académico (<https://scholar.google.es/>) hemos consultado los diferentes artículos de prensa y revista así como muchos otros artículos científicos.

Como hemos dicho, los personajes femeninos y valores transmitidos por este autor sobre las mujeres son los objetos principales con los que trabajamos, por tanto, el nivel de nuestro análisis es social y cultural, empleando así las herramientas de la sociología, “afrontando el film como una representación más o menos completa del mundo en el que operamos, como un espejo y a la vez como un modelo (para algunos se tratará más de un espejo y para otro más de un modelo) de lo social” (Casetti & di Chio, 2007: 27).

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Animación japonesa

3.1.1. El Manga

3.1.1.1. Antecedentes

Es inevitable hablar de manga cuando se aborda el concepto anime, por ello haremos un breve repaso por su historia. Los orígenes del manga se encuentran en los tradicionales dibujos monocromos propios de Japón, cuyas temáticas solían ser fantásticas, satíricas, violentas o eróticas. Entre los más conocidos se encuentran los *Chôju Giga* (siglo XII), cuyo nombre se le debe al monje budista que los pintó llamado Sôjô Toba y, de ahí que algunas formas del manga reciban el nombre de *Toba-e*. Se trata de unos pergaminos de animales en los que se representan, a modo de burla, las costumbres de la nobleza y el clero. Sin duda el manga se encuentra ligado a la conocida escritura ideogramática, en la que escritura y dibujo se funden en uno.

Otros autores discrepan con esta afirmación, como es el caso de Jaqueline Berndt quien recoge en su libro *El fenómeno manga* (1996) que el manga se inicia en 1814 cuando el experto en *ukiyo-e* Hokusai Katsushika publica 15 tomos del *Hokusai Manga*. Además de los pergaminos de animales, según Berdent, los orígenes del manga también se encuentran en las pinturas introducidas en las tiras de los periódicos estadounidenses. En torno a 1860 se introducen en Japón unos diarios en lengua extranjera dirigidos a europeos que residían allí. Como ejemplo encontramos el *The Japan Punch* (1862) que le daría el nombre de *ponchi-e* a las publicaciones satíricas del momento. Más tarde, algunos diarios japoneses adoptarían estas formas del *ponchi-e*. Para diferenciarse de este fenómeno, Rakuten Kitazawa denominaría con la palabra *manga* sus dibujos de sátiras regionalistas.

Por otro lado, 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.

3.1.1.2. Osamu Tezuka

Sin embargo, la verdadera revolución que ha expandido su efecto hasta la actualidad fue el autor Osamu Tezuka, que aparece tras la Segunda Guerra Mundial ofreciendo nuevos caminos y características al manga. Sus dibujos y obras estaban influenciados por Disney y el cine europeo (ambos admirados por Tezuka) y afectaron a las generaciones venideras de animadores e ilustradores. Sus mangas eran tan completos que fue fácil el traspaso al anime, aunque las primeras producciones se caracterizaron por ser pobres y rígidas: se acortó el número de cuadros por segundo propio de la factoría de animación Disney con el objetivo de ahorrar en precios, lo que provocó una falta de elasticidad en las imágenes. Sus producciones pronto fueron adaptadas en Occidente, como *Astroboy* (*Atomu Taishi*, 1952-1968) o *Kimba, el león blanco* (*Jungle Taitei*, 1950-1954).

Osamu Tezuka es el precursor del manga para chicas y ha producido obras de contenido eróticos. En la época de 1960, sus obras se vuelven más complejas adaptándose a un público ahora adulto. En la siguiente década, tras la pérdida de interés del público por las producciones de estilo Disney, Tezuka se centra en las obras características del gekiga, de un oscuro dramatismo.

3.1.1.3. ¿Qué es el manga?

Las principales características que hicieron que el manga se empezase a diferenciar del cómic común fueron principalmente el público al que iban dirigidos y la temática, y ello se debe a que el manga aborda un público más amplio y sus temas son muy diversos, ya que se trata de un medio que potencia la industria cultural y se caracteriza por su generalizado aspecto. La autora Antonia Levi cree que “Japón es el primer país en el mundo que otorga a las historietas -originalmente una forma humorística de entretenimiento destinada generalmente a los jóvenes- casi el mismo status que las novelas y las películas” (Levi, 1996: ix).

Es común, como en otros cómics o libros, que los mangas se suelen escribir de arriba abajo, sin embargo, un dato relevante es que estos también lo hacen de derecha a izquierda en lugar de seguir la forma habitual occidental. Pese a que aborda muchos temas, el más común y originario del manga se centra en aspectos habituales de la vida cotidiana, desde simples rumores y tragedias amorosas, pasando por temas fantasiosos, agresivos y violentos. Estos últimos siempre han estado presentes en las historias manga mientras que el sexo ha aparecido recientemente por haber sido un tema tabú hasta el momento. En este sentido, el manga cuenta historias sobre la vida como lo haría las películas o novelas actualmente. Sin embargo, el logro más significativo que han conseguido los autores manga

es hacer atractivo los temas más ilógicos (como cortar la verdura, exámenes escolares o un juego de mesa). Para conseguirlo han seguido la técnica del melodrama, exagerando las emociones y acciones y prestando especial atención a detalles insignificantes del día a día, haciendo historias sentimentales más que descriptivas.

Los dibujos e ilustraciones manga suelen ser menos precisos que los dibujos occidentales, sin embargo, adquieren una gran importancia debido a la escasez de texto. Ambos, dibujo y texto, se conceden de manera conjunta. Todas estas características provocan que la traducción al mundo occidental sea compleja, no obstante, la palabra hablada soluciona este problema en el anime. El manga es una actividad silenciosa donde el autor puede trabajar en un espacio reducido y sin contar con terceros, y estas son consideradas cualidades fundamentales en Japón (Papalini, 2006: 38).

3.1.1.4. El manga en Estados Unidos

La recepción del anime en la cultura occidental no tuvo ningún tipo de dificultad desde el Japón de posguerra. Más tarde, antes de introducir la animación japonesa en televisión, los niños y adolescente ya se habían nutrido de esta cultura a través de las historias de los videojuegos. Un caso significativo dentro de este mundo es *Pokemon* (OLM, Inc., 1997-2000), originalmente pensado como un videojuego RPG, aunque se extendió también a serie de televisión y otros medios en los que consiguió un gran éxito. El mercado japonés está caracterizado por su extensión y su continua dilatación tanto dentro como fuera del mundo al que pertenece, esto es debido a producciones de una sutil calidad e innovación como son *Macross* (*Makurosu*, Shōji Kawamori, 1982) o *Mazinger Z* (*Majingā Zetto*, Gō Nagai, 1972-1973).

Estados Unidos renovaba constantemente con la industria japonesa debido a la continua expansión de esta en el mercado. En concreto, Disney acuerda con Studio Ghibli en 1996 la cesión de los derechos de distribución de éxitos japoneses producidos por directores de gran calibre como Hayao Miyazaki, Isao Takahata o Yoshifumi Kondo. Estas historias japonesas no solo eran atractivas por su indiscutible argumento o estética, sino también por haber sido exhibidas en su país de origen y conocer de antemano su éxito.

Alrededor de los 90 el anime experimenta un rechazo hacia los superhéroes, las grandes historias van perdiendo interés mientras que los relatos cotidianos de personajes espontáneos y comunes van calando entre el público. El público se identifica más con un héroe que comete errores, con lo imprevisto, lo emotivo o fantasioso.

Los *manga* siempre han tenido un contacto cercano con la vida cotidiana, lo que facilita la identificación con los personajes centrales. No se trata de gente increíble haciendo cosas extraordinarias, sino de gente común haciendo cosas normales en un marco imaginativo y lleno de misteriosas referencias a develar, con toda la complejidad de las acciones en donde los malos no lo son tanto ni los buenos son perfectos; el bien no siempre triunfa y los finales pueden no ser felices (Papalini, 2006: 43-44).

3.1.2. Anime

3.1.2.1. Terminología

Algunas teorías sostienen que el término *anime* proviene del francés y se utiliza en Japón para designar obras animadas en general, es el caso de Manuel Robles quien, en 2011, lo recoge en su libro *Antología del Studio Ghibli: de Nausicaä a Mononoke (1984-1997)*. Sin embargo, el autor Kouijen (*Anime is cartoons*, 2003) considera que el término *anime* ha sido heredado de la palabra occidental *animation* y que en Japón no se tiene en cuenta el lugar de procedencia, el estilo o género, aunque en occidente se emplea para designar obras únicamente de animación japonesa. No se trata de una evolución sencilla sino, por el contrario, un cambio morfológicamente complejo cuyo dudoso origen supone una discusión para los expertos en materia.

Haciendo un repaso por la historia, en un principio la animación japonesa se designaba como *Dekobō shingachō*, a partir de 1910 aproximadamente recibe el término de *Senga eiga* que, a pesar de aparecer junto a otros conceptos, sería el más popular. Desde entonces la palabra fue evolucionando hasta que en 1937 Kenzo Masaoka introduce *Doga*, un vocablo más corto y totalmente diferente que no tuvo demasiada repercusión. Finalmente, en 1960 se introduciría el término definitivo del que evolucionaría la palabra *anime*: *Animeeshon*, cuya traducción al castellano sería “animación”. Por tanto, deducimos que tanto la palabra japonesa *animeeshon*, como *animation* o *anime* tienen en común la misma raíz proveniente de la conjugación *animar*, una palabra de origen latín (*aminare*) cuyo significado sería el de dar vida a un ser u objeto inanimado¹ (Linsenmaier, 2010).

Sin embargo, el termino *anime* sigue creando cierta confusión o ambigüedad al ser utilizado con significados diferentes, desde la forma de nombrar un museo, como es el caso del *Museo Suginami de la animación*, hasta utilizarse para abreviar la palabra animación. Esto ha provocado el rechazo por parte de ciertos autores como Makoto Shinkai o Kihachiro Kawamoto de dicho termino por no considerarlo como una forma de arte si no como un capricho pasajero. En el caso occidental sería

¹ Real Academia Española. (2017). Animar. En *Diccionario de la lengua española* (23.a ed.). Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=2hSyy7m>

conveniente establecer un tipo de diferenciación ya que el anime no solo engloba la animación japonesa como en occidente se acostumbra creer, sino que además no todo este tipo de animación asiática cuenta con unas características comunes (Linsenmaier, 2010).

En resumen, la definición más usada de anime es la que se emplea para diferenciar la animación japonesa del resto, no obstante, sigue subsistiendo su significado esencial donde anime es igual a animación.

3.1.2.2. Origen e historia

La obra que por excelencia ocupa el primer lugar en la historia como serie anime es *Astroboy* de Osamu Tezuka. Sin embargo, los orígenes de la animación nipona son muy difusos y otras producciones podrían ocupar este puesto. Es el caso de *Mitsu no Hanashi: The Third Blood* (1960) una serie únicamente de tres capítulos que se emitió como un especial y cuyo director fue Keiko Kozonoe. También por aquel entonces se instauró la Tōei Dōga, ahora conocida como Toei Animation, en el año 1956. Con posterioridad a *Astroboy* Toei Animation lanzó en 1957 *Doodling Kitty* del director Yasuji Mori como competencia a Estados Unidos, ya que se empleó la técnica “cel animation” usada habitualmente por estos últimos. Se trata de un método en el que cada lámina de acetato representa un *frame* de la escena, se utilizaba además como forma de acentuar la producción en cadena². Es por este motivo que en algunas ocasiones se haya situado *Doodling Kitty* como la primera serie anime de la historia, no obstante, esta no contaba con una sucesión de capítulos ni fue emitida en televisión, sino que se trataba de un cortometraje que apenas llegaba a los 15 minutos (Horno, 2013: 58-59).

Tras este periodo de estrenos especiales y miniseries, comienza a emitirse *Astroboy* a partir de 1963, convirtiendo a Osamu Tezuka a uno de los padres fundadores y pioneros del anime japonés, pues *Astroboy* marcaría el inicio de unas cualidades únicas inspiradoras de las generaciones venideras. Sin embargo, a pesar los cortometrajes o series que iniciaron la animación nipona o la novedad que supuso Tezuka, como en el desarrollo de cualquier otro arte, existieron procesos previos de aprendizaje, prueba y ensayo. Por ello los orígenes reales se sitúan al comienzo del siglo XX un momento donde ya se visualizaba la peculiaridad folclórica propia de los animes actuales y en un periodo donde empujan a iniciarse los primeros autores anime como Seitaro Kitayama.

² Acetato. (2009). En Definición.de. Recuperado de <https://definicion.de/acetato/>

El duro comienzo del anime japonés es inevitable debido a los diferentes acontecimientos que abarcaron el país en aquel momento: por un lado, el seísmo provocado por el terremoto de 1923 surgido en Tokio que terminó con miles de edificios causando la pérdida de las primeras obras, las cuales también se vieron destruida en 1939 por los bombardeos por parte de Norteamérica a las ciudades japonesas más relevantes durante la Segunda Guerra Mundial. Por otro lado, el país experimentaba una represión hacia la libertad de expresión y creatividad debido al Estado militar que gobernaba el país durante los ocho años que duró la guerra con China, hasta 1954. A pesar todo, en este inicio comenzaron a aparecer un gran número de animadores, muchos de los cuales llegaron a triunfar en el mundo del anime. Todos ellos se sintieron atraídos por el hecho de plasmar en una pantalla los dibujos que hasta ahora no habían salido del lápiz y el papel. Además, el gobierno descubrió que también se podía usar la animación para instruir, lo que supuso una oportunidad para algunos autores (Richie, 2004: 245).

A partir de los años sesenta, tras la fama de Tezuka, empiezan a producirse animes en formato serie para lanzarlos en televisión. Algunos de los más destacados fueron, además de *Astroboy*, *Gigantor* (*Tetsujin 28-go*, Mitsuteru Yokoyama, 1965), *Speed Racer* (*Mach GoGoGo*, Hiroshi Sasagawa, 1966), *Cyborg 009* (*Saibōgu 009*, Yugo Serikawa, 1968) o *Hakujaden* (*Panda and the Magic Serpent*, Taiji Yabushita y Kazuhiko Okabe, 1958), todos ellos llegando a ser las primeras series animes en alcanzar occidente con éxito. En la década de los 70 anime experimenta su primer gran momento, en el que surgen autores de gran prestigio como Go Nagai, quien dio vida a la prestigiosa obra *Mazinger Z*, o Hayao Miyazaki y su colaboración en *Heidi* (1974) dirigida por Isao Takahata. Por otro lado, en esta misma fecha, se establece la Gekigason Juku de la mano de Kazuo Koike, una escuela manga de donde saldrán muchos otros prestigiosos directores como Tetsuo Hara o Rumiko Takahashi.

Alrededor de 1983 aparecen en el mercado japonés las cámaras de video para amateur y los reproductores domésticos. Esto convierte a la década ochentera en los años dorados del anime, ya que la televisión dejará de tener la exclusividad de emisión con la aparición de los OAV (Original Video Animation) u OVA, unas cintas de video que permitía que el formato fuera más flexible y con contenido que no se emitían en televisión. Este hecho hizo que la competencia fuese más dura y, por ello, las creaciones tenían mayor calidad. Hablamos de producciones como *Dragon Ball* (*Doragon Bōru*, Minoru Okazaki y Daisuke Nishio, 1986), *Campeones: Oliver y Benji* (*Captain Tsubasa*, Yōichi Takahashi, 1981), *Mi vecino Totoro*, *Candy Candy* (*Kyandi Kyandi*, Hiroshi Shidara, 1976) o *Megazone 23* (*Megazōn Tsū Surī*, Noboru Ishiguro, 1985). Algunos casos, como el de *Macross* (*Makurosu*, Shōji Kawamori, 1982), fueron adaptados a una versión manga tras su éxito. Ya en la siguiente década el auge se consolida y mantiene hasta la actualidad, surgiendo producciones exitosas

como *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988), *Sailor Moon* (*Bishōjo Senshi Sērā Mūn*, Naoko Takeuchi, 1991) o *Porco Rosso*. Finalmente, el anime experimento su década de mayor aceptación a finales de los noventa y principios del año 2000.

3.1.2.3. Características y aspectos técnicos

Las tramas en el anime se caracterizan por ser bastante complicadas, sobre todo en series de televisión donde el gran número de episodios permite al creador extender dicha complejidad. Esto es así desde su existencia, pues mientras las producciones japonesas se centraban en un público infantil, el anime arrancaba con temas más duros como la violencia, el sexo, el existencialismo o la utilización de un lenguaje adulto. Sin embargo, según al público al que estuvieran dirigidas las obras iban cambiando los temas a tratar, aunque siempre manteniendo dichas tramas complejas. Como muchos animes eran adaptados del manga, se nutrían de ciertos elementos de estos últimos, con lo que también debemos tener en cuenta su influencia. Por ejemplo, en el *seinen*, dirigido a un público masculino más adulto, los temas eran la política, el sexo o la ciencia; en *shōnen*, dirigido a niños, los temas solían incluir aventuras, amistad, amor o peleas.

Respecto a los géneros o tendencias, lo más comunes en el anime son la ciencia-ficción y, más tarde, la tecnología, también las historias sobre señores y guerreros, robots, la clonación e incluso, en algunos casos, temas apocalípticos y la resurrección. Dentro de estos géneros temas como el realismo, el romanticismo y las relaciones sociales han adquirido una fuerte importancia. Además, incluye las experiencias religiosas y filosóficas, la creación de un espacio simbólico y espiritual que sustente la palabra y los signos (Zapater, 2003: 32).

- **Diseño**

El anime no se diferencia tanto del resto de animaciones en tanto que muchas de las características de estos últimos son utilizadas por los creadores anime, así como el diseño de los personajes, storyboards o la actuación con voces. Del manga adquiere otros elementos como los paneles de diseño, empleados para persuadir al espectador adentrándolo en el mundo de fantasía a través de los sentidos; o el trazo de los dibujos con pocos detalles. Lo habitual es que el diseño se realice mediante dibujos de celda, aunque también se utilizan los gráficos por ordenador.

A pesar de que muchos de los primeros autores se han inspirado en Disney, el anime, por su peculiaridad, se ha separado mucho de la animación occidental en cuanto a diseño se refiere. Los estudios han intentado ser más prácticos con el trabajo y han reducido el número de cuadros empleados

por segundo para, así, establecer una animación más sofisticada y evitar la repetición de escenarios, varios movimientos de un personaje en un mismo fondo o animar únicamente alguna zona de la cara y que resto permanezca estático. Además, el avance tecnológico y el establecimiento de software para ordenador han favorecido estas posibilidades. Los escenarios o lugares, así como los cambios de ángulos de cámara sirven para acentuar la atmosfera de la historia, las posibilidades del dibujo hacen que el diseñador pueda jugar como quiera con los ángulos, seleccionando efectos de cámara realistas.

No obstante, un gran número de estudios actualmente siguen conservando antiguas técnicas tradicionales de creación basadas en el papel y el acetato, especialmente en los fondos donde se busca la técnica pictórica. Por ello, se han desarrollado algunos programas de ordenador que permiten conservar el efecto de estas técnicas tradicionales característico de la animación japonesa. Por ello, estos programas respetan tanto el diseño como la estética en general habituales y proporcionan fluidez de movimiento y calidad gráfica a las creaciones. A su vez, esto permite que el trabajo sea más fácil y rápido para los coloristas pues no necesitan rellenar el dibujo a mano. Por otro lado, estos coloristas ahora cuentan con una gama más amplia de colores y tonos diferentes, más vivos y potentes (Horno, 2013: 668).

Para captar el movimiento, el animador se colocaba frente al espejo y dibujaba su propio rostro en diferentes posiciones. Alrededor de los años treinta los dibujantes empezaron a utilizar fotografías de rostros reales, intentando animar dichos rostros mediante la técnica de la rotoscopia de forma que sirviera de referencia. Hoy en día, se ha avanzado mucho respecto al movimiento en la animación:

Una de las técnicas más avanzadas y modernas es la captura de movimiento. Para ello, y hasta hace bastante poco, los actores que simulan los gestos debían colocarse en el rostro unos puntos de referencia que iban conectados a un sistema digital de registro de movimiento. Este movimiento era traducido a los puntos correspondientes del personaje animado, haciendo que la animación se creara automáticamente. Sin embargo, en 2012 la Escuela Politécnica Federal de Lausanne (EPFL, Suiza) desarrolló Faceshift (Faceshift, 2012), un nuevo software de seguimiento y captura de movimiento facial en tiempo real que no necesitaba de puntos referenciales para registrar el desplazamiento y los gestos de la cara. Este programa, diseñado para ser utilizado por cualquier tipo de usuario que disponga de una cámara Kinect, es hasta el momento el único programa capaz de hacer un seguimiento tan completo, llegando a detectar incluso el desplazamiento de los ojos (Horno, 2013: 690).

- **Personajes**

Respecto a la figura de los personajes el anime japonés es bastante reconocible, tanto que incluso es difícil abordar sus orígenes ya que los personajes anime parecen seguir una codificación común. Es cierto que existen variaciones dentro de estos personajes, sin embargo, estas han sido un proceso paulatino donde el cambio se produce mediante simples detalles y no mediante alteraciones

revolucionarias, siguiendo, por tanto, estas pequeñas variaciones un tronco común. Alrededor de los años sesenta, algunos autores como Taku Furukawa, Renzo Kinoshita o Yoji Kuri intentaron salirse de la norma estableciendo otros modelos cuyos referentes son George Dunning o Norman McLaren. No obstante, esta tendencia es aun algo prematura (Cueto, 2003: 45).

Si continuamos con el modelo estándar de personajes anime encontramos unos ojos grandes y redondos, la boca habitualmente es reducida y con movimientos muy cortos, la nariz suele ser pequeña y con la punta hacia arriba y el cabello liso y de diferentes colores, normalmente con flequillo y cuyo movimiento es escaso. En general, son personajes diseñados con pocos accesorios físicos.

El rasgo, por tanto, más llamativo de estos personajes son los ojos, considerados por algunos autores como un recurso que “obedece a meras cuestiones de influjos foráneos, ya que se trata de una *acrítica* transposición del modelo norteamericano: si Mickey Mouse los tiene, deben ser imitados en cada dibujo animado destinado al gran público” (Bendazzi, 2003: 415). Este carácter peculiar de los ojos permite que, a través de ellos, se muestren los diferentes estados de ánimo y diferentes sentimientos del personaje, por ejemplo, amor, rabia, miedo, dolor, etc. Esto significa que el animador debe ser bastante preciso con el diseño de los ojos en sus personajes, y que estos sean ricos en medios gráficos, pues deben comunicar suficiente información de manera que no sea necesario el dialogo para que el espectador lo entienda. En el caso de los personajes femeninos, muchos autores se rigen por el ideal *yasashii*, que define a la mujer con un corazón puro con el que es capaz de empatizar con los demás y sus sentimientos, por lo que los ojos de las mujeres son más grandes.

Con respecto a la boca, el hecho de que sea de un reducido tamaño y movimientos limitados hace que los movimientos visuales de esta no coincidan con los elementos sonoros de la palabra o no vayan al unísono. Sin embargo, esto no es un inconveniente para que la figura humana (o animal humanizado) sea el elemento principal en la historia o no su entorno. Cuando hablamos de este entorno nos referimos a fondos y elementos que lo complementan, aunque estos son escasos y suelen obtener tonos neutros y planos, que no destaquen y con los que son difícil conocer la localización geográfica (Cueto, 2003: 48).

Por último, encontramos el resto de personajes no humanos como animales, bestias o robots, que constan de unas características muy diferentes. Los que se dibujan con mayor verosimilitud son los animales, aunque algunos son humanizados, es estilo es el *kemono*. Los robots suelen representarse como gigantes de forma exagerada. Algunos estilos de dibujo predominantes son el *Bishōjo* (“Niña hermosa”, habitualmente jóvenes o colegialas) y el *Bishōnen* (caso contrario al *Bishōjo*), el *Moé*, que

suele referirse a jóvenes con rasgos adorables y exagerados, y el *Super Deformed*, parecido al *Moé* pero de reducido tamaño.

- Géneros

Las siguientes tablas explican de manera concisa los tipos de géneros atendiendo a tres clasificaciones:

Tabla 1. *Clasificación de género en el anime atendiendo a su formato.*

| CLASIFICACIÓN DE FORMATO | |
|---------------------------------------|--|
| Series de televisión | Compuestas por entre 13 y 26 capítulos de 30 minutos (Existen algunas excepciones como <i>Dragon Ball</i> que cuenta con 153). Además, cuentan con un <i>opening</i> y un <i>ending</i> , una canción (con imágenes) introductoria y otra de finalización. |
| Especiales de televisión | Capítulos especiales de series de televisión. |
| OVA (Original Video Animation) | Producciones dirigidas al consumo personal y casero. Incluyen adaptaciones de películas, resúmenes de series o series propias como <i>Dallos</i> (Mamoru Oshii, 1983). |
| ONA (Original Net Animation) | Producciones destinadas al consumo en internet. Se encuentran en páginas especializadas de video y suelen tener una duración más corta que las series. Por ejemplo, <i>Candy Boy</i> (Kyandi Bōi, Takafumi Hoshikawa, 2007). |
| Películas | Similar al formato occidental. Largometrajes de entre 50 y 120 minutos. |

Nota. Recuperado de “Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime”, de Torrents, A., 2015, *Con A de Animación, 1*, 160-161. Fuente: elaboración propia.

Tabla 2. *Clasificación demográfica de géneros en el anime.*

| CLASIFICACIÓN DEMOGRÁFICA | |
|---------------------------|--|
| Josei | Dirigido a mujeres. |
| Kodomo | Dirigido a un público infantil. Ejemplo: <i>Pokémon</i> . |
| Seinen | Dirigido a hombres, equivalente maculado del Josei. |
| Shōjo | Dirigido a mujeres adolescente. Ejemplo: <i>Seilor Moon</i> o <i>Candy Candy</i> . |
| Shōnen | Dirigido a hombres adolescentes. Ejemplo: <i>Dragon Ball</i> u <i>One Piece</i> |

Nota. Recuperado de “Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime”, de Torrents, A., 2015, *Con A de Animación, 1*, 163-168. Fuente: elaboración propia.

Tabla 3. Clasificación temática de géneros en el anime.

| CLASIFICACIÓN TEMÁTICA | |
|--------------------------------------|---|
| Anime progresivo | Se trata de obras que rompen con los moldes o clichés y se rige por la originalidad. |
| Cyber punk | Las historias se desarrollan en mundos distópicos futuristas. |
| Ecchi | Literalmente “h”, procedente del Hentai. Se trata de pornografía cómica. |
| Harem | Un subgénero donde un hombre se ve rodeado de muchas mujeres. |
| Harem Reverso | Sería el opuesto al Harem, una mujer rodeada por muchos hombres. |
| Hentai | Pornografía japonesa. |
| Kemono | Se trata de animales humanizados o personajes antropomórficos. |
| Monster Girlfriend | Suelen ser mujeres robotizadas o alienígenas que viven un romance con un humano. En ocasiones sucede el caso contrario. |
| Gekiga | Historias caracterizadas por su dureza o agresividad, dirigidas a un público adulto. |
| Mahō shōjo (o “Magical Girl”) | Caracterizado por protagonistas femeninas en posesión de algún poder u objeto poderoso. Es el caso de <i>Sailor Moon</i> . |
| Mecha | Robots gigantes generalmente controlados por un piloto. Por ejemplo, <i>Mazinger Z</i> . |
| Meitantei | Son historias policíacas como en el caso de <i>Detective Conan (Meitantei Konan, Gōshō Aoyama, 1994)</i> |
| Romakome | Género romántico. |
| Sentai | Historias protagonizadas por superhéroes. Por ejemplo, <i>Cyborg 009</i> . |
| Yuri | Historias románticas homosexuales entre mujeres centradas en la orientación sexual. |
| Shōjo-ai | A diferencia del Yuri, el Shōjo-ai se centra en las relaciones emocionales. El contenido de ambos puede ser explícito o no. |
| Shōnen-ai | Historias románticas homosexuales masculinas cuyo contenido no es explícito. |
| Yaoi | Similar al Shōnen-ai, se centra en las relaciones de una forma erótica o artística. |
| Spokon | Género deportivo. Es el caso de <i>Campeones: Oliver y Benji</i> . |
| Gore | Historias sangrientas y violentas muy gráficas. |

Nota. Recuperado de “Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime”, de Torrents, A., 2015, *Con A de Animación*, 1, 163-168. Recuperado de *El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto*, de Vidal, L. A., 2010, Tesis Doctoral, 25-26. Fuente: elaboración propia.

3.2. La figura femenina y el feminismo en la historia y la animación japonesa.

3.2.1. La situación de la mujer en los orígenes de la historia.

Las mujeres siempre han jugado un papel importante en Japón desde tiempos inmemorable en forma de Diosas, sibilas o emperatrices recogidas en historias y leyendas. Sin embargo, esto cambia en el momento en que las guerras con China y Corea se van desarrollando, haciendo que las mujeres pierdan importancia, aunque cabe decir que estas siempre han estado delegadas a un segundo lugar en una jerarquía donde el hombre es el dominante frente a la sumisión de la mujer (Lanzaco, 2012:13). Tras ello, una de las primeras representaciones femeninas en historias japonesas la encontramos en *El cuento del cortador de bambú* (*Aketori Monogatari*, Anónimo, siglo X), donde la protagonista, la princesa Kaguya es una joven procedente de la luna dotada de una gran sabiduría y belleza. La princesa se representa como una mujer independiente, sin la necesidad de un hombre a su lado, por ello esta rechaza a todos los pretendientes que le ofrecían matrimonio pidiéndole retos imposibles. La historia se adaptó en 2013 al anime por parte de Isao Takahata en Studio Ghibli titulada *El cuento de la princesa Kaguya* (*Kaguya-hime no Monogatari*). Mas tarde se realizó una versión musical por Satoru Takii que cambia el género de la princesa al masculino.

La historia de Genji (*Genji Monogatari*, Murasaki Shikibu) que data del año 1000 aproximadamente, fue una de las primeras historias donde se desarrolla una visión más compleja de la mujer a pesar de que su protagonista fuese un príncipe. Las mujeres que cortejaban al príncipe son muy diversas: desde por emperatrices inmersas en la política del país pero ocultas en la sombra, pasando por chicas fuertes, inteligentes, vengativas o ingenuas hasta madres luchadoras. Todas ellas excluidas de los asuntos públicos a pesar de ser totalmente aptas para ello, un reflejo de la mujer característica de aquel momento.

Si avanzamos hasta el periodo Edo (1603-1968), encontramos mujeres doblegadas al mandato del hombre. Al nivel del campesino se encontraban las mujeres dedicadas al trabajo, consideradas por el gobierno como el estatus más bajo, incitadas a el 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. En este periodo

fue cuando se establecieron las escuelas de enseñanzas para *Geishas* (Pérez, 2016). Sin embargo, a final de este periodo la situación de la mujer iba cambiando por acontecimientos como el traslado a Estados Unidos de Keiko Okami, la primera mujer japonesa con un título en medicina concedido en otro país. Concretamente Okami obtuvo el título en la Woman's Medical College of Pensilvania, la primera facultad de medicina en el mundo establecida para mujeres que formó a miles de estudiantes en todo el mundo, muchas de las cuales reconocidas a nivel mundial (Mandell, 2016).

3.2.2. La mujer japonesa en el siglo XX.

La Segunda Guerra Mundial marcaría un cambio radical respecto a la ocupación de la mujer en la sociedad nipona, pues muchos hombres tuvieron que dejar su empleo para unirse al ejército y fueron las mujeres las que suplieron estos puestos de trabajo. Así, poco a poco estas fueron haciéndose más visibles, aunque aún seguían viéndose como meras acompañantes del hombre. Tras la guerra, la cantante y actriz Hibari Misora se convirtió, junto a otras artistas, en un símbolo para la sociedad, influenciando cada vez más a ilustradores y artistas del anime, que iban evolucionando su representación de la mujer. Por ello, Osamu Tezuka idealizó a sus personajes femeninos inspirados en la tradicional mujer japonesa y atribuyéndole un orden público y un papel más activo en la sociedad, a su vez ligado a un mundo futurista imaginado por el propio Tezuka. Siguiendo la misma corriente encontramos al mangaka Leiji Matsumoto, que en 1977 lanzó *Galaxy Express 999* (*Ginga Tetsudō 999*) una obra que fue adaptada al anime dos años más tarde de la mano de la Toei Animation.

Sin embargo, no se puede avanzar en la historia anime de personajes femeninos sin antes conocer a las autoras que también nos han concedido grandes personajes, como la protagonista de *Sazae-san* (Machiko Hasegawa, 1969), una tira de prensa que llegó a aparecer en el diario nacional *Asahi Shimbun*, además la tira se adaptó a una obra radiofónica en 1955 y a un anime emitido en televisión a partir de 1969. Su autora, Machiko Hasegawa, es considerada pionera del manga en Japón. Las historias creadas por Riyoko Ikeda estaban centradas en lugares europeos, al contrario de Hasegawa. Se trata de una autora perteneciente al conocido Grupo del 24 y es considerada precursora del manga *Shōjo*, Ikeda integraba algunos temas novedosos en sus obras como la diversidad sexual. Una de sus grandes obras es *La Rosa de Versalles* (*Berusaiyu no Bara*, 1972) donde la protagonista es criada como un chico para ser la líder de los guardias del palacio de Versalles, se trata de una de las obras maestras del género *Shōjo*. El manga *Candy Candy* fue creado por Kyōko Mizuki y Yumiko Igarashi (1975). La historia se desarrolla en Norteamérica y en un principio, se trataba de la típica

historia de amor y romance adolescente. Sin embargo, la protagonista, Candy White, evoluciona hacia un personaje adulto y maduro capaz de afrontar sus problemas. (López, 2018)

En este periodo el *Hentai* y el *Ecchi* aún seguían orientándose a un público masculino, incluyendo relaciones homosexuales entre mujeres y fetiches. No fue hasta los años 60 que el *Hentai* evolucionó a una forma más variada y amplió su público incluyendo el femenino.

3.2.3. Finales del siglo XX.

Ya por los años 80 y 90 el feminismo se había ido consolidado en la comunidad nipona, las mujeres se habían adentrado en el mundo de la industria y la universidad. Algunas activistas importantes de organizaciones por el derecho de la mujer empezaban a ser reconocidas, es el caso de Aoki Yayoi, una escritora y literaria que elaboró, entre otras obras, el libro *Feminism and Imperialism* (s.f.), escrito alrededor de los ochenta y que trata las relaciones imperiales y el patriarcado japonés. El imperio japonés iba evolucionando y, pese a que los hombres seguían en los altos cargos, se habían desarrollado de manera eficaz los derechos individuales que también incluían a la mujer. A su vez, el anime experimentaba su mayor auge en estos momentos, y muchas autoras habían dado a conocerse. Un acontecimiento importante del momento fue el nacimiento de Rumiko Takahashi, una *mangaka* que llegó a posicionarse casi al nivel de Tezuka. Sus obras estaban culminadas de naturaleza, sabiduría y grandes personajes femeninos. Algunos de sus títulos como *Ranma Nibun no Ichi* (1987) o *Sengoku Otogizōshi InuYasha* (1996) contaban con unas heroínas humanizadas, con sus virtudes y defectos, alejadas de la perfecta heroína tradicional. Este último título fue adaptado a una serie anime en 2000.

Sin embargo, la verdadera revelación del momento fue sin duda la producción de *Sailor Moon* (1992) la serie anime está protagonizada por diferentes estudiantes que, en su intimidad, son guerreras heroínas cada una muy distinta a su manera y todas aspirantes a un futuro prometedor (desde piloto de carrera a científica). Esto pone bocarriba el estereotipo de que el hombre es el único aprendiz de guerrero y que las mujeres solo sirven para las tareas del hogar. Dentro de la historia se desarrolla una relación amorosa entre dos mujeres, esto más que desagradó provocó una mayor aceptación por parte de los japoneses de este tipo de relaciones homosexuales. Pese a que el hombre adquiere un papel importante en la serie, queda eclipsado por el juego de los personajes femeninos.

En el año 1984 se lanza el primer anime *Hentai* en forma de OVA de la historia titulado *Lolita Anime* (Aki Uchiyama). Los OVA son unas producciones de animación destinadas al consumo individual o doméstico (Torrents, 2015: 160). *Lolita Anime* es una historia llena de violencia sexual y

de género, dirigida a un público masculino y, aunque tuvo éxito fue recibida de forma negativa por muchos críticos de cine. En el mismo año se estrena *Cream Lemon* (*Kurīmu Remon*, Fairy Dust) un Hentai donde la trama narrativa obtuvo mayor importancia al emplear otros géneros como la fantasía o la comedia y generando mayor aceptación por parte de los seguidores del *Hentai*. No obstante, el cuerpo de las mujeres era diseñado con mayor precisión y se le daba mayor que al de los hombres y, dentro de las tramas, estas seguían siendo tratadas como sumisas.

3.2.4. En los últimos años

Las mujeres japonesas han alcanzado un alto nivel en la sociedad gracias a la reivindicación y la denuncia que ellas mismas manifiestan respecto al abuso doméstico, violencia sexual y muchos tipos de discriminación hacia el género femenino. A ello se suma el progreso tecnológico y el avanzado desarrollo de la globalización (Lanzaco, 2012: 99).

En la actualidad encontramos ciertos animes que rompen con los estereotipos de la mujer y el hombre establecidos en Japón, aunque también en occidente. Por ejemplo, en *Ouran High School Host Club* (*Ōran Kōkō Hosuto Kurabu*, Takuya Igarashi, 2006) la protagonista, Haruhi Fujioka, es una chica que no presta importancia a la diferencia de género, no le presta importancia a la forma de vestir y suele ser confundida por un chico. Al igual que este personaje encontramos muchos otros ejemplos, como Amane Ootori del anime *Strawberry Panic!* (*Sutoroberī Panikku!*, Masayuki Sakoi, 2006), Makoto Kikuchi de *THE IDOLM@STER* (*Aidorumasutā*, Atsushi Nishigori, 2011), Naoto Shirogane de *Persona 4: The Animation* (*Perusona 4*, Seiji Kishi, 2011) o Seishiro Tsugumi de *Nisekoi* (Naoyuki Tatsuwa y Akiyuki Shinbo, 2014). Estos personajes no han ocupado los roles habituales de la mujer en el anime como la joven atractiva, la “tetona”, la chica tímida y sensible o guerrera atractiva, tampoco cumplen con la belleza habitual japonesa (López y Garcia, 2011: 1094-1099).

Por otro lado, en la serie de anime *Macross Frontier* (*Makurosu Furontia*, Yasuhito Kikuchi, 2008) sucede el caso contrario, Alto Saotome es un estudiante de secundaria confundido en ocasiones por una chica debido a su larga melena y apariencia. Otros casos similares son, por ejemplo, Aoi Hyōdō del anime *Kaichou wa Maid-sama!* (*Kaichō wa Meido-sama!*, Hiroaki Sakurai, 2010) o Ruka Urushibara de *Steins;Gate* (*Shutainzu Gēto*, Hiroshi Hamasaki y Takuya Sato, 2011).

No hay que dejar atrás que todo ello cuenta con algún antecedente como el teatro Takarazuka o Kabuki que mostraron las primeras diferencias de los roles hombre/mujer habituales. Ahora, advertimos casos en animes en los que estos roles se han intercambiado: en *Fate/stay night* (*Feito/sutei*

naito, Yuji Yamaguchi, 2006) Saber, sierva de Shiro, adquiere el papel de guerrera fuerte y protectora mientras que Shiro cumple el papel de apoyo moral propio de la mujer japonesa hasta el momento.

Respecto al Hentai y al Ecchi estos siguen algo antiguado e incluye escenas de violencias y mujeres sexualizadas. Sin embargo, es cierto que existe cierta evolución en algunos lanzamientos, e incluso escenas Hentai son eventualmente empleadas en otras categorías del anime. El caso más significativo es un Ecchi (es cierto que este género ha progresado más que el propio Hentai) creado por Katsu Aki y conocido como *Futari Ecchi* (1997) donde las mujeres adquieren un papel integral y potente, algo parecido a lo que sucede en *Sailor Moon*. Se trata de una historia de entretenimiento y con un sentido lúdico respecto a la sexualidad, mostrada de una forma realista.

3.3 Vida y obra de Hayao Miyazaki

El 5 de enero de 1941 nace Hayao Miyazaki en Tokio, Japón. En aquel momento el país se encontraba en plena II Guerra Mundial, dentro de una discordia que había sido generada por el propio partido gobernante nipón, al menos en el continente asiático. Con motivo de reiniciar su conquista en China, Japón invade Indochina (colonia de Francia) tras simultáneos ataques a las tropas estadounidenses, quienes controlaban algunos territorios de la zona. La familia de Hayao se había visto envuelta, como muchas otras familias de Japón, en el ímpetu por parte de los fascistas de construir maquinaria militar para crear el estado más poderoso en la Tierra. Este fue el motivo por el que la empresa Miyazaki Airplane, construida por el tío de Hayao, dedicó su trabajo a los aviones combatientes japoneses mediante la fabricación de armas para el fuselaje (Corral, 2016: 15).

El padre de Hayao, Katsuji Miyazaki, nacido en 1915, era un importante ingeniero aeronáutico perteneciente a una familia adinerada. Esto le permitió prosperar como profesional y ahorrar una razonable cantidad de dinero antes de llegar a sus treinta años. Katsuji se encargó de la dirección de la empresa de su hermano durante la II Guerra Mundial. Esta empresa se encontraba en la ciudad de Kanuma (Tochigi), desde donde Katsuji había hecho entrega de las piezas elaborada, a pesar de los defectos de estas debido a la poca experiencia de los ayudantes colaboradores de la empresa. A pesar de todo, el padre de Hayao empezaba a darse cuenta de que la guerra había sido provocada por determinados irresponsables, y su sentimiento de culpa por fabricar aquellas piezas defectuosas que provocarían la caída de los “Zero”, empezaba a desvanecerse. Por otro lado, tampoco se sentía culpable por haber contribuido en el gobierno militarista, pues argumentaba que la guerra aportaba suficiente dinero para que su familia subsistiera.

Este es el motivo por el que Hayao no veía con buenos ojos a su padre, una persona con una tendencia nacionalista y que, en numerosas ocasiones, le fue infiel a su mujer Dora y madre de Hayao. El propio Hayao desveló en algunas entrevistas que su padre llegó a inducirle, en su época universitaria, al tabaco y a solicitar la compañía de geishas. Sin embargo, no todos los recuerdos que guardaba con su padre eran malos. Ambos, padre e hijo, mantenían una buena relación al compartir su afición cinematográfica. Aun siendo un niño Hayao iba con su padre al cine, este le llevaba a ver películas del gran Yasujirô Ozu o de Kenji Mizoguchi, así como otros directores de la época, pese a que Hayao era muy pequeño para entenderlas. A mitad de los años 90 Hayao cambia la perspectiva hacia su padre y el rumbo que este debió tomar durante la guerra, comprendiendo que debía mirarlo con un punto de vista realista y no desde la política. Se puso en el lugar de su padre y entendió que, a

veces, la supervivencia está por encima de cualquier ideología política. Así Hayao se reconcilia con su padre antes de que este muriese el 18 de marzo de 1993.

En numerosas ocasiones Hayao visitaba la fábrica de su tío que se encontraba solo a unos cercanos kilómetros de su vivienda en Utsunomiya. En este momento, es cuando Hayao empieza a despertar su afición por la aviación, mientras observaba como los trabajadores construían las piezas del timón que, más tarde, se uniría al engranaje de piezas de los “Zero”. Así podemos comprobarlo en *El viento se levanta* (*Tenkū no Shiro Rapyuta*, Hayao Miyazaki, 2013e1), uno de sus filmes más antiguos, considerado un formato *biopic* del ingeniero más adorado por Hayao, Jirō Horikoshi. Este fue el ingeniero perteneciente a la compañía Mitsubishi que inventó la estructura de los “Zero”, entre otros. Algunos espectadores han considerado ver al propio Hayao reflejado en este personaje animado, así este va adquiriendo con sus vivencias las propias de Hayao. Por ejemplo, el momento en el que el joven Horikoshi sostiene en la mano un libro de aviación o al observar el cielo desde el techo de su casa.

De su niñez Hayao conserva un espantoso recuerdo de cuando la ciudad de Utsunomiya fue bombardeada por los aliados el 12 de julio de 1945, en la época en la que la familia Miyazaki vivía allí. Alrededor de un 40% de la población fue destruida con este bombardeo. En aquel momento Hayao era solo un niño que observaba la escena sin miedo, solo sorprendido por la iluminación que provocaron los incendios aquella noche. Con el fin de acabar con las empresas y fabricas niponas ligadas a la industria de armas, los bombarderos americanos se dispusieron a sobrevolar la isla de Honshū y, más concretamente, Tochigi, un blanco inevitable.

Gracias al poder económico con el que contaba la familia esta pudo librarse de la pobreza que trajo la guerra. Sin embargo, en 1947 otro problema llega a la familia Miyazaki, Dora enferma de tuberculosis espinal, y esto afectó directamente a Hayao. Esto causó que su madre estuviese ingresada durante mucho tiempo, provocando que Hayao y sus hermanos se encargaran de las tareas de la casa, y así lo vemos reflejado en *Mi vecino Totoro* (*Tonari no Totoro*, Hayao Miyazaki, 1988).

La unión con su madre hace que algunos matices de Dora aparezcan en algunos personajes de Hayao, pese a que este niega que hubiera alguna relación entre sus padres y los personajes. Así, en *El castillo en el cielo* (*Tenkū no shiro Rapyuta*, 1986) encontramos la figura de Dola, una anciana pirata que empuja a sus hijos a crecer, aprender y madurar por sí solos, una relación algo parecida a la que Dora tenía con Hayao. Otro ejemplo lo podemos encontrar en cualquiera de sus heroicas protagonistas, cuya fuerza es superior a la de las *shōjo* presentes en el *anime*. *Shōjo* (“niña pequeña”) es una categoría del manga principalmente dirigido a niñas donde sus adolescentes personajes lidian su vida diría como

adultas, algunos hombres son consumidores de *shôjo* por haber sido estas sexualizadas en algunas ocasiones.

Algo que tenía Dora y que podría haber influenciado en Hayao es que, pese a sus modales corteses y elegantes, no se trataba de la habitual mujer sumisa propia del momento: una mujer ensimismada al hombre bajo el rol impuesto por el gobierno en un intento de rehabilitar la cultura samurái y, así imponerse a la *moga*, un estilo más parecido a la mujer occidental. *Moga* significa literalmente “chica moderna”, es un término de la Era Taishō (1912-1926) y se refería a las mujeres que vestían prendas modernas, muy parecidas a las occidentales, y que llevaban el pelo ondulado (Dunn, 2007). Para Hayao el trato de la feminidad y el hecho de que la mayoría de sus personajes protagonistas sean mujeres se debe a que siempre ha estado rodeado de hombres, provocando esto un interés hacia el sexo opuesto. Miyazaki no quiso sexualizar a la mujer en sus personajes y las construyó con independencia propia y sin alusión sexual alguna (Corral, 2016: 19).

Hayao había estado formándose en una escuela de Utsunomiya hasta que, en cuarto curso, se mudó a la capital donde estudió en la Escuela Elemental Ômiya, en Suginami. Finalmente se graduaría en un colegio de Ômiya. Durante aquel tiempo, Hayao había estado nutriéndose del manga y, en algunas pocas ocasiones, de los cortometrajes de animación que proyectaban los cines, muchos de ellos producidos por Walt Disney. Además de este, Miyazaki también era admirador de otros creadores como los hermanos Max y Dave Fleischer. Respecto al manga, Hayao se alimentó bastante de *Sabaku no maô* (Tetsuji Fukushima, 1949), se trata de una obra con influencia estadounidense de género heroico-fantástico en la que Fukushima adapta la historia de *Aladino y la lámpara maravillosa* (Antoine Galland, siglo XVIII) de *Las mil y una noches*.

Fue también en Ômiya donde empieza sus estudios superiores, en un tiempo en el que Hayao estuvo pensando la idea de llegar a ser un *mangaka*, sin embargo, al no haber desarrollado aun su talento, se especializó en el diseño de maquinaria militar, alejándose de la creación de personajes. Hasta su matriculación en el centro Toyotama en 1956, cuando tenía quince años, Hayao no decidió que quería dedicarse al mundo del dibujo definitivamente, imitando el recorrido del artista Osamu Tezuka, quien supuso ser un innovador dentro del mundo del manga. Influenciado por la corriente americana y creador de míticas obras como *Astroboy (Tetsuwan Atomu)*, Osamu Tezuka, 1952-1968), Tezuka es considerado en gran maestro del manga. Hayao había estado copiando el estilo de Tezuka hasta que, con dieciocho años, se da cuenta que debía cambiar su estilo y dejar de imitar. Por este motivo, quemaría todos sus bocetos y obras de su etapa como estudiante, demostrando un contradictorio odio hacia Tezuka.

Durante el tiempo que estuvo en Toyotama, Miyazaki se aficionó también a la lectura, de la cual se nutrió para sacar numerosas ideas. Así, por ejemplo, de la admirada novela *El hombre que plantaba árboles* (*L'homme qui plantait des arbres*, Jean Giono, 1953), adquiere sus paisajes y correspondientes árboles. Más tarde fue adaptada al cine por Frédéric Back, y esto ayudó a Miyazaki a representar los paisajes y la naturaleza desde el punto de vista detallado de los europeos.

Dos hechos entre 1957 y 1958 hicieron que Hayao Miyazaki se interesase por el anime. Entre estos dos años viajó a los diferentes países de origen de dos películas que le marcarían. En primer lugar, el filme ruso *La reina de las nieves* (*Snezhnaya Koroleva*, Lev Atamanov, 1957) de donde Hayao obtuvo las propiedades de sus personajes para, más tarde, crear a Hilda y el Rey en *Las aventuras de Hols, el príncipe del sol: La princesa encantada* (*Taiyō no ōji: Horusu no daibōken*, Isao Takahata, 1968). En segundo lugar, por parte de los directores Kazuhiro Okabe y Taiji Yabushita encontramos la película *Panda y la serpiente mágica* (*Hakuja den*, 1958). Esta última hizo que Hayao se replantease a quien quería dirigirse con sus obras. Así, dejó de realizar el *gekiga* del momento, un tipo de obra de estilo oscuro, que a su parecer debían ser realizadas por aquellos que conocieran mejor el tema.

En 1959 Miyazaki entra en la universidad de Gakushūin dentro del curso de economía política con el que realizaría una tesis doctoral sobre la teoría de la industria japonesa. Sin embargo, su verdadero afán fue el manga, con lo que intentó apuntarse a algún club universitario sobre dichos estudios. Al no haber ningún club de este tipo en aquellas instalaciones decidió entrar en un club de lectura que contaba con pocos alumnos. Esto le sirvió para seguir aprendiendo de otros autores europeos como Arthur Ransome o Philippa Pearce, que proporcionaron en Hayao un mundo ficcional diferente al obtenido por sus orígenes japoneses.

Durante su periodo universitario Miyazaki seguía dibujando manga buscando un propósito profesional. Por este motivo, buscó la ayuda del señor Satō, un antiguo profesor de arte que le auxiliaría como tutor y de quien adhirió la forma de trabajar. En esos momentos Hayao ya poseía numerosos mangas sin acabar con los que intentaba seducir a las posibles editoriales.

Finalmente, Hayao se gradúa en 1963 sin ninguna intención de encontrar un trabajo relacionado con la política. Quería ganarse la vida con el dibujo y la animación y esto fue aprovechado por la Tōei Dōga, un estudio que le proporcionaría un puesto de trabajo. Tras su aprendizaje en la Tōei consiguió un contrato fijo, llegando a cobrar una cifra muy superior al resto de estudiantes aceptados por la compañía mediante un contrato temporal. Este es el motivo por el que se mudó a un corto apartamento en el barrio de Nerima (Tokio). Así, dentro de este estudio, *Rock el valiente* (*Wanwan Chūshingura*, 1963) del director Daikuhara Akira, es la primera película en la que Miyazaki participó dentro del

cuerpo técnico. Su trabajo fue lo que se conoce como *in-betweening*, es decir, debía encargarse de las interpolaciones de los movimientos. Ya en este filme podemos encontrar unos matices americanizados influenciados por Walt Disney:

[...]por ejemplo, en la secuencia final, los protagonistas se despiden en un desfile propio de las *starlettes* que amenizan los espectáculos en América, siendo acompañados además por una banda musical de fanfarria militar propia de los musicales de Hollywood. Asimismo, en otro momento anterior, la aparición del zorro que sirve al cruel tigre es abordada con una técnica que homenajea al Coyote de los dibujos sobre Correcaminos (Corral, 2016: 55).

La Tôei no solo copió el estilo americano, sino también algunas ideas como el descubrimiento por parte de algunos estudios de usar doce fotogramas por segundos en lugar de veinticuatro. La rapidez que proporcionaba este hecho se reflejó en la necesidad de obtener más directores y es por ello por lo que Isao Takahata obtuvo dicho puesto, una persona muy admirada por Miyazaki y con quien inició una firme amistad.

Miyazaki había conocido dentro del estudio a la dibujante Akemi Ôta quien, en 1965, se convertiría en su esposa, y cuya unión matrimonial también fue considerada por algunos de sus compañeros como una alianza artística. Motivado por Ôta, Hayao se afilió al movimiento sindical socialista en 1964. Fue también en ese año en el que Miyazaki pasa a ser uno de los dibujantes principales dentro de la Tôei con el estreno de la serie *Shônen Ninja Kaze no Fujimaru* (Daisaku Shirakawa et al. 1964-1965) aunque aún seguía dedicándose a la interpolación.

Tras ello Miyazaki no volvió a trabajar en otro proyecto hasta el estreno de la película *Garibaa no uchû ryokô* (1965) de Yoshio Kuroda, en el que un argumento de ciencia ficción con robots protagonistas y paisajes espaciales, le llevarían a una buena acogida en Estados Unidos. Por primera vez, podemos apreciar el estilo de Miyazaki a través de esta obra, en la que participó como guionista principalmente, aunque también diseñó algunas animaciones. Con estos personajes dejó mostrar su descontento con el hombre mediante el comportamiento deshumanizado de las máquinas. En este periodo Hayao se había mudado a Higashimurayama, en Tokio, un lugar referencial en películas como *Mi vecino Totoro*, que está inspiradas en el parque Fuchi no mori, cercano a su residencia.

A finales de aquel año la Tôei empieza a producir *La princesa encantada (Taiyô no Ôji Horusu no Daibôkenaka)*, 1968) con la mano de Takahata como director y en la que Miyazaki quiso participar. Con esta película empezaba a producirse un nuevo fenómeno dentro del estudio, como si estuviesen rechazando el original estilo del *anime* televisivo. Toda vez que se producía el estreno de esta película, Hayao trabajó en dos series diferentes en la que pudo demostrar su cualidad como animador. Por un

lado, *Reinbô Sentai Robin* (Shotaro Ishinomori, 1966-1967) que fue fabricada por Studio Zero y la Tôei únicamente se dedicó a la producción. La segunda serie, *Sally, la bruja (Mahōtsukai Sarī)*, Mitsuteru Yokoyama, 1966- 1968) que, según un artículo de Patricia Duffield recogido en la revista *Animerica Extra*, supuso la primera serie en establecer una variedad dentro del shôjo manga.

El 21 de enero de 1967 Hayao y Ôta tuvieron su primer hijo al que llamaron Gorô, quien se convertiría en un elemento esencial para Studio Ghibli. Fue dos años más tarde cuando Miyazaki es considerado un mangaka por primera vez con *El gato con botas (Nagagutsu o haita neko)*, Kimio Yabuki, 1969) en el que trabajó como animador. Mas tarde, el largometraje se pasó al manga en varios tomos de los que se encargó Hayao, siendo este su estreno como dibujante en el comic. Con este trabajo Miyazaki quedó lo suficientemente satisfecho como para recuperar algunos elementos en *El castillo de Cagliostro (Rupan Sansei: Kariosutoro no Shiro)*, 1979) y otros largometrajes de Studio Ghibli.

A principio de los años 70 había comenzado la producción de una adaptación de *Pipi Calzaslargas* al *anime* por Yasuo Ôtsuka, dentro del estudio A-Pro. Miyazaki, que se estaba distanciando de la Tôei, se encargaría de diseñar los escenarios, para lo que viajó a la isla de Gotland (Suecia) y tomó fotos del lugar; dichos paisajes le inspirarían para el diseño de *Nicky, la aprendiz de bruja (Majo no takkyûbin)*, Hayao Miyazaki, 1989). Miyazaki empezaba a mostrar cierto descontento hacia la Tôei Dôga ya que esta se caracterizaba por ser poco original y por realizar dibujos con animales pequeños dirigidos al público infantil. Así, en 1971, Hayao se afilió definitivamente al estudio A-Pro, en el momento en el que la Tôei estrenaba *Alí Babá y los cuarenta ladrones (Aribaba to 40-ppiki no tôzoku)*, Hiroshi Shidara, 1971) la última animación en la que trabajó dentro de dicho estudio.

A finales de 1982 Hayao decide abandonar Telecom Animation, el último estudio con el que había trabajado. Miyazaki empezaba a crecer como artista lo suficiente como para asegurarse el futuro y decidió trabajar de forma independiente junto a Isao Takahata. De esta forma, Hayao produce y dirige el largometraje *Nausicaä del Valle del Viento* estrenado en 1984. Pese a que aún no se había creado Studio Ghibli, esta película es considerada como la que impulsó dicho estudio y, por tanto, se encuentra dentro del elenco de las películas Ghibli.

Miyazaki quería renovar los dibujos animados propios de Japón que, para su gusto, se encontraban amenazados por el estilo *gekiga* (caracterizado por su dureza o agresividad y dirigido a un público adulto) y, con ello, la edad del público al que iban dirigidos, que aumentaba considerablemente. De acuerdo con Takahata ambos deciden crear su propia empresa, sin un equipo fijo, a la que nombraron Studio Ghibli, cuyo nombre escondía varios significados: por un lado, “Ghibli” en italiano es un término para referir los vientos del Sáhara como alusión al cambio de aires;

además, el CAPRONI Ca 309 GHIBLI era uno de los aviones favoritos de Miyazaki que combatieron en la II Guerra Mundial. Por otro lado, la pronunciación de este término en japonés suena como la montaña jordana Jabal Ram, considerada la más alta del país. La empresa se fundó oficialmente el 15 de junio de 1985.

En dicho año Miyazaki se adentraba en su primera creación dentro del estudio, viajando a Inglaterra y Gales en busca de inspiración para la película finalmente conocida como *El castillo en el cielo*. La historia se ambienta en la Revolución Industrial como crítica al uso tecnológico, es por ello que este es el largometraje que menos hace referencia a la naturaleza dentro del estudio.

En 1988 se estrena *Mi vecino Totoro*, que formaba un díptico junto con *La tumba de las luciérnagas* (*Hotaru no Haka*, 1988) de Takahata. Se trata de la obra más personal de Miyazaki y esto lo vemos, por ejemplo, en el diseño del personaje principal basado en el panda o en la madre de las niñas enferma de tuberculosis. Junto con *Nicky, la aprendiz de bruja*, estrenada en 1989, suponen las primeras aceptaciones por parte del público, aunque fue esta última la que recaudó suficiente dinero en taquilla para mantener la empresa, y recuperar el decepcionante merchandising de *Mi vecino Totoro*.

Porco Rosso (*Kurenai no buta*, Hayao Miyazaki), estrenada en 1992 coincide con la edificación de un nuevo estudio que había sido diseñado por el propio Miyazaki, esta vez situado en Koganei (Tokio), pues anteriormente el estudio se situaba en un despacho de Suginami que Miyazaki abrió antes de crear Studio Ghibli. *Porco Rosso* fue el primer filme que contaba con el logotipo de *Mi vecino Totoro*, que se convertiría en el propio de la empresa.

Las siguientes películas de Hayao vienen marcada por el uso de los ordenadores para la animación, como consecuencia de la creación del nuevo estudio, más modernizado. Así en 1997 se estrena *La princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*) considerada la creación definitiva de Hayao, pues su relato innovador basado en la lucha de la naturaleza y el ser humano llegó a desbancar en las taquillas japonesas a *Titanic* (James Cameron, 1997). Más tarde, Miyazaki continúa con el éxito alcanzado en *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001) la cual obtuvo el Oscar a la mejor película de animación junto con el Oso de Oro de Berlín, entre otros premios.

Tras ello, Miyazaki se centra en la adaptación de una de las novelas de Diana Wynne Jones, de este modo se estrena en 2004 *El castillo ambulante* (*Hauru no ugoku shiro*) en la que deja reflejado su visión sobre el horror de la guerra. Las dos últimas creaciones de Miyazaki son *Ponyo en el acantilado* (*Gake no ue no Ponyo*, 2008) en la que vuelve a sus orígenes y la niñez, y *El viento se levanta*. Esta última, ya mencionada anteriormente, se encuentra ambientada en la II Guerra Mundial y fue una de sus obras con mayor polémica a nivel político en Japón.

Tras esta última obra Hayao Miyazaki anuncia su retirada del mundo cinematográfico en 2013 y, por tanto, de Studio Ghibli. Sin embargo, en 2017 el estudio comunica el regreso de Miyazaki y, en la actualidad, está trabajando en un largometraje adaptación del cortometraje *Kemushi no Boro* (Hayao Miyazaki, 2018) que, según el productor de Ghibli Toshio Suzuki, se estrenará en 2020 (El País, 2017).

4. ESTUDIO DEL ROL FEMENINO EN *NICKY, LA APRENDIZ DE BRUJA*

Lo primero que encontramos en el largometraje *Nicky, la aprendiz de bruja* (*Majo no takkyūbin*, Hayao Miyazaki, 1989) es un cambio de atmosfera respecto a las otras películas que vamos a analizar. En esta ocasión, la temática y, en general, el ambiente de la película es algo más infantil que en las otras, no obstante, esto no quiere decir que Miyazaki no haya incluido un mensaje relevante tras esta historia. La película se estrenó casi diez años antes que *La Princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*, Hayao Miyazaki, 1997), el segundo filme que analizaremos más adelante. En esa distancia temporal entre la producción de una película y otra podemos apreciar un cambio de estilo (por ejemplo, en el carácter infantil) o una evolución de este director, aunque se mantenga su visión de la mujer en todo momento.

4.1. Sinopsis

A los 13 años Nicky debe abandonar su hogar y a su familia para formarse como bruja; para ello Nicky tendrá que encontrar otra ciudad donde sea necesario el servicio de estas brujas, únicamente acompañada en esta aventura por su gato Jiji y la escoba en la que vuela. Tras una noche difícil, Nicky se para a descansar y refugiarse en un tren que la llevará hasta una ciudad al parecer ideal para ella. Sin embargo, los ciudadanos de este lugar parecen reacios a la presencia de la bruja hasta que esta se topa con Osono, una panadera que queda sorprendida con sus habilidades como bruja, quien le ofrecerá hospedaje y le ayudará en su nuevo trabajo como mensajera. Así, Nicky irá conociendo al resto de personaje de la ciudad, quienes le ayudarán e influenciarán en su aprendizaje y con los que vivirá las venideras aventuras.

4.2. Ficha técnica

Tabla 4. *Ficha técnica de Nicky, la aprendiz de bruja.*

| | |
|-------------------|--|
| Producción | Studio Ghibli |
| Dirección | Hayao Miyazaki |
| Guion | Hayao Miyazaki y Eiko Kadono |
| Basada en | <i>El servicio de correos de la bruja</i> de Eiko Kadono |
| Música | Joe Hisaishi |
| Fotografía | Shigeo Sugimura |

Nota. Recuperado de IMDb Copyright 1990-2018 por la compañía IMDb.com, Inc. Fuente: elaboración propia.

Tabla 4. *Ficha técnica de Nicky, la aprendiz de bruja.*

| | |
|----------------|---|
| Montaje | Takeshi Seyama |
| Reparto | Mika Doi, Rei Sakuma, Yuriko Fuchizaki, Minami Takayama, Yamaguchi Kappei, Keiko Toda y Kōichi Yamadera |

Nota. Recuperado de iMDb Copyright 1990-2018 por la compañía iMDb.com, Inc. Fuente: elaboración propia.

4.3. Análisis del personaje de Nicky

Nicky es el personaje femenino central del largometraje, se trata de una niña de 13 años que se va a de casa para formarse en su labor como bruja como suele ser habitual en este universo. En todo momento Nicky muestra una madurez psicológica imprescindible a pesar de ser solo una niña. El primer ejemplo de ello lo encontramos en el hecho de que Nicky abandona el hogar familiar sola, únicamente con la compañía de su gato Jiji. La temprana independencia de los niños los dota de una sazón inevitable como en el caso de Nicky, que debe buscar un hogar y trabajo para poder sobrevivir en la nueva ciudad donde quiere instalarse. Pese a un principio de rechazo por parte de los habitantes de la ciudad Nicky no se rinde hasta encontrar su sitio.

A medida que avanza la historia vamos descubriendo una Nicky trabajadora, ambiciosa y sin miedo: no duda en ayudar en todo momento en la panadería donde ha sido acogida y trabajar duro en la mensajería que ella misma ha establecido, donde será conocida por su amabilidad y puntualidad. Además, también prestará su ayuda a otros personajes a lo largo de la película de forma altruista y sin pedir nada a cambio. Se trata de un personaje observador y curioso pero no impertinente, fruto de la madurez que ha adquirido durante sus vivencias en la nueva ciudad. En Nicky encontramos el verdadero ejemplo, de trabajo, respeto y lucha, y se trata de un personaje femenino, con el que Miyazaki, de nuevo, quiere borrar a la mujer hogareña, limitada al mandato de su marido. Cuando habla con sus amigas antes de marcharse, Nicky le cuenta que no podría irse si hubiera conocido al “novio perfecto”. Pues bien, este pequeño relato poco importante para la trama podría tratarse de una crítica por parte de Miyazaki hacia una sociedad donde la mujer vive atada al hombre, donde está mal visto que las mujeres sean solteras a cierta edad y que no tengan hijos. Georgina Higuera (2009) recoge en su artículo *La revolución silenciosa de la mujer japonesa* para la revista Estudios de Política Exterior lo siguiente:

En el confucianismo, la educación de la mujer tenía como meta suprema convertirla en buena esposa, que sirviera de instrumento de transmisión de la tradición familiar a sus descendientes y que satisficiera las ambiciones del propio progenitor que la había entregado al mejor postor. Las pautas de esa educación se establecieron en un breve código de conducta, el Onna-daigaku (Manual de la mujer). Este texto, publicado en

1716 y dirigido a las jóvenes casaderas y a las esposas, dominó y marcó la vida de las mujeres, oficialmente hasta la restauración Meiji, en 1868, y en realidad hasta bien entrado el siglo XX. Por no decir que muchas de las losas que pesan sobre las japonesas de hoy son consecuencia de ese libretto represivo y hostil. El código Onna-daigaku establece para la mujer tres caminos de obediencia ciega: a su padre si es soltera, a su marido si es casada y a sus hijos varones si es viuda. Es decir, obediencia perpetua hasta la muerte. Además, justifica la expulsión de la esposa del seno familiar por siete razones: desobedecer a los suegros, ser estéril, ser habladora, robar, cometer actos lujuriosos, tener envidia o padecer una enfermedad incurable (Higueras, 2009).

4.4. Héroe y ayudante

Basándonos en la teoría de Chirstopher Vogler en su libro *El viaje del escitor* vamos a aplicar los arquetipos establecidos por este autor a los personajes de Nicky y Tombo, el chico de la ciudad que se interesa por esta. En primer lugar, Vogler habla del héroe, el rol que correspondería a Nicky, pues este adquiere unas características de altruismo, sacrificio por los demás y aprendizaje, dando lugar a un personaje bastante completo. En general, el héroe suele ganarse el afecto y confianza de los demás por haberlos complacido o ayudado, además, es el personaje con el que más se identifica el espectador. Pesa a que Vogler habla de dos tipos de héroes, Nicky se correspondería con el entusiasta, valiente, llenos de motivación, personajes activos (Vogler, 2002: 62-71). Este tipo de roles o arquetipos suelen ser atribuidos a personajes masculinos, sin embargo, Miyazaki dota del puesto de héroe a sus personajes femeninos principales.

Por otro lado, Vogler habla del mentor, es decir, el ayudante del héroe. En este caso, hemos dado ese puesto a Tombo. En general, el mentor ayuda al héroe en la medida de lo posible y lo admira, también en ocasiones lo obsequia cuando considera necesario (Vogler, 2002: 77-78). Tombo admira continuamente el trabajo de Nicky como bruja y la obsequia con la invitación a una fiesta o le enseña el descubrimiento de un nuevo invento (información). No obstante, existen otros mentores dentro de la historia como podría ser Osono o Úrsula, pero Tombo es el personaje masculino “al servicio” del Nicky, la protagonista femenina. Además, entre ellos existe un amor que Miyazaki muestra con un punto de vista diferente al que solemos encontrar: se trata de un amor sencillo, tímido y realista, basado en la honestidad de dos niños, muy lejos de la chica “cursi” enamorada del macho alfa.

4.5. Análisis del personaje de Kokiri

Kokiri es la madre de Nicky, también es una bruja como ella y es el primer personaje femenino ejemplar que presenta la película. Miyazaki no ha querido aportar a las brujas de este filme el habitual

estilo fantástico y hechicero que podemos encontrar en otros animes como en *Sakura, cazadora de cartas* (*Kādokyaputā Sakura*, Morio Asaka, 1998), *Ojamajo DoReMi* (Shigeyasu Yamauchi y Takuya Igarashi, 1999) o *Little Witch Academia* (*Ritoru Witchi Akademia*, Yō Yoshinari, 2013). No se trata de un personaje que lleve un sombrero cónico ni barita, y tampoco adquiere el rol de bruja antagonista, de avanzada edad y aspecto maléfico. Lo importante de las brujas en el filme, como es el caso de Kokiri, es que demuestran que la magia no es nada sin antes haberse formado y saber que es necesario tener conocimiento en cualquier ámbito para emplear la magia. En este caso, Kokiri aparece preparando la medicina de una anciana y, pese a que lo hace con magia, esta trabaja en un pequeño laboratorio con los utensilios necesarios para su preparación. Por ello, Miyazaki presenta a una mujer inteligente y trabajadora, siendo así un de los personajes en la serie que sirve de ejemplo a Nicky en su aprendizaje como bruja. Los personajes femeninos de esta película adquieren un carácter fuerte y, sobre todo, de independencia en el trabajo rompiendo así con el rol de mujer ama de casa.

4.6. Análisis del personaje de Osono

En general, los personajes femeninos de esta película están caracterizados por ser personas ejemplares. Es el caso de Osono, la panadera de la ciudad donde Nicky se muda, quien además le ofrece cobijo a Nicky, actuando así como madre. Se trata de la dueña de un negocio, con lo que aquí vemos como Miyazaki ha dado el puesto de jefe, de responsabilidad, a una mujer. Además, Osono trabaja aún estando embarazada, lo que dota al personaje de una gran valentía además del esfuerzo que tiene que realizar. Esto es así porque la cultura japonesa siempre ha visto la maternidad como un tema complicado y más aún en relación al trabajo, en el que las personas que más sufren por ello son las madres. El artículo “Por qué las japonesas tienen que "pedir la vez" para tener un bebé” para el diario digital *El confidencial* recoge que las mujeres japonesas tienen bastantes problemas a la hora de decidir tener un hijo debido a las dificultades que proporciona la empresa para la que trabaja y el posterior acoso tras haber tenido a su hijo:

En un país donde sus ciudadanos mueren por exceso de trabajo, las madres japonesas tienen que cuadrar sus horas para hacer malabares con su empleo y la vida familiar. Muchas horas extra, maridos ausentes y jefes dictadores se combinan para forzarlas a abandonar su puesto después de dar a luz. [...] En Japón existe la llamada cultura de 'matahara': el acoso hacia la maternidad, que las desamina a tener hijos y, en el caso de que de hacerlo, se las presiona para decidir en el momento que deben tenerlos. Además, casi la mitad de las que trabajan en contratos a corto plazo sufren acoso después de haberse quedado embarazadas o haber dado a luz, según una encuesta del gobierno (López, 2018).

Por otro lado, veremos como las mujeres trabajadoras como Osono son comunes en los largometrajes de Miyazaki, lo que observaremos en los siguientes análisis.

4.7. Análisis del personaje de Úrsula

Úrsula también es una chica trabajadora en la historia, pero es algo diferente del resto de mujeres porque se aleja por completo del entorno familiar y hogareño, ya que se trata de una pintora que vive aparentemente alquilada en una pequeña cabaña durante el verano a las afueras de la ciudad, en el bosque, en busca de inspiración para sus cuadros. Úrsula es visualizada como un personaje risueño, sin miedo, inteligente y creativa. Vive sola con la única compañía del lienzo y los pinceles, lo cual la dota de una independencia única en todo el filme. Es muy similar al personaje de Nicky por el hecho de buscarse la vida sola, sin necesidad de ayuda. También es un personaje astuto o lleno de picardía, pues cose el peluche para Nicky, pero a cambio le pide que trabaje para ella. Úrsula es quien aconseja a Nicky cuando esta pierde su poder debido a la desconcentración del trabajo, con lo cual, también podemos atribuirle el rol de ayudante junto con Tombo. Su puesto sería como el de hermana mayor.

4.8. Análisis de las chicas de la ciudad

Las chicas de la ciudad, junto con las amigas de Nicky y el resto de chicos de dicha ciudad, son los personajes más estereotipados de toda la película, además de personajes secundarios. En primer lugar, las amigas de Nicky preocupadas porque esta encuentre algún novio al sitio donde vaya más que por el trabajo o la estancia de Nicky, aunque lo hacen sin maldad. En segundo lugar, las chicas de la ciudad son presumidas, desagradables, preocupadas por el aspecto físico y el amor de los chicos. Tanto es así que una de ellas es capaz de rechazar a su abuela, su propia familia, y el pastel de zanahoria que esta ha preparado para la fiesta de su nieta. A diferencia de ella, Nicky ayuda a la anciana a terminar el pastel sin pedir nada a cambio, de forma desinteresada y mostrando respeto hacia la edad. Junto a estas chicas están los chicos de esta ciudad, ligones y jactanciosos, podría entenderse que estos acosan a Nicky cuando la ven sola por la calle e incluso adquieren el tono de burla, frente a ellos se encuentra Tombo que, pese a que en un principio parece igual que el resto, se acerca a Nicky en busca de verdadera amistad.

5. ESTUDIO DEL ROL FEMENINO EN LA PRINCESA MONONOKE

A lo largo del visionado del filme *La princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*, Hayao Miyazaki, 1997) se observa como Miyazaki ofrece un cambio de visión respecto a la mujer, lo que ha supuesto una ruptura con los cánones y estereotipos establecidos por la sociedad oriental. A su vez, también el personaje del hombre ha evolucionado, pues estos son respetuosos con las mujeres. Esto será desarrollado a lo largo del análisis de las películas escogidas para este trabajo. Laura Montero en su libro *Biblioteca Studio Ghibli: La princesa Mononoke* sostiene que esta película ha supuesto un antes y un después para la historia del cine, pues por primera vez los personajes escondían un gran desarrollo psicológico frente a los personajes planos típicos de producciones occidentales. Héroes, mujeres, hombres y villanos todos con unas características muy diferentes hasta las que entonces se conocían: mujeres sumisas, hombres líderes, héroes y villanos masculinos como personajes principales. Será de vital importancia la carga feminista al mundo de la animación aportada por Miyazaki con *La Princesa Mononoke* (Montero, 2017: 111-112).

5.1. Sinopsis

Con el objetivo de buscar una cura para la maldición que le ha proporcionado un dios jabalí convertido en demonio, el príncipe Ashitaka se aleja del pueblo en el que habita para buscar alguna respuesta. Ashitaka llega hasta Ciudad de Hierro donde un habitante le habla del espíritu del bosque quien podría tener la cura a su herida. Adentrándose en el bosque es como Ashitaka conoce a San, la Princesa Mononoke, que mantiene una lucha con los hombres habitantes de la ciudad. Esto es debido a que Lady Eboshi, gobernante de Ciudad de Hierro, está destruyendo el bosque con la tala de los árboles para la subsistencia de la herrería y el hierro. La trama es una lucha constante entre los dioses y animales residentes del bosque y los hombres que intentan destruirlo, Ashitaka se verá envuelto en dicha lucha en lo que intenta librarse de la maldición.

5.2. Ficha técnica

Tabla 5. *Ficha técnica de La Princesa Mononoke.*

| | |
|---------------------|----------------------|
| Título | <i>Mononoke Hime</i> |
| Producción | Studio Ghibli |
| Distribución | Tōhō |

Nota. Recuperado de IMDb Copyright 1990-2018 por la compañía IMDb.com, Inc. Fuente: elaboración propia.

Tabla 5. Ficha técnica de *La Princesa Mononoke*.

| | |
|--------------------------|--|
| Dirección y guión | Hayao Miyazaki |
| Música | Jō Hisaishi |
| Fotografía | Atsushi Okui |
| Montaje | Takeshi Seyama |
| Reparto | Yōji Matsuda, Yuriko Ishida, Yūko Tanaka, Kaoru Kobayashi, Masahiko Nishimura, Tsunehiko Kamijo, Akihiro Miwa, Mitsuko Mori y Hisaya Morishige |

Nota. Recuperado de IMDb Copyright 1990-2018 por la compañía IMDb.com, Inc. Fuente: elaboración propia.

5.3. Breve repaso de la situación histórica

A pesar de que la historia de *La Princesa Mononoke* es ficticia, está llena de fantasía y nutrida del saber popular y está desarrollada en una época concreta real. Se trata de la Era Muromachi y, más concretamente, en el periodo de la Guerra de Onin. Durante este periodo aumentó la producción de Hierro y se requería la tala de los árboles para el carbón. Además, se trata de una época en la que las mujeres tuvieron más libertad y se esperaba que estas se ocuparan del mantenimiento de los hogares y las ciudades mientras que los hombres iban a la guerra. Miyazaki eligió esta época por estar llena de pequeños cambios y progresos (Ferro, 2017).

5.4. Análisis del personaje San (Princesa Mononoke)

El personaje principal de este filme, junto al príncipe Ashitaka es San o la Princesa Mononoke (o Princesa Lobo). San es abandonada por sus padres cuando era un bebé y es criada en una manada de lobos por Moro, una Diosa lobo. Su objetivo principal es proteger a su madre y luchar por la supervivencia del bosque donde habita junto a muchos otros animales, para ello tendrá que enfrentarse a Eboshi y el resto de humanos que quieren destruir el bosque con el objetivo de extraer metal de las minas. Cuando se trata de humanos, San es despiadada y se muestra airada, y no duda en matar a uno si tuviera esa posibilidad. Se trata de un personaje valiente y altruista, capaz de enfrentarse por sí sola a cualquier humano o demonio, e incluso de dar su vida a cambio de salvar aquello que ama, en este caso el bosque.

A pesar de que, en un principio, San parece una joven terca, también guarda un lado sensible y compasivo, como cuando ayuda a su madre herida limpiándole la sangre con su propia boca o cuando

auxilia a Ashitaka. Aunque tarda en darse cuenta, Ashitaka es el único humano que a San le importa, pues cuando este recibe un disparo San se encarga de cuidarlo y alimentarlo. Existiendo una importante conexión entre ellos, pero no llega a convertirse en el romance habitual, de hecho, San no puede llevar una vida con él fuera del bosque ya que es incapaz de perdonar a los humanos, a cambio será Ashitaka el que la viste. San es un personaje decidido frente a Ashitaka, quién se encuentra en una constante duda sobre el bando al que ayudar, convirtiéndose en un personaje contradictorio.

5.5. Análisis del personaje de Lady Eboshi

A lo largo del filme uno de los habitantes de pueblo de Hierro dice una frase que, aunque nada que ver con la trama, deja ver como Miyazaki ha querido invertir los roles del hombre y la mujer: “En esta aldea todo funciona al revés desde que ella llegó”. Con “ella” se refiere sin duda a Lady Eboshi, la gobernante del pueblo, una mujer revolucionaria que, pese a sus intenciones de destruir la naturaleza en busca de industria, es quien ha inculcado esos nuevos valores al pueblo con los que las mujeres se han convertido en trabajadoras y guerreras. Lady Eboshi aparece en la historia como el principal antagonista, sin embargo, no ocupa el rol habitual de villano, sino que esta se presenta como una mujer poderosa que ha ayudado al pueblo con numerosas acciones, por ejemplo, Eboshi compra prostitutas de burdeles para darles un trabajo en la herrería, es quien ha dado trabajo a las mujeres del pueblo. Por otro lado, proporciona vendaje a los enfermos de lepra así como un trabajo y, por tanto, son aceptados por el resto.

En principio, Lady Eboshi muestra una actitud despiadada y cruel, es la encargada de destruir el bosque y los dioses y animales que habitan en él. Sin embargo, hay un motivo por el que Eboshi actúa así, y es que la tala de los árboles y la recolecta de hierro proporcionarán la supervivencia al pueblo para lo que Eboshi hará todo lo posible.

5.6. Héroe vs. Villano

En el filme se da una lucha entre un héroe y un villano, sin embargo, esta lucha está protagonizada por dos mujeres: Lady Eboshi y la Princesa Mononoke (San). Este tipo de lucha es cada vez más común en el manga y anime japonés y así lo vemos en series como *Sailor Moon* o *Ben-To* (Shin Itagaki, 2011). No obstante, si hablamos de luchas entre héroes y villanos aún pensamos en una lucha entre dos hombres ya sea en el anime como *Dragon Ball*, o en cualquier producción occidental como algún comic de Stan Lee: Spiderman vs. El duende verde, Daredevil vs. Electro, etc. De nuevo,

Miyazaki ha querido innovar respecto a la industria anime. Pese a su rivalidad San y Eboshi no se diferencian tanto, ambas quieren proteger su hogar y lo que les permite seguir viviendo.

5.7. Análisis del personaje de Moro

Moro es uno de los mayores ejemplos dentro de la película, se trata de una Diosa lobo líder de la manada de los lobos a la cual pertenece San. Es tan respetada en el bosque como el resto de dioses de género masculino e incluso temida por muchos y, junto a San y sus otras crías, lucha para proteger el bosque. Aunque siempre ha despreciado a los humanos por lo que estos hacen con los suyos, Moro acoge a su hija humana San después de que esta fuese abandonada por sus padres biológicos, pese a ello nunca ve a San como un lobo y la denomina “ni humana ni lobo”. En su lecho de muerte Moro saca su última fuerza para salvar la vida de San, y una vez muerta consigue morder el brazo de Lady Eboshi, lo que indica que Moro siguió protegiendo lo suyo después de la muerte.

5.8. Análisis de la figura del sabio

El primer personaje femenino que presenta la película es una anciana llamada Hii-sama, habitante de la aldea donde vive el protagonista, el príncipe Ashitaka. Pese a que este personaje no es importante en la historia, sí lo es para nuestro análisis. Dicha anciana es vista por el resto de aldeanos como el sabio, el oráculo del pueblo al que todos los habitantes asisten en busca de respuesta y que todos adoran y respetan. De hecho, ella actúa como tal, por ejemplo, al leer el futuro en unas piedras. Lo innovador aquí es que este puesto no lo ocupa un hombre que es lo que habitualmente encontramos en muchos animes. En la clasificación sobre los personajes anime más sabios (“Personajes más sabios, inteligentes o de gran experiencia del Anime”, 2014) realizada por la web *Listas 2º minutos*, encontramos un total de 200 personajes anime de los cuales únicamente 42 son mujeres y 158 hombres, entre los que encontramos a Hiruzen Sarutobi de la serie *Naruto* (Masashi Kishimoto, 1999) o a Son Gohan (abuelo) de *Dragon Ball*.

5.9. Análisis del personaje de Gonza (guardaespaldas)

Si volvemos al intercambio de rol hombre-mujer de esta película, nos fijamos en la relación entre Lady Eboshi y Gonza, su guardaespaldas. Eboshi no necesita la compañía de un hombre para protegerse, por ello, el trabajo de Gonza, más que el de guardaespaldas, es el de apoyo y compañía,

muy similar a la misión que la mujer japonesa cumple con su esposo. Eboshi adquiere un papel de líder y no de sumisión hacia el hombre y esta intenta transmitirlo a todas las mujeres de ciudad Hierro. De nuevo encontramos el elemento innovador entre estos dos personajes: el hombre pacífico frente a la mujer violenta.

5.10. Análisis de las mujeres de Ciudad de Hierro

En todo momento las mujeres que dan vida a esta historia son fuertes y luchadoras y no se da a conocer el tópico del personaje femenino que acompaña al hombre, sensible y miedoso. En un primer momento, cuando se presenta el personaje de Toki, mujer de Kouroku (personaje rescatado por el príncipe Ashitaka) parece que se trata de la típica ama de casa gruñona y asustada por la ausencia de su marido por su apariencia física (un kimono y un pañuelo lazado en la cabeza). Sin embargo, tanto ella como el resto de las habitantes de Ciudad de Hierro son muy diferentes. Pese a que los hombres son los guerreros, las mujeres también saben luchar, trabajan en una fundición (o herrería) y son personajes corpulentos, perfectamente capacitados para cargar pesados paquetes. Incluso en una escena en la que están en la jornada laboral, se aprecia como las mujeres tienen un himno propio del trabajo, impensable en un Japón donde las mujeres no eran importantes en el trabajo. Cuando Asano ataca la ciudad reclamando la mitad del hierro conseguido, lo hace mientras los hombres no están en un intento de buscar la ciudad más desprotegida. Sin embargo, Asano se encuentra con la sorpresa de que estas mujeres saben usar sus armas y protegen la ciudad sin necesidad de ningún hombre.

6. ESTUDIO DEL ROL FEMENINO EN *EL VIAJE DE CHIHIRO*

El viaje de Chihiro (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001) es la séptima película dirigida por Hayao Miyazaki, se convirtió en su largometraje más influyente y que más éxito logró dentro y fuera de Japón, a su vez fue el largometraje más taquillero dentro de la historia del cine japonesa. Su estreno se produjo en julio de 2001 y llegó a conseguir una recaudación de casi 280 mil millones de dólares en todo el mundo pese a que contó con un presupuesto de unos 19 millones de dólares³. *El viaje de Chihiro* ha sido considerado por muchos críticos unas de las mejores películas de la historia tanto a nivel de cine de animación como a nivel de cine en general. En su totalidad ha conseguido 35 premios entre los que se encuentra el Oscar a la mejor película de animación (2002), siendo el único anime en ganar dicho premio; recibió el premio a mejor película y mejor canción en los premios de la Academia Japonesa; ha ganado el Oso de Oro en el Festival de Cine de Berlín y mejor película, dirección, música y guión en los premios Annie entre otros (Suárez, 2015: 56-57).

A diferencia de *La Princesa Mononoke*, en *El viaje de Chihiro* parece que ese legado feminista que hemos analizado con anterioridad, es decir, el distinto punto de vista que Miyazaki ha aportado a los personajes femeninos, se encuentra oculto a lo largo del desarrollo de la historia. Sin embargo, también en esta ocasión los personajes femeninos son de vital importancia para la trama y Miyazaki de nuevo nos enseña su lado más liberal.

6.1. Sinopsis

No muy conforme con la mudanza, Chihiro debe enfrentarse al cambio de ciudad junto con sus padres. La historia comienza en el coche de la familia Ogino, formada Chihiro y sus padres, que se dirigen hacia su nueva casa en una ciudad diferente. Sin embargo, todo cambia cuando el padre de Chihiro toma un camino equivocado hasta llegar a un misterioso túnel. Por mera curiosidad, los padres deciden parar el coche y atravesar el túnel, algo que Chihiro intenta evitar por miedo. Una vez atravesado el edificio al que pertenece dicho túnel la familia Ogino se topa con una ciudad misteriosa y aparentemente sin habitantes. Dispuestos a visitarla se adentran en la ciudad hasta que se topan con un restaurante con un delicioso banquete que los padres no tardan en saborear mientras Chihiro, reacia a ello, investiga por su cuenta el resto del lugar. Es entonces cuando conoce a Haku, un misterioso joven que le advierte que debe abandonar la ciudad antes de que anochezca. Cuando Chihiro corre a avisar a sus padres se encuentra con la sorpresa de que sus padres han sido convertidos en cerdos

³ Recuperado de IMDb Copyright 1990-2018 por la compañía IMDb.com, Inc.

imposibilitando que puedan salir de la ciudad. Haku aconseja a Chihiro obtener un trabajo en Aburaya, la casa de los baños de la ciudad, para poder quedarse en la misma y así salvar a sus padres de esta maldición. Así es como Chihiro irá afrontado las adversidades que se le presentarán con las que conocerá a los diferentes personajes, entre ellos a la bruja Yubaba, la dueña de la casa, quien no dudará en obstaculizar a Chihiro en su misión.

6.2. Ficha técnica

Tabla 6. *Ficha técnica de El viaje de Chihiro.*

| | |
|-----------------------------|---|
| Producción | Studio Ghibli |
| Diseño de producción | Norobu Yoshida |
| Dirección y guion | Hayao Miyazaki |
| Dirección artística | Yōji Takeshige |
| Música | Joe Hisaishi y Yumi Kimura |
| Fotografía | Atsushi Okui |
| Montaje | Takeshi Seyama |
| Reparto | Ryunosuke Kamiki, Yo Oizumi, Yasuko Sawaguchi, Bunta Sugawara, Rumi Hiiragi, Miyu Irino, Mari Natsuki y Takashi Naitō |

Nota. Recuperado de IMDb Copyright 1990-2018 por la compañía IMDb.com, Inc. Fuente: elaboración propia.

6.3. Análisis del personaje de Chihiro (Sen)

Chihiro es el personaje principal de la historia así como la protagonista de la misma. Se trata de un personaje con un trasfondo psicológico esencial puesto que en toda la película visualizamos su evolución y crecimiento como persona. Es una niña de diez años que desde el primer momento que es presentada a la audiencia esta siente empatía con este personaje y se familiariza con el mismo. Chihiro es apodada por la Bruja Yubaba con el nombre de Sen (literalmente traducido como “mil”) después de que la primera firmase un contrato para trabajar en los baños. En un primero momento Chihiro se muestra como una niña malcriada, de carácter infantil y miedosa, descontenta por tener que mudarse a otra ciudad. Esta personalidad, que hasta el momento se da a conocer de Chihiro, no se diferencia de la realidad y de los niños que hoy en día están sobreprotegidos por sus padres. Sin embargo, es la inocencia de un niño la que le hace no caer en la misma tentación que dos adultos que, sin permiso, comen de un banquete destinado a otros.

A medida que avanza la historia, Chihiro se ve envuelta en una serie de conflictos que deberá resolver sin ayuda de sus padres, estos han sido convertidos en cerdos por haberse comido sin permiso comida del mundo de los espíritus, donde la familia había llegado curioseando el lugar. Haku, quien socorre a Chihiro en ese momento, le advierte que para salvar a sus padres deberá encontrar un trabajo. Pues bien, aquí es donde encontramos el primer gran cambio del personaje: el momento en el que Chihiro se pone el uniforme o kimono de trabajo abandona ese carácter infantil y evoluciona hacia un personaje fuerte, va dejando a un lado el miedo y se va nutriendo de valentía y responsabilidad. Otro detalle de como Chihiro deja atrás su inmadurez es cuando Haku le da de comer un alimento que hace que Chihiro libere su dolor y, con él, sus miedos en forma de lágrimas. Se trata de un personaje que, sin darse cuenta, es capaz de adaptarse y resistir a los momentos de peligros a los que debe enfrentarse inevitablemente, mostrando así una fortaleza vital con la que toma decisiones por sí sola, de una manera adulta.

Respecto al físico de Chihiro, no se trata de la habitual protagonista anime hermosa y atractiva, simplemente es una niña de diez años enclenque con vestimenta normal, en lo que Miyazaki buscaba que la belleza de dicho personaje se encontrase en el interior del mismo, y en su evolutiva fortaleza (Suárez, 2015: 42).

6.4. Héroe y ayudante

Existen varios elementos en común entre *La Princesa Mononoke* y *El viaje de Chihiro*, entre ellos los roles que desempeñan los personajes protagonistas. Por un lado, tenemos a San y a Sen (el nuevo nombre que la bruja Yubaba ha dado a Chihiro) que, aunque son dos personalidades casi opuestas, ambas ocupan el puesto de heroína que debe salvar aquello que es suyo: Sen lo hace para devolver la forma humana a sus padres y para ayudar a Haku a liberarse del hechizo por el que no recuerda su nombre; mientras que San lo hace para salvar el bosque en el que habita y ayudar al príncipe Ashitaka a librarse de una horrible maldición. Por otro lado, encontramos a Ashitaka y a Sen, también dos personalidades muy dispares pero ocupando el mismo papel, el de ayudante. De nuevo Miyazaki ha invertido el cometido hombre-mujer, siendo el primero el secuaz de la mujer.

Aquí es donde, de nuevo, aplicamos la teoría de Vogler sobre el héroe y el mentor. Siendo el primero Chihiro (Sen), pues se caracteriza por su altruismo, aprendizaje y sacrificio, mientras que el mentor es Haku, que ayuda y admira al héroe. Pese a que el héroe puede tener varios mentores, destacamos, en este caso, la figura del mentor masculino frente al héroe femenino.

6.5. Análisis del personaje de Bruja Yubaba

Es la dueña de la casa de baños termales. Físicamente es un personaje de rasgos gigantes y, junto a su personalidad, produce intimidación en los otros personajes. Yubaba cumple el rol de antagonista y es egoísta, impresora e injusta con sus trabajadores y, más aún, cuando se trata de dinero. En discrepancia, el lado más humano de Yubaba se da a conocer con la aparición de su hijo Bō, con el que Yubaba pierde su autoridad contrarrestando su poder. Con este personaje Miyazaki de nuevo ha querido que el puesto de jefe lo ocupase una mujer, buscando una manera de recordar a la sociedad que la mujer no solo ha ocupado el puesto del hogar en la historia japonesa, sino que, además, esta jugó un papel importante en la economía, la posesión de tierras o en la política, llegando incluso al puesto de emperatriz. Cuando Yubaba riñe a Chihiro por ser una niña “mimada y quejica” vemos el enfrentamiento entre el mundo de los espíritus, y el de los humanos, lleno de sumos errores como la sobreprotección (Suárez, 2015: 44-47).

6.6. Análisis del personaje de Zeniba

Zeniba es la hermana gemela de Yubaba y representa su alter-ego puesto que es amable, tranquila y bondadosa a diferencia de esta última. La presión y el agotamiento del trabajo hacen de Yubaba una persona agresiva, mientras que la paz que respira Zeniba fuera de ese entorno laboral la convierte en su opuesto. La vivienda de Yubaba es enormemente grande y nada proporcional a lo que ella necesita, mostrando así la codicia y ambición por tener más, mientras que Zeniba vive humildemente en una pequeña casa acorde a sus necesidades. Se trata de un personaje que vive a las afueras de la ciudad, a la que Chihiro acude para pedir disculpas en nombre de Haku y devolverle el sello que este había robado. De nuevo, en Zeniba encontramos el sabio de la historia en un personaje femenino, pues es la persona que revela a Chihiro como ayudar a sus padres y a Haku a liberarse de sus respectivos encantamientos, únicamente debe hacerlo con la ayuda del recuerdo, pues dice Zeniba que no se olvida a quien ya conocemos, solo debemos recordarlo. A su vez, otorga a Chihiro numerosos valores ocultos en el film, por ejemplo, al transformar a Bō (un niño malcriado como Chihiro fue en su momento) en ratón, Zeniba enseña a Chihiro el don de proteger y perdonar a aquel que fue como ella en otro momento, enseñándole a despertar de la inocencia en la que viven. Físicamente, Zeniba es idéntica a su gemela y únicamente se diferencia de ella por las gafas que usa para ver.

6.7. Análisis del personaje de Yūko Ogino

Es la madre de Chihiro y es el personaje femenino más acorde con la visión de la sociedad japonesa del momento. En un primero momento Yūko intenta imponer su opinión ante su esposo (quien para el coche para inspeccionar el túnel donde han ido a parar) argumentando que llegarían tarde a su nueva casa y los camiones de la mudanza tendrían que esperarlo. No obstante, al ser ignorada por su marido, Yūko pierde toda su autoridad y se convierte en la sombra del mismo, dando a conocer que su opinión no es tenida en cuenta. Además, es el personaje más débil de la historia pues incita a su esposo a sucumbir a la tentación del banquete, es quien da el primer bocado e incita a Chihiro a comer también.

6.8. Análisis de las trabajadoras de la sauna

El segundo elemento común con *Mononoke Hime* son las sirvientas de la sauna. A este tipo de mujeres Miyazaki las presenta de forma similar, vestidas de uniforme y aparentando cumplir el arquetipo de mujer habitual. No obstante, aunque no se muestra de forma tan clara, las trabajadoras de la sauna son mujeres responsables y trabajadoras, perfectamente útiles y capaces de persistir sin la necesidad de ningún personaje masculino. Una única frase en la película nos sirve para definir a estas trabajadoras: “que las mujeres os ayuden” dice la bruja Yubaba en el momento en el que intentan sacar la profunda espina clavada en un Dios pestilente. Es decir, que estas mujeres son fuertes y su propio jefe (Yubaba) las requiere para este tipo de trabajos forzosos donde es necesario la fuerza física.

Entre estas trabajadoras encontramos a Lin, el personaje a cargo de Chihiro, ambiciosa en su trabajo y con anhelo de poder salir del mundo de los espíritus. Por supuesto, no es un personaje conformista y muestra coraje, por ejemplo, cuando le asignan limpiar la sauna grande (misión que no corresponde a Lin) no duda en expresar su discordancia. Sin embargo, en discordancia con esto último, se deja llevar por sobornos y tentaciones como el dinero aparentando ser débil. Es un personaje fundamental puesto que ayuda a Chihiro hasta llegar al despacho de Yubaba sin ser descubierta, también actúa de apoyo moral y le enseña modales así como si de una hermana mayor se tratase.

6.9. Análisis contrastado con la teoría

Esta es una de las partes fundamentales en este análisis. Todas las películas dirigidas por Miyazaki guardan un mensaje crítico y de protesta, por ejemplo, en *La Princesa Mononoke* es la

reivindicación del feminismo y la deshumanización del hombre que está destruyendo la naturaleza. Sin embargo, Miyazaki no suele revelar sus intenciones en los argumentos de sus largometrajes. Respecto a *El viaje de Chihiro*, hay una serie de creencias y leyendas con base real respecto a estos mensajes ocultos que los espectadores han querido revelar y que Miyazaki no niega ni confirma. Como sabemos Chihiro, al ser separada de la protección de sus padres, entra a trabajar en la casa de baños termales sin alternativa. Pues bien, la teoría sostiene que esta casa podría tratarse de un prostíbulo y Yubaba sería la “madame” del mismo. “En concreto la película representaría un “soapland” (ソープランド), un tipo de burdel japonés en donde los hombres pueden ser bañados por prostitutas -existen muy pocos establecimientos de este tipo para mujeres-.” (Fraga, 2016).

Para seguir con la veracidad de esta teoría ponemos como ejemplo el hecho de que todos los clientes son hombres. Además, Chihiro, como el resto de empleados de la casa, es despojada de su verdadero nombre y apodada como Sen, lo que suele ocurrir en el mundo de la prostitución para que no se identifique a las personas y evitar así implicaciones de cara a la legalidad. “Sen” además de significar literalmente “mil” es un término que se utilizaba en antiguas épocas para designar a las prostitutas de bajo nivel. Por otro lado, encontramos el espíritu Kaonashi (“sin cara”, un personaje sin rostro que, constantemente, ofrece dinero a Chihiro y que, según esta teoría, es a cambio de su virginidad (Corral, 2016: 231). En definitiva, lo que la teoría sostiene es que Miyazaki ha querido denunciar en esta ocasión la explotación de las mujeres en la industria y el negocio del sexo.

Esta primera teoría nos conduce con otra idea relacionada con la misma, se trata de la prostitución infantil, pues Chihiro es una niña de diez años que, debido a la irresponsabilidad de sus padres, debe encontrar un trabajo para sobrevivir, lo que puede llevar a un niño a tomar la decisión equivocada. Chihiro representaría esas niñas recién entradas en el mundo de la prostitución que deben dejar atrás su niñez y su miedo para poder enfrentar la realidad a la que se están sometidas. Sin embargo, esto no es extraño si nos remitimos a algún tiempo atrás:

La extrañeza que provoca la imagen de una chiquilla de diez años trabajando en una zona de adultos se desvanece cuando entendemos que, en siglos de antaño, esto era bastante normal. Aunque Yoshiwara y el resto de barrios de prostitución estaban repletos de impúberes dedicados a la venta de su cuerpo, el trabajo de la pequeña Chihiro no se aparta de la iconografía presentes en las novelas de Charles Dickens o de la situación infantil en la época victoriana, antes de la revolución industrial británica (Corral, 2016: 229).

En conclusión, lo que la teoría sostiene es que Miyazaki ha querido reivindicarse en contra de la explotación sexual de mujeres y niñas, un antiguo e inhumano negocio que aún sigue presente tanto en la sociedad oriental como en la occidental.

7. ESTUDIO DEL ROL FEMENINO EN *EL CASTILLO AMBULANTE*

Para realizar el análisis del filme *El castillo ambulante* (*Howl no Ugoku Shiro*, Hayao Miyazaki, 2004) comenzaremos por mencionar que esta película japonesa de Studio Ghibli es la adaptación de una de las obras literarias de la autora británica Diana Wynne Jones. Aunque no llegó al nivel de recaudación de *El viaje de Chihiro*, obtuvo mucho éxito en Japón y fuera del país llegando a recaudar 235.184.110 dólares en todo el mundo⁴ e incluso consiguiendo la nominación al Oscar a la Mejor Película de Animación (2006). Además, obtuvo numerosos premios como el Premio Nébula a Mejor Guion o uno en el Festival de Cine de Sitges (Valdivia, 2016).

Un dato importante en el análisis de esta película es que, en esta ocasión, Miyazaki ha basado su historia en una ciudad europea, es decir, que la trama se desarrolla en Occidente. Así, vamos a comprobar las diferentes visiones que Miyazaki y Wynne aportan a una misma historia. Además, entre otros temas de importancia como la guerra, Miyazaki profundiza en la posición de la mujer en esta película.

7.1. Sinopsis

Sophie es una joven de 18 años que trabaja en una sombrerería junto a otras compañeras. En una ocasión en la que se dispone a visitar la cafetería en la que trabaja su hermana Lettie, dos soldados que hacen guarda (pues el país está en guerra) la sorprenden en un callejón solitario y Howl, un misterioso y seductor mago la salva de aquellos soldados, perseguido por los secuaces de la bruja del páramo. Cuando esta bruja se entera de que Sophie ha estado con Howl le propina un hechizo que la transforma en una anciana de 90 años. Para volver a su aspecto normal Sophie va en busca del único sitio donde creen que pueden ayudarle: El castillo ambulante donde vive Howl. Allí Sophie conoce a Michael, un discípulo de Howl y a Calficer, un demonio del fuego. La estancia en el castillo hará que Sophie conozca cada vez más a Howl y al resto de habitantes del castillo, hasta el punto de que se ayuden entre todos a superar sus problemas en este tiempo de guerra.

⁴ Recuperado de IMDb Copyright 1990-2018 por la compañía IMDb.com, Inc.

7.2. Ficha técnica

Tabla 7. *Ficha técnica de El castillo ambulante.*

| | |
|------------------------------|---|
| Producción | Studio Ghibli |
| Diseño de producción | Ryoichi Fukuyama, Seiji Okuda, Nozomu Takahashi y Hiroyuki Watanabe |
| Dirección y guion | Hayao Miyazaki |
| Ayudante de dirección | Ryosuke Kiyokawa y Yosuke Toba |
| Basado en | <i>Howl's Moving Castle</i> de Diana Wynne Jones |
| Dirección artística | Yōji Takeshige y Noboru Yoshida |
| Música y sonido | Joe Hisaishi y Kazuhiro Wakabayashi |
| Fotografía | Atsushi Okui |
| Montaje | Takeshi Seyama |
| Reparto | Chieko Baishō, Takuya Kimura, Akihiro Miwa, Tatsuya Gashūin, Haruko Katō, Ryūnosuke Kamiki, Mayuno Yasokawa, Yayoi Kazuki y Yō Ōizumi |

Nota. Recuperado de IMDb Copyright 1990-2018 por la compañía IMDb.com, Inc. Fuente: elaboración propia.

7.3. Análisis del personaje de Sophie (joven)

Como hemos dicho, la historia se basa en una ciudad europea, así Miyazaki podría mostrar en esta película cierta visión oriental hacia la mujer occidental, hablamos de la interculturalidad: Sophie trabaja en una tienda de sombreros en la que, en principio, solo hay mujeres trabajando. Aquí podría verse como el director ve a la mujer europea, trabajadora e independiente, frente a la mujer oriental, dedicada a su familia y labor en casa, que únicamente trabaja en negocios familiares o heredados. Sin embargo, de nuevo aquí encontramos al grupo de trabajadoras que hasta ahora hemos ido encontrando tanto en *La Princesa Mononoke* como en *El viaje de Chihiro*. También podemos encontrar este aspecto de la mujer trabajadora en la hermana de Sophie, empleada de una cafetería. En este film Miyazaki ofrece una visión sobre la mujer cotilla: cuando las compañeras de trabajo de Sophie ven el castillo de Howl hacen comentarios morbosos, ríen entre ellas, etc., frente a la propia Sophie, mucho más prudente y silenciosa, cayendo así en el tópico de la mujer. Estas mujeres no se diferencian tanto de Lin y el resto de trabajadoras de la Casa de los baños o de Toki y las empleadas de la herrería.

En una de las escenas del inicio del film, el momento en el que Sophie va a visitar a su hermana, se encuentra sola en un callejón y la sorprenden dos militares con perversas intenciones. Lo que Miyazaki quiere mostrarnos aquí es el horror de la guerra transformado en el machismo de dos militares: ya conocemos numerosos casos de violaciones (incluso a propias compañeras del cuerpo) o corrupción dentro de las fuerzas armadas u organizaciones militares. Por ejemplo, en un artículo por

parte de Europa Press para *El Mundo* encontramos que en marzo de 2012 en Estados Unidos 8 mujeres militares denuncian agresiones y violaciones dentro del cuerpo, o en España encontramos el caso de Zaida Cantera también una capitana víctima del acoso sexual militar (Precedo, 2015). La historia podría repetirse en este anime para niños en el que se visualiza la vulnerabilidad de una chica de 18 años indefensa ante dos personas cuyo oficio es la protección de los civiles.

En el personaje de Sophie también encontramos numerosas escenas de indiscreción: la imprudencia, la desobediencia, el chantaje o los modales en la comida. Sophie entra en el castillo de la forma más imprudente posible, observa y pronto empieza a tocarlo todo como si no supiera que esa no es su casa. Más tarde, Sophie tendrá la valentía de chantajear a Calcifer, el demonio del fuego, para que este le cuente cosas. Michael le dice a Sophie que no toque nada, y menos aún la puerta y los diferentes colores, en cambio, Sophie no tarda ni un segundo en abrir y cerrar puertas. Y, por último, los modales en la mesa, no solo se aprecia, sino que uno de los personajes hace un comentario alusivo al tema “aquí hasta los modales son un desastre”. Podrían estos ser aspectos occidentales contados desde el punto de vista de un japonés. Por supuesto que, para los japoneses, el respeto, el perdón, o el agradecimiento son conceptos muy importantes en su día a día, en una búsqueda de empatizar con el receptor: por ejemplo, en una conversación se habitúa disculparse en numerosas ocasiones por nonadas por las que en otras sociedades no se pediría perdón. Los japoneses se sienten impulsados por la educación, la armonía social o la cortesía para actuar de esta forma (Hirano, 2016).

7.4. Análisis del personaje de Sophie (anciana)

La Sophie anciana ostenta el puesto del sabio que hemos ido conociendo hasta el momento, ocupado este lugar, una vez más, por una mujer. La evolución de Sophie es clara, pasando de ser una joven, tímida y vulnerable a una anciana valiente y con iniciativa (el sabio). Este podría ser un aspecto muy oriental apreciado en el film. Para los occidentales la verdad puede ser alcanzada por la lógica argumentativa, para los orientales la verdad puede ser revelada cuando se está preparado para ello. El lenguaje es jerárquico, según la edad y estatus social (Vilà, 2005: 120). Es decir, la sabiduría y la madurez llegan con la edad, el hombre sabio japonés es el anciano conocedor. Este es el motivo por el cual ellos muestran respeto hacia los más mayores. La Sophie abuela dice “al menos con este aspecto ya no me harán nada” pues pierde el miedo y sabe que la respetarán. Con la evolución de este personaje Miyazaki muestra una mujer fuerte, independiente o con capacidad estratégica, unas cualidades que permanecerán cuando el personaje vuelva a su estado de juventud.

7.5. Análisis del personaje de Suliman

El primer detalle que cambia en el libro con respecto a la película es que Suliman, el mago ayudante del rey capaz de eliminar cualquier encantamiento, es una bruja en el film. Es obvio que Miyazaki quiere que aparezcan mujeres en sus películas y que estas tengan tanta importancia como la de un protagonista o antagonista. En este caso, Suliman es quien adquiere el rol del mandato: la política y la organización de la mano de una mujer reflejados en este personaje: “La mujer poderosa (política, quién asume cargos importantes a nivel nacional o internacional) corresponde a Suliman, la hechicera del reino” (Calderón, s.f). Se trata de una posición similar a la que ocupa la bruja Yubaba en *El viaje de Chihiro*. Este director intenta que no olvidemos la importancia de la mujer en los altos cargos políticos o económicos y lo hace en forma de anime. No obstante, pese a los intentos de Miyazaki de concienciar a la población japonesa la mujer sigue obteniendo un papel casi invisible en la política:

La política sigue siendo un campo casi exclusivamente masculino. Las primeras elecciones generales del siglo XXI redujeron, incluso, la presencia de mujeres en el Parlamento. De los 480 diputados electos, sólo 34 eran mujeres, una menos que en la legislatura anterior. De todas las electas, la más popular es Makiko Tanaka, hija del ex primer ministro Takuei Tanaka y la primera mujer que ocupó la cartera de Exteriores, en la que apenas duró un año pese a ser la ministra más célebre del gabinete de Junichiro Koizumi. El ala más conservadora del gobernante Partido Liberal Democrático puso la proa a la conocida como “la ministra que no se mordía la lengua”. Koizumi cedió y tras destituirla, la suspendió de militancia en el partido por las acusaciones de utilizar bienes públicos. Una vez exculpada por la justicia, ganó un escaño como independiente y en la actualidad se sienta en la bancada del opositor Partido Democrático de Japón (Higueras, 2009).

7.6. Análisis del personaje de Howl

A diferencia de la novela, en el personaje de Howl en el anime a experimentado un importante cambio, pasando de ser un auténtico casanova a un personaje algo infantil y bondadoso, siendo su carácter mujeriego un simple rumor. Además, también Michael (ayudante de Howl) adopta ese carácter añorado, pero aquí se muestra más claramente, pues lo convierte en un niño en lugar de un adulto como aparece en la novela. De esta forma Miyazaki rompe con el rol del “macho” o del hombre irrespetuoso con la mujer, destruyendo ese carácter conquistador como si las mujeres fuesen un premio. Con este personaje no solo cambia la ocupación del hombre, sino que también algunos conceptos como el amor, las relaciones, el sexo o la seducción evolucionan de la mano de Howl, rompiendo estereotipos y tópicos de relaciones carnales. Además, esta es una forma de decir que no todas las relaciones son iguales, ni perfectas “como en las películas”.

Sin embargo, este personaje si cumple otro tipo de t3pico que normalmente encontramos en personajes femeninos: se trata de la belleza. Una de las frases que dice Howl en la pel3cula (“no tiene sentido seguir viviendo si he dejado de ser hermoso”) nos remite a uno de los estereotipos m3s presentes en la actualidad. La belleza es un concepto que nos ha ido acompa1ando a lo largo de los a1os y, adem3s, ha ido evolucionando. Para Howl su belleza reside en su pelo moreno o color oscuro, que consigue con diferentes tintes o productos de belleza que Sophie, m3s tarde, desordena. Es decir, Howl se centra en su belleza f3sica. Puede que, en este caso, las culturas orientales y occidentales, no se diferencien tanto: el f3sico. En Jap3n, por ejemplo, son comunes tendencias como el de las *Ganguro* o *Kogal*, estos son dos estilos puramente f3sicos, basados en el maquillaje y vestimentas. Sin embargo, tambi3n en las culturas orientales estos estilos guardan un apartado para la belleza interior, ligada al espiritualismo y a la sabidur3a (Fraga, 2016). El personaje de Howl no es capaz de ver su relaci3n con la belleza interior, llegando incluso a preguntarse el sentido de su existencia.

7.7. An3lisis del personaje de la Bruja del P3ramo

En la bruja del p3ramo encontramos, por segunda vez, como Miyazaki hace una cr3tica hacia el concepto de belleza. Se trata de una mujer obsesionada con la belleza f3sica, tanto que usar3a diferentes hechizos para mantener su hermosura y enamorar a Howls, quien se fija en ella hasta descubrir su aspecto real. Entonces, aqu3 encontramos la superficialidad en ambos personajes: en Howls porque solo muestra inter3s en mujeres j3venes y guapas sin importar como son estas personalmente, y en la bruja del p3ramo, porque da prioridad a lo que los dem3s piensen de ella misma m3s que a su propia opini3n, siendo as3 un personaje basado en las apariencias. Como el director tambi3n pretende una cr3tica hacia la guerra en este largometraje, podr3a entenderse el desenmascaramiento del verdadero aspecto de la bruja como una alegor3a del verdadero aspecto que tiene la guerra, frente a la falsa publicidad de las octavillas u otro tipo de propaganda.

7.8. An3lisis del personaje de Lettie

Por 3ltimo, el personaje de Lettie, hermana de Sophie. Frente a la novela, Miyazaki ha resumido algunas partes para el anime, centr3ndose en la trama principal y eliminando tramas secundarias como el romance de las dos hermanas peque1as de Sophie. En el filme 3nicamente aparece una de sus hermanas y en una 3nica ocasi3n, Lettie. Sin embargo, este personaje femenino tambi3n es importante pues vuelve a ser el personaje m3s asemejo a la visi3n estereotipada de las mujeres: coqueta, risue1a,

físicamente hermosa, delgada y elegante, con un delantal como uniforme de trabajo, etc. Se trata de un personaje al que se le ha aplicado concepto de hiperfeminidad: “La hiperfeminidad es la exageración de los estereotipos de conducta femenina, las mujeres híperfemeninas, así como algunos hombres gay y mujeres transgéneros, exageran las cualidades que consideran femeninas.” (Palacios, 2014: 14).

8. ASPECTOS COMUNES SOBRE LOS PERSONAJES FEMENINOS DE HAYAO MIYAZAKI

8.1. La responsabilidad de las jóvenes protagonista

Las protagonistas de Miyazaki están caracterizadas por ser jóvenes que adquieren una responsabilidad adulta. Junto a ello, destaca su aspecto físico y psíquico: una cara de ojos pequeños y redondos llenos de inocencia en contraste con su difícil evolución psicológica y la relación que estas protagonistas adquieren con el resto de personajes y conflictos con los que interactúan. Estos rasgos físicos y psicológicos son los que diferencian a los personajes de Miyazaki del resto de animes dentro del Shōjo caracterizados por sexualizar a las mujeres y jóvenes o masculinizar al héroe. Podemos distinguir dos tipos de roles que cumplen las protagonistas de Miyazaki, por un lado, el de heroína o guerrera como vemos en *La Princesa Mononoke*; por otro lado, están las niñas o menores que deben enfrentarse a la realidad de una manera adulta, como en el trabajo o las relaciones sociales, es el caso de Chihiro o Nicky (Pérez-Guerrero, 2013: 111-112).

El modelo de guerrera miyazakiana recae en adolescentes que ostentan puestos de autoridad y liderazgos dentro de sus comunidades, una potestad que adquieren por linaje o por adopción. a pesar de su juventud, son figuras heroicas ya forjadas, en las que, como ocurre en este tipo de campeones, sobresalen su valor y fortaleza en la lucha, el amor por una causa justa, así como una excepcional destreza en las técnicas de combate. no obstante, este personaje se diferencia del prototipo de luchadora habitual en otras producciones al mostrar un mayor dominio de sus pasiones. no se trata en ningún caso de mujeres frías, insensibles o perfectas. sin embargo, la heroína de miyazaki se caracteriza por buscar más el entendimiento con su rival que su derrota, rasgo que el autor asocia más a la forma de ser de la mujer que a la del varón joven, al que considera más tendente a la acción (Pérez-Guerrero, 2013: 112).

Estas guerreras también se caracterizan por el sentimiento de responsabilidad que tienen con respecto a aquello que les importa como la familia y el hogar. Son capaces de obrar por el beneficio del bien común olvidando, o dejando a un lado, las diferencias con aquellos que no piensan como ellas. Este es el caso de San que, pese a no comprender los ideales de Ashitaka, lo ayuda con propósito de salvar el bosque y a su familia.

El otro tipo de protagonista miyazakiana se caracteriza por su entusiasmo y pureza. Las historias que lideran exploran las dificultades de independizarse de los padres y los retos que una sociedad marcada por el consumismo lanza a los portadores del futuro (jóvenes y niños). Aunque no poseen la seguridad ni las destrezas de sus homónimas guerreras, sí comparten con ellas la fortaleza de carácter y el corazón magnánimo que las distingue. En ellas hay una tendencia clara a sobreponerse a sus propias necesidades para cuidar o ayudar a otros, a través de pequeños detalles y gestos de diversa índole, entre los que se incluye la atención de asuntos de tipo

doméstico. Su meta de abrirse paso en un mundo hostil solo la consigue gracias a su forma de ser trabajadora, perseverante, honesta y generosa (Pérez-Guerrero, 2013: 113).

Como hemos dicho anteriormente, Chihiro y Nicky son los personajes que mejor cumplen estas características, sin embargo, también Sophie entraría dentro de esta clasificación. Este tipo de protagonistas deben conocer su propia identidad, aún oculta debido a su corta edad, para ayudar o convivir con el resto. Junto a ellas encontramos otras mujeres que las van ayudando durante el recorrido de la trama, son las mentoras y se caracterizan por ser jóvenes aunque ya han adquirido cierta madurez. Contribuyen a las protagonistas positividad y energía además de los debidos consejos que aportan como mentoras. Hablamos de Osono y Úrsula para Nicky o Lin para Chihiro, aunque, como ya sabemos, el mayor ayudante de Chihiro es Haku, un chico. En general, las protagonistas de Miyazaki adquieren una madurez superior para la edad que encarnan y que van adquiriendo, en algunos casos, a la medida que avanza la trama debido a las vivencias que llevan consigo.

8.2. Antagonistas y personajes secundarios

Las antagonistas de Miyazaki generalmente ocupan un alto cargo o el puesto de líder. Sin embargo, aunque en el caso de las películas protagonizadas por las guerreras las antagonistas sí adquieren este carácter de líder o campeona, en los largometrajes protagonizados por las menores o niñas estas antagonistas adquieren el rol de villano, sin necesidad de cumplir con un componente heroico. Muy al contrario que la sencillez de las protagonistas, estos personajes se caracterizan por estar maquilladas y mejor cuidadas en cuanto a su aspecto físico. Miyazaki dota así a sus personajes de una feminidad propia sin sexualizar a la mujer pese a su sencillez, mediante gestos y formas. Por ello, la mayoría de antagonistas también son dotadas de cierta dureza, así como protagonistas como San, pues el carácter fuerte o severo puede pertenecer tanto a personajes masculinos como femeninos y no solo a los primeros.

En el caso de aquellos personajes que ostentan cargos de autoridad y se han dejado llevar por la ambición, el rencor o el egoísmo, Miyazaki las representa como *no totalmente humanas* o con alguna discapacidad física, sin que esto opaque su atractivo femenino, pero subrayando cómo, al alejarse del ideal que él propone con sus heroínas, se apartan también de su propia naturaleza (Pérez-Guerrero, 2013: 115).

Dichas antagonistas también son unos personajes complejos a nivel psicológico, pues pueden mostrar tanto generosidad o empatía con el mismo personaje que, antes o más tarde, ha sido egoísta o severa. Es decir, encontramos aquí un Alter Ego de la antagonista: por un lado, el personaje adquiere las mismas dotes heroicas que las protagonistas y, por otro, el mismo personaje abandona esa

heroicidad en la sombra debido a las ansias de poder y la avaricia. Como ya hemos analizado, en el caso de la bruja Yubaba ese Alter Ego se hace personaje, su hermana gemela Zeniba. Dicha austeridad se debe a la pérdida de identidad de estos personajes junto con el pensamiento dominante que poseen. La empatía con el otro, la responsabilidad y los valores transmitidos por las protagonistas devuelven a las antagonistas su lado bondadoso.

8.3. La figura del sabio encarnada en mujer

En las películas de Miyazaki encontramos la figura de ancianas y mayores como la forma esencial que aporta a los jóvenes y niños (ya sean protagonistas o no, hombre o mujer) el aprendizaje necesario para nutrirse como personas y enriquecer su futuro. Con ellas Miyazaki recoge la sabiduría y madurez que pretende dar a sus protagonistas y al resto de personajes femeninos, los cuales adquieren estas dotes en su evolución. Ocupan el lugar de consejeras, se caracterizan por la comprensión y la ternura y por aconsejar al resto de personajes. Como fruto de su sabiduría estas ancianas suelen aguardar un momento de picardía con el que conectar con los más pequeños. Sin embargo, no quiere decir que todos los personajes mayores sean sabios, por ejemplo, la bruja de Páramo muestra aspectos de inmadurez o niñería al enamorarse de jóvenes y obsesionarse con ellos o con la belleza. Junto con las madres, las ayudantes secundarias y las protagonistas, la mujer sabia está representada también por la sencillez, evitando el maquillaje y los abalorios.

Dentro de la clasificación del sabio podríamos incluir a las madres, las cuales adquieren un papel muy secundario y aparecen en escasas ocasiones, pero son sumamente importantes en la trama, pues aportan a los personajes apoyo moral, tranquilidad y aprendizaje. Miyazaki ha querido aquí mostrar al espectador la importancia que tienen las madres para instruir a los niños y proporcionar el amor necesario para que estos lleguen a ser los futuros hombres necesarios para el país. La mala educación o el descuido de los padres produce que estos se sientan abandonados o sobreprotegidos, como el caso de Chihiro o de Bo, hijo de Yubaba, quien lo convierte en un bebé irritante, egoísta y caprichoso. La sabiduría de las ancianas es diferente a la de las madres, pues la de estas se caracteriza por una valentía y generosidad particular con las que ayuda a solucionar los problemas de otros personajes. Las madres no solo son importantes por su presencia, sino que el recuerdo de estas se proyecta en sus sucesores. Sin estas características las madres perderían su esencia, la cual afectaría también en la evolución de sus hijos o hijas.

Miyazaki ha querido reunir todas las facetas de sus personajes femeninos y comprimirlas en un solo personaje: hablamos de Sophie de *El Castillo Ambulante*, quien comienza siendo apenas una niña

tímida y, debido a un maleficio, es convertida en anciana. En este cambio el personaje evoluciona inmediatamente, adoptando la madurez y sabiduría propia de la anciana y alejándose de la niña. No obstante, Sophie también adquiere el rol de madre en algunos momentos de la película respecto al personaje de Howl, a quien aconseja y cuida y por el que se preocupa cual madre. Estos momentos coinciden con las partes de la historia en la que el hechizo de Sophie pierde algo de efecto y retoma su aspecto físico original conservando el pelo grisáceo.

9. CONCLUSIÓN

Hayao Miyazaki ha aportado al mundo del anime una nueva visión del rol que ocupa la mujer y del concepto femenino. Con la idea de ofrecer una nueva visión de estos personajes hemos indagado en el mundo de Studio Ghibli centrándonos en cuatro películas dirigidas y guionizadas por Miyazaki.

Pese a que el público objetivo o target de estos largometrajes es infantil, Miyazaki ha introducido valores y conceptos comunes en todos ellos, aunque no se trata de un patrón repetitivo respecto a la figura femenina. Principalmente, ofrece una visión realista a su vez que diferente y reivindicativa, en lugar de crear personajes irreales o idealizados. Estos conceptos comunes analizados son los siguientes: las mujeres como protagonista y personajes principales, la representación de la feminidad desde un punto de vista realista y sin estereotipos, el intercambio de roles reflejados en la mujer sabia y en la heroína y el hombre ayudante, así como la importancia de las mujeres villanas, muy diferentes al villano habitual (caracterizado por su maldad, desconsideración o torpeza) ya que, en ocasiones, obran por un bien común, miran por los demás y son capaces de sentir empatía.

Desde *Nicky, la aprendiz de bruja*, *La princesa Mononoke*, *El viaje de Chihiro* hasta *El castillo ambulante* hemos analizado que las mujeres son los pilares fundamentales de todas las tramas sin los cuales la historia no sería posible, esto se debe a que sus protagonistas son mujeres y también sus antagonistas. Tanto unas como las otras son personajes definidos por su poder o fuerza, inteligencia o astucia y coraje ocupando así un rol o puesto de héroes y villanos. Por otro lado, dentro de cada película tanto estos personajes principales como los personajes femeninos secundarios ofrecen cada uno ellos un valor determinado: como el de la mujer trabajadora visto en Osono, Toki, Lin o Lettie; Úrsula, Nicky, Zeniba o San como la mujer independiente; las luchadoras serían San o Lady Eboshi; Nicky, Chihiro o Sophie son niñas que alcanzan la madurez adulta; La mujer sabia serían Hii-sama y Lettie anciana; las madres serían Osono, Yubaba o Kokiri que, junto a las sabias, ofrecen protección, aprendizaje y ayuda a los personajes; y la relación de la heroína y el ayudante la encontraríamos en Chihiro-Haku, San-Ashitaka o Nicky-Tombo; y el hombre doblegado a la mujer sería Gonza.

Es con la llegada Hayao Miyazaki cuando el universo del anime experimenta un cambio de visión de la mujer y una evolución femenina, marcando un antes y un después en este ámbito audiovisual, el cual servirá de ejemplo a seguir para los jóvenes directores venideros. Así, es como el feminismo se introduce en entornos que aún desconocen este concepto. Miyazaki crea un mundo común, como ya hemos dicho, entre todas sus películas, un mundo que se va enriqueciendo cada vez más con el tiempo gracias a sus de criaturas e historias. El evidente reciclaje de ideas en estas películas crea un caos narrativo fundamental para la consolidación del mundo filmográfico de Miyazaki.

Lo que intentamos conseguir con el análisis del rol femenino es profundizar en este mundo, descubriendo su esencia y conocer el valor que tiene la animación de Miyazaki como herramienta didáctica, pues sus mensajes estimulan al espectador infantil y al adulto con el objetivo de que este último se plantee su misión en el mundo y en la sociedad. La visión que ofrece el director sobre las mujeres y, por tanto, el feminismo es una percepción renovada y mediática. Miyazaki ha hecho de su trabajo un medio para construir una identidad y transmitir ideales.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Acetato. (2009). En Definición.de. Recuperado de <https://definicion.de/acetato/> [2018, 10 de mayo].
- Bendazzi, G., (2003), *Cartoons. 100 años de cine de animación*, Madrid, España: Ocho y medio.
- Berndt, J., (1996), *El fenómeno manga*, Madrid, España: Martinez Roca.
- Casetti, F. & Di Chio F., (1999), *Análisis de la televisión: instrumentos, métodos y prácticas de investigación*, Barcelona, España: Paidós.
- Casetti, F. & Di Chio F., (2014), *Cómo analizar un film*, Barcelona, España: Paidós.
- Corral, J. M., (2016), *Hayao Miyazaki, Isao Yakahata: vida y obra de los cerebros de Studio Ghibli*, Palma de Mallorca, España: Dolmen.
- Calderón, M. (S.f). La magia de la celuloide: Feminismo y valores en el Castillo Ambulante. *Cátedra de Historia*. Recuperado de <http://historiauned.net/> [2018, 5 de mayo].
- Dunn, M. (2007, 10 de mayo). Modern girls and outrage. *The Japan Times*. Recuperado de <https://www.japantimes.co.jp/> [2018, 20 de marzo].
- El País. (25 de febrero de 2017). Hayao Miyazaki rompe su retiro y prepara una nueva película. El País. Recuperado de <https://elpais.com/> [2018, 22 de febrero].
- Europa Press. (7 de marzo de 2012). Ocho mujeres militares denuncian violaciones y agresiones en EEUU. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/> [2018, 5 de mayo].
- Fraga, F. (2016, 5 de diciembre). El oscuro secreto de 'El viaje de Chihiro' relacionado con la industria del sexo. *No solo Manga*. Recuperado de <http://anime-manga.atresmedia.com/> [2018, 29 de abril].
- Fraga, F. (2016, 3 de octubre). La evolución y tendencias más destacadas de la moda japonesa. *No solo Manga*. Recuperado de <http://anime-manga.atresmedia.com/> [2018, 5 de mayo].
- Ferro, J. (2017, 27 de enero). Feminism in "Princess Mononoke". *ReelRundown*. Recuperado de <https://reelrundown.com/> [2018, 25 de abril].
- García, A. & Barrero, M. (2009, s.f). Machiko Hasegawa. *Tebeosfera*. Recuperado de <https://www.tebeosfera.com/> [2018, 14 de Mayo].
- Gómez, M.T. (2013). Representatividad de la mujer en el cine, un análisis del contexto hacia un imaginario social para el reconocimiento femenino. *Quaestiones Disputatae*, 1 (13), 27-40.

Hara, T., Miyazaki, H., (productores) y Miyazaki, H. (director). (1989). *Majo no takkyūbin* [cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.

Heredia, D., (2016), *Anime. Anime. 100 años de animación japonesa*, Madrid, España: Diábolo.

Higueras, G. (2009, s.f). La revolución silenciosa de la mujer japonesa. *Estudios de Política Exterior*. Recuperado de <https://www.politicaexterior.com/> [2018, 6 de mayo].

Hirano, T. (2016, 23 de marzo). Las expresiones de disculpa en japonés y sus diferentes significados. *Espai Wabi Sabi – Escuela de japonés*. Recuperado de <https://www.espaiwabisabi.com/> [2018, 5 de mayo].

Horno, A. (2013). *Animación japonesa. Análisis de series de animación actuales*. Tesis doctoral, Dibujo-Diseño y Nuevas Tecnologías, universidad de Granada, Granada.

Horno, A. (2013). La era digital del anime japonés. *Historia y Comunicación Social*, 18 (Esp.), 687-698. doi: http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.43999

Internet Movie Database (IMDb). (1990-2018). *El castillo ambulante (2004)* [Tabla]. Recuperado de https://www.imdb.com/?ref_=nv_home [2018, 5 de mayo].

Internet Movie Database (IMDb). (1990-2018). *El viaje de Chihiro (2001)* [Tabla]. Recuperado de https://www.imdb.com/?ref_=nv_home [2018, 29 de abril].

Internet Movie Database (IMDb). (1990-2018). *La princesa Mononoke (1997)* [Tabla]. Recuperado de https://www.imdb.com/?ref_=nv_home [2018, 25 de abril].

Internet Movie Database (IMDb). (1990-2018). *Nicky, la aprendiz de bruja (1989)* [Tabla]. Recuperado de https://www.imdb.com/?ref_=nv_home [2018, 6 de mayo].

Koujien. (2003, 11 de septiembre). Anime Is Cartoons. *The Everything Development Company*. Recuperado de <https://everything2.com/> [2018, 14 de abril].

Lanzaco, F., (2012), *La mujer japonesa: un esbozo a través de la historia*, Madrid, España: verbum.

Levi, A., (1996), *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*, Chicago y La Salle, Illinois: Open Court.

Linsenmaier, T. (2010, 14 de febrero). Sheuo Hui Gan – To Be or Not to Be – Anime: The Controversy in Japan over the “Anime” Label. *Animation Studies Online Journal*. Recuperado de <https://journal.animationstudies.org/> [2018, 14 de abril].

- López, A. (9 de abril de 2018). Por qué las japonesas tienen que "pedir la vez" para tener un bebé. *El Confidencial*. Recuperado de <https://www.elconfidencial.com/> [2018, 7 de mayo].
- López, F. J., & García J. A. (2011). Arquetipos iconográficos femeninos en el cómic y la animación japonesa para adolescentes masculinos. *Congreso Universitario Nacional Investigación y Género*. Universidad de Sevilla, Sevilla.
- López, F. (2018, s.f). LA ERA SHOWA Y EL GRUPO DEL 24: LAS MANGAKAS DE LA MODERNIDAD. *Tebeosfera*. Recuperado de <https://www.tebeosfera.com/> [2018, 14 de Mayo].
- López, F. (2018, s.f). Machiko Hasegawa. *Tebeosfera*. Recuperado de <https://www.tebeosfera.com/> [2018, 14 de Mayo].
- Mandell, M. (2016) Woman's Medical College of Pennsylvania. The Encyclopedia of Greater Philadelphia [versión electrónica]. Rutgers University-Camden, EEUU: Mid-Atlantic Regional Center for the Humanities (MARCH), <http://philadelphiaencyclopedia.org/> [2018, 15 de Mayo].
- Montero, L., (2017), *Biblioteca Studio Ghibli: La princesa Mononoke*, Sevilla, España: Héroes de papel.
- Montero, L. (2011). *La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía, y didáctica*. Tesis doctoral, Lingüística, Lenguas Modernas, Lógica y Filosofía de la Ciencia, Teoría de la Literatura y Literatura Comparada, Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.
- Palacios, W. E. (2014). *Análisis de las políticas públicas implementadas por el Estado ecuatoriano para promover, proteger y garantizar el desarrollo de la equidad de las mujeres en la esfera pública y privada*. Tesis doctoral, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, San Francisco de Quito.
- Papalini, V. A., (2006), *Anime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*, Buenos Aires, Argentina: La Crujía.
- Pérez-Guerrero, A. M. (2013). La aportación de los personajes femeninos al universo de Hayao Miyazaki. *Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)*, 1 (3), 108-121. doi: <https://doi.org/10.4995/caa.2013.1428>
- Pérez, L. (2016). *El modelo de la mujer japonesa en el periodo Tokugawa: el Onna-Daigaku*. Trabajo de grado, Historia, Universidad del País Vasco, País Vasco.
- Pizarro, M. A. (2011, 2 de agosto). 30 años de Studio Ghibli: Sus 22 películas. *Europa Press*. Recuperado de <http://www.europapress.es/> [2018, 28 de abril]

Precedo, A. (7 de junio de 2015). Zaida Cantera: La historia de la mujer que sufrió acoso sexual en el ejército. *La Voz de Galicia*. Recuperado de <https://www.lavozdegalicia.es/> [2018, 5 de mayo].

Real Academia Española. (2017). Animar. En *Diccionario de la lengua española* (23.a ed.). Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=2hSyy7m>

Richie, D., (2004), *Cien años de cine Japonés*, Madrid, España: Jaguar Ediciones.

Robles, M., (2012), *Antología del Studio Ghibli: de los Yamada a Kokuriko (1999-2011)*, Palma de Mallorca, España: Dolmen.

Robles, M., (2011), *Antología del Studio Ghibli: de Nausicaä a Mononoke (1984-1997)*, Palma de Mallorca, España: Dolmen.

Saloz, J. C. (2017, 11 de enero). ¿Es 'El viaje de Chihiro' una metáfora sobre la prostitución infantil?. *PlayGround Magazine*. Recuperado de <https://www.playgroundmag.net/> [2018, 29 de abril].

Suárez, V. (2015). *Análisis de la figura femenina en El viaje de Chihiro de Hayao Miyazaki*. Trabajo de grado, Comunicación Social, Universidad Católica Andrés Bello, Caracas.

Suzuki, T., Ishii, T., Miyazaki, H., (productores) y Miyazaki, H. (director). (2004). *Howl no Ugoku Shiro* [cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.

Suzuki, T. (productor) y Miyazaki, H. (director). (1997). *Mononoke Hime* [cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.

Suzuki, T. (productor) y Miyazaki, H. (director). (2001). *Sen to Chihiro no kamikakushi* [cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.

Top 200 Personajes más sabios o inteligentes o de gran experiencia del Anime. (2014, 7 de junio). Recuperado de <https://listas.20minutos.es/> [2018, 25 de abril].

Torrents, A. G. (2015). Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime. *Con A de Animación*, 1 (5), 158-172. doi: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2015.3547>

Valdivia, T. (2016, 7 de agosto). El Castillo Ambulante – Crítica de la película de Hayao Miyazaki. *HobbyConsolas*. Recuperado de <https://www.hobbyconsolas.com/> [2018, 5 de mayo].

Vidal, L. A. (2010). *El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto*. Tesis doctoral, Escuela académico profesional de ciencias de la comunicación, Facultad de ciencias de la comunicación, Lima.

Vilà, R. (2005). *La competencia comunicativa intercultural. Un estudio en el Primer Ciclo de la ESO*. Tesis doctoral, Mètodes d'Investigació i Diagnòstic en Educació, Universidad de Barcelona, Barcelona.

Vogler, C., (2002), *El Viaje Del Escritor*, Buenos Aires, Argentina: Ma Non Troppo.

Zapater, J., Cueto, R., Sala, A. y Trashorras, A. (2003), *Dibujos en el vacío: claves del cine japonés de animación*, Valencia, España: Generalitat Valenciana.