

CORAZÓN DE HEROÍNAS

Empoderamiento femenino en los
mundos mágicos de Hayao Miyazaki



Nadina Rivero Bethencourt

Tutor: Gonzalo Pavés Borges
Grado en Historia del Arte
Departamento de Historia del Arte y Filosofía
Septiembre, 2019

Muchas de mis películas tienen protagonistas femeninas fuertes, valientes, niñas autosuficientes que no se lo piensan dos veces antes de luchar por lo que creen con todo su corazón. Necesitarán un amigo, o un partidario, pero nunca un salvador. Cualquiera mujer es capaz de ser una heroína, tanto como un hombre.

Hayao Miyazaki

ÍNDICE

Índice.....	3
1. Introducción.....	5
1. Justificación del trabajo.....	6
2. Objetivos.....	6
3. Plan de trabajo.....	7
2. Biografía de Hayao Miyazaki.....	9
3. Historia del Studio Ghibli.....	12
4. Desarrollo y Análisis.....	15
4.1. Análisis de las protagonistas de Hayao Miyazaki.....	15
4.1.1. Nausicaä, <i>Nausicaä del Valle del Viento (Kaze no tani no Naushika, 1984)</i>	16
4.1.2. Sheeta, <i>El Castillo en el Cielo (Tenkū no shiro Rapyuta, 1986)</i>	21
4.1.3. Mei y Satsuki, <i>Mi Vecino Totoro (Tonari no Tōtoro, 1988)</i>	25
4.1.4. Nicky, <i>Nicky, la aprendiz de bruja (Majo no takkyūbin, 1989)</i>	29
4.1.5. Fio, <i>Porco Rosso (Kurenai no buta, 1992)</i>	33
4.1.6. San, <i>La Princesa Mononoke (Mononoke Hime, 1997)</i>	38
4.1.7. Chihiro, <i>El Viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no kamikakushi, 2001)</i>	44
4.1.8. Sophie, <i>El Castillo Ambulante (Hauru no ugoku shiro, 2004)</i>	50
4.1.9. Ponyo, <i>Ponyo en el Acantilado, (Gake no ue no Ponyo, 2008)</i>	56
4.1.10. Naoko, <i>El viento se levanta (Kaze Tachinu, 2013)</i>	61
5. Conclusiones.....	65
6. Bibliografía.....	70
6.1. Libros.....	70
6.2. Recursos Web.....	70

Resumen

Este trabajo servirá para enfatizar la importancia de **Hayao Miyazaki**, ya que, a través del **Studio Ghibli**, ha creado películas de animación que han mostrado una visión completamente renovadora y necesaria, ya que sitúa a la **mujer** en un papel protagonista, con características que normalmente han estado asociadas a los hombres, como la fortaleza, la valentía, la capacidad de lucha y el uso de armas.

Pero también les ha otorgado características tradicionalmente relacionadas con las **mujeres**, como la bondad, la compasión y el respeto hacia la naturaleza. Asimismo, no ha evitado mostrar sus errores y sus debilidades, por lo que les confiere una **profundidad psicológica** y un realismo único.

Pero lo más importante es que, gracias a él, los niños podrán sentirse identificados con sus personajes y crecerán con valores muy importantes. Por tanto, cuando estén recibiendo los estímulos de la **sociedad patriarcal**, no olvidarán lo que les enseñaron las películas de **Hayao Miyazaki**.

Palabras Clave

Hayao Miyazaki, Studio Ghibli, animación japonesa, mujer, profundidad psicológica, sociedad patriarcal.

Abstract

This work will serve to emphasize the importance of **Hayao Miyazaki**, since, through **Studio Ghibli**, he has created animated films that have shown a completely renovating and necessary vision, since it places **women** in a leading role, with characteristics that normally they have been associated with men, such as strength, courage, fighting capacity and the use of weapons.

But it has also given them characteristics traditionally related to **women**, such as kindness, compassion and respect for nature. Likewise, he hasn't avoided showing his mistakes and weaknesses, so he confers them a **psychological depth** and a unique realism.

But the most important thing is that, thanks to him, children can feel identified with their characters and will grow with very important values. Therefore, when they are receiving the stimuli of **patriarchal society**, they will not forget what the **Hayao Miyazaki's** films taught them.

Keywords

Hayao Miyazaki, Studio Ghibli, Japanese animation, woman, psychological depth, patriarchal society.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Justificación del trabajo

Pese a que el patriarcado como sistema de valores e ideas siempre se ha visto reflejado en la animación japonesa, han existido directores que han tratado de romper con esta mentalidad dándole un papel protagónico a personajes femeninos en sus películas, dotándoles con características tradicionalmente asociadas a los hombres, como la independencia o la fortaleza.

Esto es totalmente contrario al papel que habitualmente ha tenido la mujer en el cine de animación japonesa, ya que, no solo no tenían papeles protagónicos, sino que estaban sometidas a las figuras masculinas. Además, siempre aguardaban a que un hombre les rescatara, con el que establecía finalmente una relación romántica, ya que la máxima aspiración en la vida de estos personajes femeninos era encontrar el amor verdadero, sin darle importancia a nada más.

Entre estos directores que han marcado un antes y un después en la animación japonesa se encuentra Hayao Miyazaki, que ha dedicado gran parte de su vida a mostrar la verdadera imagen de la mujer, creando mujeres reales y autosuficientes. De este modo, los temas de sus filmes giran en torno al poder de la feminidad, en argumentos donde, además, son muy frecuentes cuestiones como el amor a la ecología y la representación de mundos mágicos.

Del mismo modo, también se aleja del estereotipo actual de mujer fuerte e independiente que trata de vendernos el cine comercial. Esto lo consigue al situar a sus protagonistas en situaciones comunes, sin evitar mostrar la debilidad de sus protagonistas, o el interés romántico que tienen hacia sus compañeros, —aunque el objetivo de estas mujeres nunca será el de la búsqueda del amor, ya que, de existir una relación amorosa entre ambos, nunca constituye la principal línea argumental de la trama—.

Así que, sus películas transcurren en lugares de fantasía, con protagonistas que son niñas o adolescentes, que tratan de salvar su mundo de la contaminación de la naturaleza generada por el ser humano, debido al mal uso que le ha dado a la tecnología y por las continuas guerras, que hacen que sus mundos se vean envueltos en situaciones conflictivas entre el hombre y la propia naturaleza, y en algunos casos más extremos, en escenarios post-apocalípticos.

1.2. Objetivos

A raíz de lo expuesto, se han planteado una serie de objetivos:

1. Mostrar la importancia de Hayao Miyazaki y del Studio Ghibli en la animación japonesa contemporánea.
2. Exponer de dónde parte la influencia de la apariencia física de cada una de las protagonistas, así como las similitudes y diferencias existentes entre el físico de ellas y de los personajes secundarios femeninos y antagonicos.
3. Demostrar que, en sus películas, las mujeres demuestran su capacidad para liderar los argumentos y de comportarse con la misma heroicidad que sus compañeros masculinos.
4. Visualizar que, en su cine, los personajes femeninos asumen tanto valores y actitudes asociados tradicionalmente a los hombres como a las mujeres.
5. Destacar la profundidad psicológica que tienen todos los personajes de Miyazaki, incluyendo a los personajes antagonicos, dado que ninguno mantiene posturas extremas de bondad y de maldad.
6. Evidenciar que en su filmografía el romance tiene un carácter secundario o que no es necesario para contar una buena historia.
7. Subrayar la importancia que la protección y la preservación de la Naturaleza tiene en la obra de Miyazaki.
8. Mostrar el vínculo que tienen las heroínas de Miyazaki con la magia.

1.3. Plan de trabajo

Desde un primer momento, teníamos claro que lo mejor para abordar el tema que queríamos analizar era hacerlo desde un punto de vista iconográfico. Por esa razón, al comenzar, la estructura de este TFG se planteó de una forma diferente. Quisimos entonces llevar a cabo un análisis transversal de la iconografía de las heroínas en el cine de Miyazaki, tratando de establecer los rasgos que todas ellas tenían en común.

Sin embargo, este enfoque nos planteaba ciertos problemas. Era perfecto para establecer las características físicas y psicológicas de las protagonistas de estas películas, pero dejaba fuera todo un conjunto rico y variado de otros personajes femeninos que, aunque secundarios, tenían para nosotros mucho interés.

De modo que, ante esta situación, se decidió abordar el estudio película por película, para después, en las conclusiones, hacer una recapitulación de lo ya expuesto que nos permitiera, aunque sólo fuera someramente, una visión panorámica del tratamiento que estos personajes han tenido en la obra de Miyazaki.

En ese sentido, tenemos también que decir que, el tema objeto de este TFG requeriría de un mayor tiempo de estudio y también de una mayor extensión, y por tanto debe ser considerado tan sólo como una modesta aproximación.

Para llevar a cabo los objetivos ya mencionados anteriormente, y aplicando un enfoque metodológico de naturaleza iconográfica, en primer lugar, se ha realizado un recorrido por la vida y la obra fílmica de Hayao Miyazaki y por la historia del Studio Ghibli del que fue cofundador.

A continuación, se ha analizado a todos los personajes femeninos —protagónicos, secundarios o antagonicos— presentes en las diez películas dirigidas por Hayao Miyazaki: *Nausicaä del Valle del Viento* (*Kaze no tani no Naushika*, 1984); *El castillo en el cielo* (*Tenkū no shiro Rapyuta*, 1986); *Mi vecino Totoro* (*Tonari no Tōtoro*, 1988); *Nicky, la aprendiz de bruja* (*Majo no takkyūbin*, 1989); *Porco Rosso* (*Kurenai no buta*, 1992); *La Princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*, 1997); *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001); *El castillo ambulante* (*Hauru no ugoku shiro*, 2004); *Ponyo en el acantilado* (*Gake no ue no Ponyo*, 2008) y *El viento se levanta* (*Kaze Tachinu*, 2013).

Para ello, nos hemos propuesto analizar tanto sus perfiles físicos y psicológicos, como las relaciones que mantienen con otros personajes y con los espacios en los que se mueven. Dentro de las relaciones personales, se tendrá en cuenta los diversos tipos de vinculaciones que establecen con otras mujeres, con un papel más secundario, y con sus compañeros masculinos, con los que se crean diferentes relaciones: amistades, amistades en los que se puede palpar el amor y romances —aunque éste último nunca será lo más importante de la trama—.

También se han abordado las relaciones que estos personajes femeninos tienen con su entorno natural. Este es un elemento relevante, ya que de ellos depende la supervivencia de la propia Naturaleza, puesto que, en la mayoría de los casos, a las protagonistas de Miyazaki se las representa como sus más fieles veladoras y como las encargadas de su protección y salvaguarda, siempre desde postulados ecopacifistas —exceptuando a San, que lo hace desde el belicismo—.

Finalmente, también se han tenido en cuenta los especiales e íntimos lazos que estas protagonistas mantienen con el mundo de la magia y los seres que los habitan.

2. BIOGRAFÍA DE HAYAO MIYAZAKI

En las películas de Hayao Miyazaki está presente un marcado anti-belicismo fruto de sus recuerdos infantiles durante la II Guerra Mundial. Esto se debe a que nació en Tokio el 5 de enero de 1941, año en el que tuvo lugar el ataque de Pearl Harbor. Toda su primera infancia estuvo muy marcada por acontecimientos como el lanzamiento de las bombas atómicas contra Hiroshima y Nagasaki, y la decepción que sintió hacia su patria por haber sufrido una derrota ante Estados Unidos.

También está presente en sus películas su pasión por la aviación. Esto se debe a que, con solo cinco años, se mudó con su familia a Kanuma, una ciudad japonesa de la región de Kantō. Allí estaba la empresa familiar “Miyazaki Airplane”, donde su padre, Katsuji Miyazaki, construía los timones de cola de los famosos aviones de combate A6M Zero.

Asimismo, en sus películas presenta a mujeres fuertes y valientes porque en 1947, cuando tenía tan solo seis años, su madre, Dola Miyazaki, enfermó de tuberculosis espinal y eso le obligó a permanecer recuperándose en un hospital separada de su familia hasta 1955. Sin embargo, nunca se rindió y la fortaleza y decisión que mostró durante todos esos años fue siempre un motivo de admiración por parte de Miyazaki, que se dio cuenta de cómo eran las mujeres reales, que distaban mucho de la imagen que querían dar de la mujer en la sociedad y la animación japonesa (Morillo Maqueda, 2018, 24-25).

Además, su adolescencia estuvo marcada por los cómics y los mangas, especialmente por los de Osamu Tezuka, que le llevaron a querer convertirse en un mangaka¹ como él. Por ello, empezó a dibujar aviones y numerosos artefactos voladores. Pero cuando terminó sus estudios secundarios vio la película animada japonesa titulada *La leyenda de la serpiente blanca (Hakujaden, 1958)* de Taiji Yabushita y, gracias a ello, decidió que ya no quiere ser mangaka, sino animador.

Sin embargo, en 1963 se graduó en Ciencias Políticas y Economía, debido a la presión familiar que tenía encima, ya que tenía que heredar la empresa de su padre. Aun así, poco después se dio cuenta de que eso no era lo que quería, y, a finales de ese mismo año, empezó a trabajar como intercalador² en la Toei Dōga, el estudio de animación más

¹ Mangaka es la palabra japonesa designada para referirse al creador de una historieta o cómic.

² El puesto de intercalador es el más bajo de cualquier animador, ya que es la persona que se encarga de realizar los dibujos intermedios entre las animaciones principales.

importante de Japón de aquella época, donde trabajó como guionista, realizador, productor y animador.

En esta empresa conoció a Akemia Ota, una animadora con la que se casaría en 1965 y con la que tendría dos hijos: Goro y Keitsuke Miyazaki. Allí también conoce a Isao Takahata, que se acabará convirtiendo en su mejor amigo y su compañero inseparable. Con él realiza *Las aventuras de Horus, el príncipe del Sol* (1968), donde muestran su preocupación por las guerras y la profundidad de sus personajes, especialmente los femeninos, así que es un precedente de lo que harían a lo largo de su carrera.

Sin embargo, ambos empezaron a tener problemas con la Toei Dōga, ya que no les dejaban mucha libertad creativa, así que en 1970 la abandonaron y comenzaron a trabajar para la A-PRO. En 1971 codirigió 14 capítulos de *Lupin III* con Takahata, y empezaron a dibujar el storyboard para la serie *Pipi Calzaslargas*, pero cuando viajaron a Suecia, su autora, Astrid Lidgren, no les dio permiso para finalizar el proyecto, así que se canceló.

Pese a esto, utilizó a su protagonista como base para la personalidad de Heidi: alegre, con mucha energía y con un profundo amor por la naturaleza, que sembraría las bases de sus futuras protagonistas también. Además, el físico de Heidi serviría para crear también a sus protagonistas, puesto que todas tendrán un rostro dulce e inocente, un cuerpo aniñado, el pelo corto o recogido y unas ropas muy sencillas.

En 1973, se marcharon a la Nippon Animation, donde Miyazaki recibió su primer encargo, que consistió en viajar a Suiza para crear los diseños de *Heidi* (1974), y dos años después viajó a Argentina y a Italia para crear los diseños de *Marco* (1976), ambas dirigidas por Takahata.

En 1978, creó una serie llamada *Conan, el Niño del Futuro*, donde aparecen los primeros rasgos que diferencian a Miyazaki del resto de directores, puesto que está protagonizado por niños, donde la niña cobra una gran importancia, hay un conflicto entre la naturaleza y el hombre y aparecen multitud de aeronaves.

En 1979, dirigió su primer largometraje, *Lupin III: El Castillo de Cagliostro*, que se convirtió en el primer largometraje de animación proyectado en el Festival de Cine de Cannes. En él, introdujo su gusto por la aviación y por los robots, aunque esto último siempre intentó evitarlo, puesto que en los 70 y los 80 fue un género que se trató de forma excesiva, por lo que solo lo introdujo una vez más en *El Castillo en el Cielo*.

Sin embargo, no se sentía muy a gusto con su trabajo en estas series, ya que no tenía total libertad de creación, así que comenzó a escribir el manga de *Nausicaä del Valle del Viento* para la Animage, cuyo editor era Toshio Suzuki, que le había dado la oportunidad de difundir sus ideas a través de mangas después de que todos sus proyectos de películas fueran rechazados, a pesar de que su primer largometraje fuera un éxito.

Pero lo más relevante fue que, gracias a las ayudas económicas que recibió de Toshio Suzuki, de su hermano, Shirou Miyazaki, ya que era propietario de la agencia publicitaria Hakuhodo, y con la contribución de Topcraft, pudo crear una película animada basada en su manga, que estrenó en 1984.

Un año después, Miyazaki y Takahata decidieron independizarse, así que compraron la empresa de animación Topcraft, recontrataron a todo su personal, y cambiaron el nombre por el de Studio Ghibli. Gracias a esto, podía participar en todas las fases de la animación, desde la escritura del guion hasta el diseño gráfico, la dirección y la animática. De esta forma, podía tener un control absoluto del proceso creativo, que le llevaría a convertirse en uno de los directores de cine de animación japonesa más importantes.

El resultado de esto son diez películas únicas: *Nausicaä del Valle del Viento*, que, aunque se creara un año antes de la creación del estudio, es considerada la primera de este, *El castillo en el cielo*, *Mi vecino Totoro*, *Nicky la aprendiz de bruja*, *Porco Rosso*, *La princesa Mononoke*, *El viaje de Chihiro*, *El castillo ambulante*, *Ponyo en el acantilado* y *El viento se levanta*.

En 2005 recibió un León de oro en el Festival de Cine de Venecia por toda la producción que había llevado a cabo hasta ese momento, es decir, sin contar con *El viento se levanta*, pues se realizó en 2013. Pero tras la realización de este último, se anunció la retirada de Miyazaki del estudio, puesto que no realizaría más largometrajes.

Por esa razón, en 2014 la Academia de Artes y Ciencias de Hollywood le otorgó un Óscar honorífico, que supone un reconocimiento internacional y premia el trabajo de toda una vida dedicada en cuerpo y alma a su trabajo, que demuestra que, a nivel mundial, es un referente no solo de la animación japonesa, sino del cine contemporáneo en general.

Sin embargo, Miyazaki anunció en 2017 que estaba preparando la que definitivamente será su última película, que se titulará *¿Cómo vives?*, y que se prevé que se estrenará antes de los Juegos Olímpicos de Tokio 2020.

3. HISTORIA DEL STUDIO GHIBLI

Como ya mencioné anteriormente, el Studio Ghibli se formó en 1985, después de que Miyazaki y Takahata compraran Topcraft y recontrataran a todo su personal tras el gran éxito de *Nausicaä del Valle del Viento*. Pero esto no fue más que el comienzo de la que acabaría siendo una de las mayores empresas de animación.

Miyazaki le cambió el nombre por Ghibli, que hace referencia a un avión italiano de la Segunda Guerra Mundial: el *Caproni Ca.309 Ghibli* y a un viento que sopla en el desierto del Sahara, por lo que, al denominarlo así, no solo expresaba su amor por la aviación, sino que pretendía simbolizar el nuevo viento que soplaba en la animación japonesa, puesto que la nueva compañía nacía con la voluntad de transformar la animación tal y como se había concebido hasta el momento.

Gracias a este estudio ya no tenían que depender del presupuesto de otras productoras, no se les imponía la animación limitada, no eran censurados, no se les cambiaba nada de sus trabajos, así que tenían total libertad, lo que los llevaría a realizar guiones más elaborados y a profundizar en sus personajes.

Además, gracias a la iniciativa de Hayao Miyazaki de crear películas con protagonistas femeninas, el resto de los directores del Studio Ghibli tomarían sus películas como ejemplo y que la mujer fuera protagonista se convertiría en una constante del estudio.

Dentro del estudio, Miyazaki es el que tiene la obra más prolífera, dado que cuenta con diez películas, seguido de Isao Takahata, que cuenta con cinco películas, que son *La tumba de las luciérnagas* (*Hotaru no haka*, 1988), que es su obra más reconocida y que forma un díptico con *Mi Vecino Totoro* de Hayao Miyazaki, ya que la de Takahata ofrece una visión negativa de la guerra y la de Miyazaki ofrece la visión esperanzadora del periodo de posguerra.

Isao Takahata también realizó *Recuerdos del ayer* (*Omohide Poro Poro*, 1991), *Pompoko* (*Heisei Tanuki Gassen Ponpoko*, 1994), *Mis vecinos los Yamada* (*Hō-ho-ke-kyo Tonari no Yamada-kun*, 1999) y *El cuento de la princesa Kaguya* (*Kaguya-hime no Monogatari*, 2013).

Pero también hay grandes obras de otros directores, que son *Puedo escuchar el mar* (*Umi ga Kikoeru*, 1993) de Tomomi Mochizuki, *Susurros del corazón* (*Mimi wo sumaseba*, 1995) de Yoshifumi Kondo, *Haru en el reino de los gatos* (*Neko no ongaeshi*,

2002), de Hiroyuki Morita, *Cuentos de Terramar (Gedo Senki, 2006)* y *La colina de las amapolas (Kokuriko-zaka kara, 2011)* de Gorō Miyazaki, y *Arriety y el mundo de los diminutos (Karigurashi no Arriety, 2010)* y *El recuerdo de Marnie (Omoide no Mānī, 2014)* de Hiromasa Yonebayashi.

También son importantes los compositores que otorgan a las películas una gran atmósfera, entre los que destacan Joe Hisaishi, porque es el que siempre ha escogido Hayao Miyazaki para las bandas sonoras de toda su filmografía.

Sin embargo, no siempre les fue bien, ya que antes de la creación de *Mi Vecino Totoro* en 1988 tuvo numerosos problemas económicos, debido a que gastaban mucho dinero en producir sus películas y no ganaban suficientes beneficios. Pero tras crear el *merchandising*³ de esta película salvaron al estudio de la quiebra, razón por la cual el rostro de Totoro es el logotipo del estudio.



[Fig. 1] Logotipo del estudio.

Pero, tras el estreno de *La princesa Mononoke* en 1997 y, de *El viaje de Chihiro* en 2001, Hayao Miyazaki empezó a darse a conocer mundialmente y a recaudar grandes beneficios, y, por tanto, el Studio Ghibli empezó a resonar en todo el mundo también.

Pese a esto, como ya mencioné anteriormente, Miyazaki decidió retirarse. Esto hizo que se empezara a especular sobre el futuro del estudio y sobre quién debería asumir la responsabilidad de dirigirlo. Una de las opciones podría ser su hijo, Gorō Miyazaki, pero tan solo ha creado dos películas, que no han tenido tanto éxito como aquellas que dirigió su padre, por tanto, sería constantemente comparado con él, y eso no favorecería a su carrera.

³ Conjunto de productos publicitarios para promocionar un artista, un grupo, una marca, etc.

Otra opción factible sería realizar segundas partes de sus películas, con las que fácilmente ganarían grandes beneficios, ya que todos aquellos que vieron las películas del estudio de pequeños, no dudarían en ir a ver sus secuelas en la actualidad.

Finalmente, también existe la opción de dejar de realizar largometrajes, puesto que las últimas películas del estudio no han tenido tanto éxito, así que han comenzado a plantearse realizar series de televisión, aunque eso significaría tener que abandonar la técnica de animación tradicional siempre ha defendido Hayao Miyazaki, aunque él es consciente de que la era del lápiz y el papel está llegando a su fin, así que tratará de encontrar la manera de que los directores realicen sus obras sin perder la esencia del estudio, pese a las dificultades económicas (Pedraza Martínez y Matei Souza, 2015: 4-14).

4. DESARROLLO Y ANÁLISIS

4.1. Análisis de las protagonistas de Hayao Miyazaki

En este apartado se analizarán a las protagonistas femeninas de Miyazaki a través de sus diez películas. Pero antes de comenzar el estudio, es interesante señalar la razón por la que Hayao Miyazaki repite constantemente el recurso de emplear protagonistas muy jóvenes, y es porque, para él, en el mundo hay bastantes cosas que están mal, pero cree que los más jóvenes pueden cambiarlo.

A través de sus películas trata de promover esta idea, por ello, sus protagonistas son niñas y adolescentes, porque quiere que se vean reflejadas en ellas, ya que son personajes que superan obstáculos y adversidades para finalmente evolucionar y creer que un futuro mejor es posible, siempre y cuando luchen por él. Por lo que, pese a que Miyazaki tiene una visión pesimista del mundo, no lo refleja en sus películas, sino que es todo lo contrario, ya que quiere mostrar que siempre hay esperanza.

Para llevar a cabo esto, se tendrán en cuenta sus características físicas y psicológicas, los roles que desempeñan, y las relaciones sociales y ambientales que tienen, dividiéndolas en las siguientes categorías y subcategorías:

- Descripción física: apariencia (rostro, complexión y cabello) y vestimenta (ropa y complementos)
- Descripción psicológica: principales rasgos de su personalidad y sus sueños e inquietudes.
- Relaciones: personales (con la familia, los amigos, los antagonistas y su compañero) y entorno (naturaleza y magia) (Aguado Peláez y Martínez García, 2016: 205-106).

4.1.1. Nausicaä, *Nausicaä del Valle del Viento* (*Kaze no tani no Naushika*, 1984)

Para crear a esta heroína, Miyazaki se inspiró en el nombre de la princesa Nausicaä de *La Odisea* de Homero y en la pureza de su personaje (Castillo Didier: 2005: 24).

La trama la situó en un futuro post-apocalíptico, con un bosque contaminado, hongos tóxicos e insectos gigantes. Nausicaä intenta encontrar una solución a la contaminación y no ve a los insectos como enemigos, especialmente a los Ohmus, que son insectos temibles por los que siente un extraño afecto.

Esto está influenciado por la leyenda japonesa *La princesa que amaba a los insectos*, que trata sobre una joven a la que le apasionan los insectos, así que tampoco le importa la apariencia física que tengan. Esto también se podría relacionar con el cuento infantil de *La Bella y la Bestia* de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont, dado que la protagonista se enamora de la Bestia y quiere casarse con él sin darle importancia a su aspecto.

Sin embargo, una gran horda de Ohmus se dirige hacia su pueblo, así que Nausicaä se pone en medio para intentar detenerlos, pero la arrollan y muere. Esto hace que se calmen y que la revivan con sus tentáculos dorados, cumpliéndose la profecía del Valle, que dice que un caballero vestido de azul caminará sobre el campo de trigo dorado y será quien brinde de nuevo la paz y haga prosperar a los humanos.

Análisis físico de Nausicaä

Físicamente, Nausicaä tiene un rostro aniñado, es de complexión delgada y tiene el cabello corto y pelirrojo. Viste de forma sencilla a lo largo de toda la trama, pese a ser una princesa. Al principio tiene un vestido azul y una máscara que le protege de la contaminación [fig. 2], pero cuando le atrapan los habitantes de Pejite, cambia su ropa por un vestido rosa [fig. 3] y esconde su rostro para poder escapar.

Cuando salva a una cría de un Ohmu malherido, se le tiñe el vestido de azul por su sangre [fig. 4], cumpliéndose la profecía del Valle. El empleo de este color no es fortuito, ya que representa la inteligencia y la independencia, así como la armonía y la paz, algo que Miyazaki quiere destacar en sus protagonistas. Por ello, empleará este color en la mayoría de las vestimentas de sus heroínas.

Esto está basado en la Teoría de los colores de Eva Heller, que a su vez está realizada a partir de los estudios del color de Goethe. En su libro, Eva Heller expone la relación que tienen los colores con nuestros sentimientos y demuestra que cada color puede

producir efectos distintos, llegando a ser contradictorios muchas veces. Por tanto, todo lo referente a los colores a lo largo de este trabajo, estará basado en sus investigaciones (Heller, 2008: 22-26).



[Fig. 2]



[Fig. 3]



[Fig. 4]

Análisis psicológico de Nausicaä

Nausicaä será el modelo que seguirá Miyazaki para crear a sus próximas protagonistas. A lo largo de la trama, demuestra fortaleza y valentía al entrar en un mundo desconocido para ella y enfrentarse a numerosas amenazas gracias a su capacidad de lucha y de su uso de armas. Asimismo, demuestra ser curiosa e inteligente al dar una solución científica al problema que tienen, que consiste en investigar las plantas del mar de putrefacción. Por tanto, Miyazaki le otorga características tradicionalmente asociadas a los hombres.

Pero también le otorga características tradicionalmente asociadas a las mujeres: la bondad, la compasión —con los insectos y con los seres humanos—, el respeto hacia la naturaleza y el deseo de que haya un equilibrio entre esta y los seres humanos.

Sin embargo, no es una heroína perfecta, ya que tiene momentos en los que se deja llevar por la ira. Cuando matan a su padre, acaba con sus asesinos, pero luego empieza a dudar de sí misma y a preguntarse cómo puede llegar a corromperla tanto el odio. Esto hace que el personaje cobre más realismo (López Martín y García Villar, 2017: 15-16).

Análisis de las relaciones personales de Nausicaä

Las relaciones personales que tiene son muchas y muy diversas: Obaba [fig. 5], su abuela, le sirve de guía y le cuenta la profecía del Valle ya mencionada. Físicamente, parece una bruja malvada, debido a las arrugas y verrugas de su cara, como ocurre con la mayoría de las ancianas que presenta Miyazaki, sin embargo, casi todas ellas son mujeres sabias y bondadosas que guían a las heroínas (Juyent Barbany, 2018: 38-39).

El Maestro Yupa es su mentor y se ayudan continuamente el uno al otro: Nausicaä le salva de un Ohmu furioso, él le ayuda a no seguir asesinando cuando se interpone entre ella y Kurotawa [fig. 6], —puesto que la venganza no le traerá paz, sino odio y violencia—, y finalmente, ayuda a Nausicaä cuando está presa en la nave de Pejite (Juyent Barbany, idem).



[Fig. 5]



[Fig. 6]

Cuando Nausicaä salva a su maestro, éste le entrega una ardilla-zorro a la que llamará Teto. Al principio le muerde, pero en lugar de defenderse, espera a que el animal se relaje, y, a partir de ese momento, serán amigos inseparables que se cuidan mutuamente.

Otra amistad que tiene es Mito [fig. 7], aunque también es su guardaespaldas, pero como confía en ella, le deja mucha libertad. Esto se puede ver especialmente cuando Nausicaä le pide que se dirija al Valle a informar mientras ella salva a la cría de Ohm.

Y, aunque al principio podría parecer lo contrario, el vínculo que tiene con Asbel no va más allá de una buena amistad, en la que se salvan mutuamente: cuando se conocen, Nausicaä le salva de unos Ohmus furiosos, y él la salva cuando la apresan en la nave de Pejite [fig. 8]. Por tanto, Miyazaki demuestra que no hace falta hacer girar la trama en torno a un romance para contar una buena historia, y que Nausicaä no necesita tener marido para convertirse en la reina que necesita su pueblo.



[Fig. 7]



[Fig. 8]

Por último, la relación más interesante es la que establece con la antagonista, Lady Kushana, que al igual que Nausicaä, también es princesa, y, además, es comandante del ejército de su pueblo, Tolmekia, lo que la convierte en una mujer autosuficiente.

Físicamente, se diferencia de Nausicaä, tiene un rostro más adulto, usa maquillaje y lleva un traje recargado [fig. 9].



[Fig. 9]

Su objetivo es conseguir al Dios Guerrero —un arma biológica utilizada en la guerra que llevó al mundo al apocalipsis—, para quemar el bosque contaminado. Como los habitantes del Valle no quieren ayudarlo, obliga a Nausicaä a viajar con ella. Pero el príncipe Asbel derriba las naves de Lady Kushana y está a punto de morir, así que Nausicaä la salva, demostrando compasión.

Sin embargo, Lady Kushana intenta matarla porque interfiere entre sus planes. Aunque esto no es por maldad, ya que, pese a ser la antagonista, también es bondadosa, debido a que quiere destruir el bosque para que no haya más víctimas humanas. Pese a esto, a diferencia de Nausicaä, la manera en la que lleva a cabo sus planes no es la correcta, ya que opta por la violencia, debido a su soberbia y su orgullo.

Por el contrario, al igual que Nausicaä, también es fuerte y valiente, ya que parece no temerle a nada, ni siquiera al Dios Guerrero. Aunque esto no quiere decir que no tenga miedos: le teme a los Ohmus desde que le mutilaron partes de su cuerpo cuando era pequeña. Sin embargo, estos miedos no le hacen más débil, sino todo lo contrario: se enfrenta a ellos para que su pueblo no sufra más. Por tanto, es un personaje muy heroico, pese a ser una antagonista (Juyent Barbany, 2018: 41-42).

Análisis de las relaciones de Nausicaä con su entorno

Nausicaä está muy ligada a la naturaleza, puesto que la protege y la preserva. Además, investiga el bosque contaminado para buscar una solución [fig. 10], y, aunque todos temen este ecosistema, ella ve la belleza que hay en él. Gracias a esta investigación, acaba descubriendo que, con agua y tierra puras y limpias, las plantas dejan de ser venenosas, así que se lo cuenta a su maestro [fig. 11].



[Fig. 10]



[Fig. 11]

También descubre que el propio bosque está depurando la tierra y el agua desde las raíces, mientras los insectos gigantes y los hongos tóxicos protegen la parte superior. Por tanto, no hay necesidad de quemarlo, como quiere Lady Kushana.

Además, no intenta controlar la naturaleza, como trataron de hacer Lady Kushana y los habitantes de Pejite, que, al intentar controlar a los Ohmus, destruyeron su pueblo. Esto demuestra que la naturaleza es incontrolable, algo que los japoneses saben a la perfección, ya que están acostumbrados a los continuos desastres naturales, como los terremotos que asolan a Japón cada cierto tiempo, debido a su ubicación en el cinturón de fuego del Pacífico, lo que hace que sea un país altamente sísmico.

Asimismo, también están acostumbrados a los desastres generados por el ser humano, especialmente después de que Estados Unidos lanzara las bombas atómicas a Hiroshima y Nagasaki durante la Segunda Guerra Mundial, que produjeron un miedo generalizado debido a las numerosas muertes, enfermedades y deformaciones que causó entre los habitantes japoneses, que tuvieron que empezar a vivir con la pesada carga de la pérdida de sus seres queridos y de sus hogares.

Pero el respeto de los japoneses a la naturaleza no se debe únicamente al miedo, sino a una larga tradición religiosa, que se basa en el sintoísmo, una doctrina que defiende que cualquier objeto puede tener alma y espíritu, así que se les venera como al resto de seres vivos. De esta forma, los animales, los árboles, las montañas y los ríos cobran una gran importancia. El budismo también contribuyó a esto, ya que defiende que el hombre tiene que estar en equilibrio con la naturaleza y que toda vida es sagrada.

Finalmente, Nausicaä también está conectada con la magia, puesto que su sacrificio calmó a la horda de Ohmus y le devolvieron a la vida, cumpliéndose la profecía del Valle. Sin embargo, se deja un final abierto, ya que no se soluciona del todo el problema, pero sí que hay esperanza, y es Nausicaä, que, si deja que la naturaleza siga su curso, en algún momento volverá a crecer sin que sea tóxica para el ser humano.

4.1.2. Sheeta, *El Castillo en el Cielo* (*Tenkū no shiro Rapyuta*, 1986)

La trama trata sobre una joven huérfana llamada Sheeta, que ha heredado una piedra que le hace levitar en el aire y que le une a una isla que flota en el cielo llamada Laputa. Por ello, tanto Muska y su ejército, como Dola y sus piratas, la persiguen para conseguir la piedra. Al escapar de ellos, conoce a Pazu, que sueña con ver Laputa, y que le ayuda a evadir a sus enemigos, hasta que acaban en la isla y juntos evitan que Muska, use la tecnología de Laputa para dominar el mundo.

Análisis físico de Sheeta

Físicamente, Sheeta tiene un rostro añorado, es de compleción delgada, tiene el cabello largo, oscuro y lleva dos trenzas. Al final tendrá el pelo corto, ya que Muska le dispara en las trenzas para intimidarla, pero no lo consigue. Este elemento de pérdida de cabello representa la evolución del personaje, y lo repetirá con Sophie en *El Castillo Ambulante* (López Martín y García Villar, 2017: 30).

Viste de forma sencilla: al principio tiene un vestido azul oscuro, que representa el misterio y la fantasía [fig. 12]. Esta elección se debe a que es una niña que cae del cielo por arte de magia. También usa el color amarillo, que representa su alegría y su amabilidad, y el rosa, que representa su ilusión [fig. 13]. Finalmente, le otorga el color violeta cuando se enfrenta a Muska [fig.14], que tiene que ver con la magia y la fantasía, ya que es el momento en el que utiliza su magia contra él.



[Fig. 12]

[Fig. 13]

[Fig. 14]

Análisis psicológico de Sheeta

Sheeta demuestra valentía desde el principio, cuando aprovecha el asalto de los piratas a la nave para pegarle con una botella a Muska en la cabeza, y así hacerse de nuevo con el collar que le había arrebatado y escapar. Pero su mayor acto de valentía es cuando se enfrenta a Muska y está decidida a morir para salvar el mundo.

Al igual que el resto de las heroínas, se ve obligada a adaptarse a un mundo totalmente desconocido para ella, ya que pasa de estar en su granja tranquila, a ser perseguida por Muska y Dola. Esto le conduce a un nuevo mundo: Laputa, donde tiene que impedir que Muska se haga con el control de la isla.

Además, el haber vivido en el campo hace que no tenga habilidades físicas que sí tiene Pazu por haber trabajado en las minas, pero, aun así, nunca mira hacia atrás y se levanta cada vez que se cae, lo que le convierte en un personaje más realista.

Análisis de las relaciones personales de Sheeta

Las relaciones que tiene con el resto de los personajes también son muy diversas: al ser huérfana, no se puede realizar correctamente un análisis de la relación que tenía con sus familiares, pero se puede entrever que tenía una relación buena con ellos, ya que querían protegerla, y, por esa razón, le enseñaron todos los hechizos y le dejaron una casa en el campo para que viviera tranquila y pacíficamente.

Con Pazu establece una amistad desde el principio, ya que ambos son huérfanos que han sabido cuidar de sí mismos, lo que hace que cojan confianza rápidamente. Pero también se puede percibir un amor muy inocente, aunque se encuentra en un segundo plano, ya que lo que destaca en ellos es su ayuda mutua. Pazu la salva de caer al vacío y Sheeta le ayuda a cumplir su sueño de ver Laputa, ya que Pazu quiere demostrar que su padre no mentía, puesto que él la vio y la fotografió, pero nadie le creyó.



[Fig. 15]

Pero la relación más curiosa que establece Sheeta es con Dola, la capitana de una banda de piratas, que al principio parece fría y despiadada, y que persigue a Sheeta para robarle su colgante mágico. Sin embargo, cuando le tienden una emboscada a Pazu, éste le cuenta que secuestraron a Sheeta, Dola deja que Pazu los acompañe, y acaban rescatándola de una muerte segura.

A partir de ahí, empiezan a trabajar juntos para llegar a Laputa y conseguir el colgante, así que Dola dejará que se queden en su nave si ayudan —Sheeta en la cocina y Pazu en

la sala de máquinas, aunque esto no tiene que ver con una diferenciación de género, sino con que Dola cree que desempeñarán mejor esas labores—.

Y, al final, Dola cree que han muerto, así que cuando los ve con vida, llora de emoción y abraza a Sheeta [fig. 16], por lo que también tiene una evolución, pasando de ser una de las antagonistas a desempeñar un papel maternal para la protagonista (Juyent Barbany, 2018: 55-56).



[Fig. 16]

Por último, aunque Miyazaki suele crear antagonistas que acaban siendo aliados o que no son tan malvados como parece, con Muska no ocurre esto. Él quiere hacerse con el poder de la isla para gobernar el mundo y cuando está a punto de morir, tampoco se ve ningún signo de arrepentimiento, por lo que no tiene ninguna evolución.

De hecho, no tienen características comunes, como ocurría entre Nausicaä y Lady Kushana, sino que son completamente opuestos: él es ambicioso, arrogante y egoísta, y su objetivo es conseguir el poder y la tecnología de Laputa. Por el contrario, Sheeta quiere seguir los pasos de sus antepasados, así que no se deja llevar por los poderes de la isla (Juyent Barbany, *idem*).



[Fig. 17]

Análisis de las relaciones de Sheeta con su entorno

Sheeta desempeña la función de protectora de la naturaleza, dándole un buen uso a la tecnología, ya que prefiere morir antes de que él la utilice con malos propósitos:

Ya no es la sala del trono, ahora será nuestra tumba, la tuya y la mía. ¿De qué te sirve proclamarte rey si el reino ya no existe? No conseguirás la piedra mágica, los dos moriremos aquí, juntos, en este lugar. Ahora lo entiendo, ya sé porque Laputa fue destruida, ya lo dice la canción: «Planta tus raíces en la tierra, déjalos vivir con el viento. Aúna las semillas en verano y canta en primavera igual que los pájaros» Para vivir no se necesita sembrar la muerte. Ni tampoco se necesitan millones de inútiles robots, ¡pero nadie sobrevive lejos de su tierra! (1:52:35 – 1:53:15).

Con esto, Miyazaki quiso demostrar que la ambición del ser humano por la tecnología lo aleja de sus raíces y de la naturaleza (López Martín y García Villar, 2017: 33-37).

Tras esto, invocan el hechizo prohibido que destruye la isla, pero tan solo acaba con lo artificial: la parte inferior de la isla que habían construido los humanos, o el propio Muska. Pero sobrevive todo lo demás: el gran árbol, los jardines de la isla, los zorros-ardillas, el robot, —que ha dejado de ser artificial al mezclarse con la naturaleza y protegerla—, y Sheeta y Pazu, —que han sido protegidos por las raíces del árbol, es decir, por la propia naturaleza, ya que la habían defendido—.

Asimismo, Sheeta no intenta controlar la isla, ya que prefiere que se pierda en el cielo, pues así estará protegida para siempre de la tecnología y la codicia humana. Y, finalmente, Sheeta está muy conectada con la magia, ya que es la descendiente de la familia real de Laputa, así que puede lanzar hechizos y controlar la magia de la isla.

4.1.3. Mei y Satsuki, *Mi Vecino Totoro (Tonari no Tótoro, 1988)*

El argumento gira en torno a dos hermanas, Satsuki y Mei, que se mudan a una casa en el campo, para que su madre se recupere de su tuberculosis espinal en un hospital campestre. Allí descubren a los espíritus del bosque, entre los que destaca Totoro, que hará que olviden la tristeza que les causa la enfermedad de su madre. Sin embargo, un día Mei decide ir a verla, pero se pierde y Satsuki le pide ayuda a Totoro. Cuando la encuentran y su madre se recupera, no vuelven a verle, pero siempre le recordarán.

Este es el único caso en el que analizo a dos personajes conjuntamente, ya que las relaciones personales y ambientales que tienen son similares, con alguna que otra diferenciación que expondré más adelante.

Análisis físico de Mei

Físicamente, tiene un rostro aniñado, es de complexión delgada, tiene el cabello corto, de color castaño y lo tiene recogido en dos coletas. Viste de forma sencilla, con un vestido de color rosa, que representa su infancia y su sensibilidad, una camiseta blanca, que simboliza su pureza y su inocencia y unos zapatos amarillos, que representan su alegría y su espontaneidad.



[Fig. 18]

Análisis psicológico de Mei

Es soñadora y valiente, ya que no teme dejar su hogar y adentrarse en lo desconocido, también demuestra curiosidad al perseguir a unos espíritus del bosque que le conducen a un bosque místico, en el que conoce a Totoro, con el que forjará una estrecha amistad, que hace que inconscientemente se olvide la enfermedad de su madre. Este miedo le lleva a querer visitarla en el hospital, pero lo hace sola y se pierde.

Análisis físico de Satsuki

Físicamente, también tiene un rostro aniñado, es de complexión delgada, tiene el cabello corto y oscuro, viste de forma sencilla, con una camiseta amarilla y una falda naranja, que son dos colores que simbolizan la alegría y unos zapatos azules, que representan su inteligencia y la confianza que tienen en ella. Esto es relevante, ya que sus padres confían en que ella pueda educar a su hermana.



[Fig. 19]

Análisis psicológico de Satsuki

Satsuki, al igual que su hermana, se adentra en un mundo desconocido, pero en este caso no es por curiosidad, sino para salvar a Mei. Esto la convierte en una niña muy heroica y valiente. Y, a diferencia de su hermana, no tiene total libertad para ser una niña, ya que se ve obligada a desempeñar el papel de sus padres, así que tiene que educar y proteger a Mei.

Pese a esto, no es perfecta, ya que muchas veces muestra su carácter infantil típico de una niña de su edad. Además, también lo pasa mal por la enfermedad de su madre, y gracias a Totoro olvida sus problemas y mantiene su ilusión (Junyent Barbany, 2018: 76).

Análisis de las relaciones personales de Mei y Satsuki

Ambas tienen una relación muy estrecha con su familia, y sienten un gran apego por su madre, especialmente Mei, razón por la cual querrá ir a verla al hospital y creará el conflicto de la trama. También quieren mucho a su padre y se quieren entre ellas, aunque estén continuamente peleando.

La relación que tienen con Nanny, su vecina, también es positiva, ya que cuida de ellas cuando su padre está trabajando, por lo que desempeña un papel maternal. Físicamente, nos puede recordar a Obaba, dado que también tiene un rostro repleto de arrugas y verrugas, pero, como ya mencioné anteriormente, que tenga el aspecto físico de una típica villana, no la convierte en ello; todo lo contrario, es bondadosa y amable.



[Fig. 20]

Por otro lado, no establecen ninguna relación con ningún personaje antagónico, puesto que no hay ninguno, algo completamente inusual en una narración clásica. Aunque si hubiese alguno sería la propia Mei, ya que es ella misma la que produce el conflicto y Satsuki lo soluciona, así que ella sería la heroína (Junyent Barbany, ídem).

Otro elemento que las diferencia es el interés romántico: Mei es la única protagonista de Miyazaki que no tiene un compañero, por lo que es la única que no se siente atraída

por el otro sexo. Sin embargo, establece una de las relaciones más espirituales de su filmografía: una amistad con Totoro que recordará para siempre, y que simboliza la unión del ser humano con la naturaleza. Esto también ocurre con otros protagonistas, que son San y Ashitaka, Chihiro y Haku y Ponyo y Sôsuke.

Por el contrario, Satsuki sí muestra interés por Kanta, el nieto de Nanny, pero no se produce nada más allá de una bonita amistad, en la que Kanta le regala su paraguas para que no se moje bajo la lluvia [fig. 21], y le ayuda a buscar a Mei cuando se pierde.



[Fig. 21]

Análisis de las relaciones de Mei y Satsuki con su entorno

Las dos hermanas están muy conectadas con la naturaleza, ya que se mudan al campo para que su madre se recupere de su enfermedad, lo que demuestra la importancia de la naturaleza para el ser humano. Además, cuando llegan a su nueva casa, se detienen para admirar todo con gran alegría, por lo que ese nuevo entorno es el idóneo para su infancia.

Y estarán aún más en consonancia con ella cuando conozcan a Totoro, el ser más ecologista y sintoísta de toda la película, ya que planta árboles para preservar la naturaleza. Además, consigue enseñarle a Mei y a Satsuki a cuidar y amar lo que les rodea al regalarles semillas. Esto podría significar que Totoro ve la esperanza en ellas, al igual que Miyazaki ve la esperanza en los niños para cambiar el mundo.

Por último, también están muy conectadas con la magia, ya que, a diferencia de los adultos, poseen una gran sensibilidad que les permite ver a los duendecillos del polvo y a los espíritus del bosque. Sin embargo, hay una pequeña diferenciación entre ambas, y es que, Mei, al ser más pequeña, ve más veces a los espíritus que Satsuki, que ha perdido algo de la sensibilidad por su edad y porque ha tenido que madurar antes.

Por esa razón, la primera en encontrar a Totoro es Mei: cuando sale a explorar el jardín se encuentra con dos espíritus pequeños recogiendo bellotas [fig. 22] y, al perseguirlos, cae en el escondite de esos espíritus, donde tiene lugar una de las dos escenas más representativas de la película, que es cuando se encuentra con Totoro, con el que juega hasta quedarse dormida sobre su regazo [fig. 23].



[Fig. 22]



[Fig. 23]

Sin embargo, cuando quiere enseñárselo a su familia no aparece, pero no para de hablar de él, lo que hace que Satsuki también quiera conocerle. Ella le conoce en la parada del autobús [fig. 24], que es la escena más emblemática de todas, convirtiéndose incluso en la portada de la película. También conoce al Gatobús, un espíritu que utilizan para transportarse a través del bosque [fig. 25]. Gracias a este encuentro, las dos compartirán esa ilusión de haberlos conocido, y hablarán de ello en las cartas que le envían a su madre (López Martín y García Villar, 2017: 59-61).



[Fig. 24]



[Fig. 25]

Finalmente, cuando la madre se recupera de su enfermedad y vuelve a la casa, las niñas no vuelven a ver a Totoro, ni al resto de los espíritus. Esto se debe a que Totoro cumplió con su objetivo, que consistía en hacerles superar ese momento tan difícil, el haber ayudado a rescatar a Mei y el haberles enseñado a preservar y cuidar la naturaleza. Por ello, aunque crezcan, siempre recordarán todo lo que Totoro hizo por ellas.

4.1.4. Nicky, Nicky, la aprendiz de bruja (*Majo no takkyūbin*, 1989)

En esta película hay una tradición que dice que, cuando las brujas cumplen 13 años, deben abandonar la casa de sus padres y buscar una ciudad donde sus servicios sean requeridos, y quedarse allí durante un año para completar su formación. Nicky acaba en una ciudad portuaria, Koriko, con su gato Jiji, donde conoce a Osono, y gracias a ella abre su negocio de mensajería, con el que hace nuevas amistades, como Tombo y Úrsula. Sin embargo, a lo largo de la trama se incrementan sus inseguridades y pierde sus poderes, que solo los recupera con el apoyo de sus amigos y gracias a su deseo de salvar a Tombo de una muerte segura.

Análisis físico de Nicky

Físicamente, tiene un rostro aniñado, es de complexión delgada y tiene el cabello corto y negro. Viste de forma sencilla, con un vestido azul oscuro, que demuestra que es una bruja, y lo complementa con un gran lazo rojo como diadema [fig. 26]. Su estilo recuerda al de Sheeta, y al igual que ella, el color que le otorga Miyazaki simboliza el misterio y la fantasía, debido a que también tiene poderes.



[Fig.26]

Análisis psicológico de Nicky

Nicky acaba de cumplir 13 años, así que tiene que marcharse a otra ciudad. Durante su viaje, se encuentra con otra bruja, que le dice que con su habilidad para adivinar el futuro amoroso puede afrontar cualquier cosa. Esto hace que Nicky empiece a dudar de sí misma, ya que tiene que encontrar una especialidad que la diferencie del resto de brujas, pero su única habilidad es volar, algo que ya hacen las demás.

Y cuando llega a la nueva ciudad, al principio le parece perfecta, pero su bienvenida no es como se esperaba, ya que los ciudadanos no están acostumbrados a ver brujas, así que se siente fuera de lugar. Además, casi provoca un accidente de tráfico, que hace que quieran ponerle una multa, así que su primera impresión no es muy positiva. Asimismo,

cuando ve a las chicas de su edad tan felices y con vestidos bonitos, empieza a compararse con ellas [fig. 27]. Por tanto, todo esto hace que empiece a tener más inseguridades.



[Fig. 27]

También incrementan sus inseguridades cuando monta su negocio de mensajería aérea, y se le pierde un gato negro de peluche que tiene que enviar, así que tiene que pedirle a Jiji que se haga pasar por él mientras lo busca. Y como se le ha descosido la cabeza, le tiene que pedir ayuda a Úrsula también, así que empieza a sentirse muy inútil por tener que necesitar la ayuda de los demás para todo.

Asimismo, empieza a sentirse decepcionada cuando, pese a volar bajo la lluvia para entregar a tiempo un pedido que le encomienda Madame Dora para su nieta, a esta no le gusta lo que le ha cocinado su abuela con tanto amor. Y, al haber volado bajo la lluvia, se enferma y Osono la cuida, así que Nicky se siente una carga para ella.

Todo esto, sumado a que le desconcierta lo que siente por Tombo y que Jiji haya encontrado el amor —que le lleva a sentir que ya no le necesita—, hace que deje de tener confianza en sí misma y que deje de entender a Jiji y que pierda su capacidad de volar.

Afortunadamente, gracias a sus amistades vuelve a recuperar su confianza, así que cuando ve a Tombo en peligro, va a salvarle sin pensárselo dos veces. Sin embargo, no recupera su poder de vuelo hasta que utiliza una escoba que escoge ella misma —esto se debe a que la suya era de su madre, que la convenció para que la utilizara, en lugar de la que ella había fabricado—.

Por tanto, se ve una clara evolución en su personaje, debido a que a lo largo de la trama se muestra inmadura e insegura, pero tras salvar a su amigo recupera del todo la confianza que había perdido. De esta forma, se da por terminada su formación de bruja (López Martín y García Villar, 2017: 66-71).

Análisis de las relaciones personales de Nicky

Las relaciones que establece son también muy diversas: Jiji es un gato negro que le otorga su ayuda y su apoyo en todo momento, ya que es su mejor amigo [fig. 28]. Como mencioné anteriormente, cuando pierden el peluche, Jiji se hace pasar por él para ayudarlo, y sirve de traductor con el resto de los animales, ya que Nicky solo le entiende a él, debido a la amistad que les une. Por esa razón, deja de entenderle cuando se siente abandonada por él y solo vuelve a entenderle cuando recupera la seguridad en sí misma.

Y cuando llega a la nueva ciudad conoce a Osono, una panadera que está embarazada [fig. 29], así que le ayuda en la panadería a cambio de comida y cobijo. Y como ya mencioné, gracias a ella puede abrir su negocio de mensajería, cuida de Nicky cuando está enferma y consigue que Nicky hable con Tombo y que el día de su cumpleaños vaya a casa de Madame Dora. Por tanto, ejerce un papel maternal sobre Nicky.



[Fig. 28]



[Fig. 29]

Por otra parte, Úrsula desempeña el papel de mejor amiga, ya que trata con ella temas más personales y profundos. Ella le enseña que toda recompensa es fruto de su propio esfuerzo cuando le cose el peluche a cambio de que Nicky le limpie el suelo, de ahí la importancia de trabajar, ya que nada es gratis. También le ayuda a aclarar sus sentimientos cuando pierde sus poderes, ya que le recomienda que se relaje y que encuentre su propia inspiración. Por tanto, recupera la confianza gracias a sus consejos (Junyent Barbany, 2018: 89).



[Fig. 30]

Y con Tombo establece una amistad, pese a que se atraen mutuamente. Sin embargo, al principio a Nicky no le cae muy bien, hasta que vuelan juntos en la bicicleta voladora de Tombo. Al principio Nicky siente miedo, ya que es la primera vez que vuela sin ser ella la que tiene el control, pero al final se lo pasa bien.

Y, al final de la trama, Nicky consigue salvarle de una muerte segura, por lo que es una relación en la que se ayudan mutuamente: al principio Tombo engaña a un policía para que no le pongan una multa a Nicky y al final ella le salva la vida.



[Fig. 31]

Por último, no establece relación alguna con ningún antagonista, puesto que no hay ninguno, como ocurría en *Mi Vecino Totoro*. Pero si hubiera alguno, sería ella misma, ya que es quien produce el conflicto. Pero, a diferencia de Mei, Nicky además de ser su propia antagonista, también es su propia heroína, ya que consigue resolver el conflicto.

Análisis de las relaciones de Nicky con su entorno

Nicky, a diferencia de las protagonistas anteriores, no desempeña el papel de protectora de la naturaleza, ya que su trama se centra en los problemas de las jóvenes para independizarse. Pero, aun así, cuando está buscando una ciudad en la que instalarse, sobrevuela una repleta de fábricas y las chimeneas hacen que tosa. Por tanto, aunque no se representa de forma explícita, lo muestra visualmente. Otra muestra visual es cuando llega a la ciudad y hay un exceso de vehículos, que favorecen a la contaminación.

Finalmente, Nicky está muy conectada con la magia, ya que es una aprendiz de bruja, pese a que hay momentos en los que pierde sus poderes, y que no tenga habilidades especiales como adivinar el futuro amoroso, o realizar pócimas para la vida cotidiana como su madre, ya que su capacidad de vuelo es suficiente para ganarse la vida.

Además, algo muy curioso es que, pese a ser una bruja, cuando está en la casa de Madame Dora le ayuda prácticamente sin usar la magia, ya que utiliza un horno viejo y cambia las bombillas estropeadas sin emplearla, utilizándola solamente cuando tiene que entregar el pedido.

4.1.5. Fio, *Porco Rosso* (*Kurenai no buta*, 1992)

Después de haber creado cuatro películas protagonizadas por mujeres, en 1992 realiza una protagonizada por un hombre, Marco Pagotto. Era un héroe que participó en la guerra, pero tras ella, se convirtió en un cerdo y pasó a ser conocido como Porco Rosso. Se dedicó a trabajar como caza-recompensas, algo que perjudicaba a los piratas, así que estos contrataron a Curtis para que lo matara, pero solo consiguió destruir su hidroavión.

Fio le diseña uno nuevo, y consigue persuadir a los piratas para que no maten a Porco. También le da una oportunidad de batirse en duelo con Curtis, del que resulta ganador Porco. Por tanto, gracias a ella consigue resolver el conflicto y gracias a un beso suyo también parece romperse su maldición.

Análisis físico de Fio

Físicamente, tiene un rostro aniñado, es de complexión delgada y tiene el cabello pelirrojo, largo y recogido en una coleta. Viste de forma sencilla, con una camisa blanca de cuadros azules y unos pantalones vaqueros, menos cuando viaja en hidroavión, que se pone un atuendo de aviadora, con una bufanda azul [fig. 32]. Así que, de nuevo, vemos el empleo del azul para una heroína inteligente e independiente.



[Fig. 32]

Análisis psicológico de Fio

Fio demuestra desde el principio ser una chica muy responsable, pese a su corta edad, ya que parece que se ha mudado a Italia desde los Estados Unidos para trabajar con su abuelo en Italia, en los talleres Piccolo S.P.A., para hacer frente a la Gran Depresión, que ha propiciado una enorme crisis que está a punto de acabar con el negocio familiar.

Por tanto, Miyazaki le otorga una profesión que habitualmente ha sido ejercida por los hombres, puesto que es ingeniera, mecánica y aviadora [fig. 33] —esto último recuerda a Nausicaä, que también es pelirroja y usa vestimenta de color azul—. Sin embargo, también podemos verla realizando tareas domésticas [fig. 34].



[Fig. 33]



[Fig. 34]

También le otorga características tradicionalmente asociadas con los hombres, como la picardía y persuasión, ya que consigue que Porco le deje reparar su hidroavión. Asimismo, demuestra inteligencia, habilidad y talento al rediseñar los planos [fig. 33], lo que le permite hacerse un hueco en un mundo dominado por los hombres.

Por otra parte, también demuestra valentía cuando se enfrenta a los piratas porque quieren destrozarse el hidroavión que ha diseñado. Pero consigue persuadirlos para que no lo hagan: *Mi abuelo está convencido de que los pilotos de hidroavión son las mejores personas del mundo; y dice que son las mejores porque el cielo y el mar les limpian los corazones. Por eso, los pilotos de hidroavión son más valientes que los marineros y más abnegados que los aviadores de tierra.* (0:58:53 – 0:59:09) [fig. 35].



[Fig. 35]

Pero, para no perder su prestigio como piratas, deciden matar a Porco, pero Fio les dice: *¡No habéis entendido nada, zoquetes! ¡Parece mentira! ¿Cómo es posible que no hayáis entendido nada de lo que he dicho? ¿No os da vergüenza necesitar la ayuda de Curtis? ¡Si os viesen vuestras madres! Además, ¡no os laváis nunca!... Porco ha vuelto con un hidroavión nuevo para luchar cara a cara contra Curtis; y lo hará para salvar el honor de los pilotos de hidroavión del Adriático. Un hombre voluble y sin orgullo no es un hombre: ¡luchad con dignidad!* (0:59:44 – 1:00:10).

Esto termina de convencerlos. Sin embargo, no es una heroína perfecta, ya que, cuando se marchan le dice a Porco que tenía mucho miedo y que le temblaban las piernas, lo que la convierte en un personaje más realista.

Análisis de las relaciones personales de Fio

La relación que tiene con su abuelo es muy buena, ya que se ayudan mutuamente para reflotar el negocio familiar. Y, aunque pueda parecer que no le importe que su nieta se convierta en una fugitiva porque deja que se marche con Porco, esto no es así, ya que la razón por la que le deja ir es que confía en ella. Además, cuentan con el plan de decirle a las autoridades que se trata de un secuestro y que la familia tuvo que colaborar a la fuerza.

Con las mujeres de su familia también se lleva bien, ya que le ayudan a montar el hidroavión. Fio les da las directrices y ellas lo construyen en perfecta sincronización, demostrando que las mujeres pueden hacer el trabajo de igual forma que los hombres.



[Fig. 36]

Por otro lado, la relación que tiene con Gina es muy curiosa, ya que, pese a que ambas están enamoradas de Porco, eso no quiere decir que sean rivales, sino todo lo contrario: se vuelven buenas amigas. Además, tampoco siente envidia por ella, pese a que es una gran cantante y que su belleza encandila a todos los pilotos, incluyendo a Porco. Esto se debe a que Fio es muy segura de sí misma, y que ambas tienen una personalidad similar, puesto que son amables, bondadosas y quieren que todos se lleven bien.

Pero también las une el amor y la ilusión por los aviones, puesto que Gina cuando era pequeña realizaba viajes con Porco, al cual admiraba por ello [fig. 38].



[Fig. 37]



[Fig. 38]

Aunque esta amistad no se puede apreciar visualmente, ya que lo cuenta Fio en el epílogo: *Las Fuerzas Aéreas no lograron cogerles. Cuando llegó el día de volver a Milán, Porco no vino a despedirse; pero Gina y yo somos buenas amigas desde que nos conocimos después de aquel duelo. Y aunque ha habido guerras, revoluciones y todo tipo*

de altercados: nuestra amistad sigue viva. (...) No sé cómo acabó exactamente la promesa de Gina: incluso para mí es un secreto. (1:28:20 – 1:29:19).

En el momento en el que dice esto, se ve el mirador del jardín de Gina, pero no está ella. Quizá esto podría significar que al final la promesa se ha cumplido, puesto que, cuando Porco le contó su historia a Fio, Berlini, su primer marido, pilotaba un hidroavión con el número 1 y Porco el número 4, porque sería su cuarto esposo.

Por otra parte, la relación con Donald Curtis [fig. 39], el antagonista de la película, al principio es muy negativa, ya que, si gana el duelo con Porco, tendrá que casarse con él, pero no lo consigue, así que acaba pagando las facturas pendientes del hidroavión diseñado por Fio, y ella le da las gracias, así que al final su relación no es tan mala.



[Fig. 39]

Finalmente, la relación que tiene con Porco parece más el fruto de una admiración juvenil que de una atracción amorosa, ya que, para ella, Porco es un personaje legendario, del que ha oído hablar gracias a las historias de su abuelo. Sin embargo, al principio su relación no es muy positiva, ya que Porco no quiere que Fio arregle su hidroavión, ya que es joven y mujer. Ella le hace ver que la juventud no es un problema, pero que no puede dejar de ser mujer, así que, si no está contento con el resultado, no tiene por qué pagar. Sin embargo, Fio demuestra su talento y Porco deja que lo construya.

Una vez construido, descubre que la policía fascista le persigue, así que tiene que marcharse cuanto antes. Fio acaba acompañándole, pese a la negativa de Porco, con la excusa de que, si quiere enfrentarse a Curtis, necesitaría un buen mecánico. Cuando llegan a la isla en la que vive Porco, los piratas le tienden una emboscada y Fio consigue no destrocen el hidroavión y que no maten a Porco, así que él está agradecido con ella.

Esa noche, Fio se despierta y por un momento ve a Porco como un humano de nuevo, y le pregunta por qué se convirtió en cerdo, pero no lo sabe, así que ella le pide que le cuente una historia y él le relata lo que vivió en la guerra: estaba con sus compañeros y les atacaron los alemanes. Tras esto, lo único que vio fue un enorme manto blanco de

nubes y en lo alto de él, una gran nube formada por los pilotos que murieron durante el combate. Intenta evitar que uno de sus amigos, Berlini, se marche, ya que quiere que vuelva con su mujer, Gina, pero no le escucha porque ya ha fallecido.

Tras esto, Fio le dice que se alegra mucho de que volviera a la vida y le da un beso en la mejilla con la intención de devolverle a su forma humana [fig. 40], como las princesas que besan sapos y se convierten en príncipes, pero no funciona.



[Fig. 40]

Gracias a la bondad de Fio, él irá recobrando su fe en la humanidad. Aunque él también demuestra que es bondadoso cuando se enfrenta a Curtis y no quiere dispararle para no matarle, así que espera a que se quede sin balas para disparar al motor. Sin embargo, el duelo aéreo termina siendo un combate a base de puñetazos, en el que Curtis le dice que debe decidirse por Fio o por Gina, ya que Gina está enamorada de él. Pero Porco no le cree, pensando que es una estrategia para desconcentrarle y así ganar.

Acaba ganando Porco, y antes de que lleguen las Fuerzas Aéreas, coge a Fio en brazos y la sube al hidroavión de Gina. Pero Fio le da un beso en la boca, para probar si desaparece su maldición y porque sabe que no volverá a verlo (López Martín y García Villar, 2017: 95-100).

Análisis de las relaciones de Fio con su entorno

Al igual que Nicky, Fio tampoco desempeña el papel de protectora de la naturaleza, pero sí está íntimamente ligada a la magia, concretamente con la maldición de Porco, aunque lo que le transformó realmente fue su visión pesimista de la realidad tras la guerra.

Sin embargo, gracias a Fio comienza a cambiar, ya que ella es todo lo que él ha perdido: alegría, ilusión por la vida y pasión por las cosas. Todo esto parece recuperarlo al final, cuando Fio le besa, aunque realmente no sabemos si ha vuelto a la normalidad o no, ya que no lo vemos.

4.1.6. San, *La Princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*, 1997)

El argumento comienza con el príncipe Ashitaka, que se va a buscar una cura para la maldición que le ha producido un Dios jabalí endemoniado. Acaba en un bosque en el que conoce a San, la Princesa Mononoke. Ésta, junto con el resto de los animales del bosque, acaban iniciando una guerra contra los humanos, liderados por Lady Eboshi, que está destruyendo su bosque para mantener a flote su industria del hierro. Ashitaka es el único que intenta evitar esta guerra, pero no lo consigue, y solo acaba cuando Lady Eboshi consigue la cabeza del Espíritu del Bosque, pero San y Ashitaka consiguen devolvérsela.

Análisis físico de San

Físicamente, tiene un rostro aniñado, es de compleción delgada y tiene el cabello corto y verdoso, aunque, como podemos ver en los primeros bocetos que realizó Miyazaki para el personaje [fig. 41], en un principio iba a ser pelirroja, al igual que Nausicaä, pero decidieron cambiarlo para que no se pareciera tanto a ella (Jiménez, 2013).

San viste de forma sencilla: de blanco y violeta, que simbolizan la pureza y la fantasía. También utiliza unas pieles que hacen que parezca un lobo más de la manada y una máscara que utiliza cuando pelea contra los humanos, posiblemente para diferenciarse aún más de ellos. Además, es la única que utiliza maquillaje, aunque no es para verse más atractiva, sino como signo de lucha [fig. 42].



[Fig. 41]



[Fig. 42]

Análisis psicológico de San

Miyazaki le otorga numerosas características que están asociadas tradicionalmente a los hombres, dado que es valiente, fuerte, autosuficiente, sabe luchar y usar armas. Todo esto se debe a que sus padres la abandonaron en el bosque y la Diosa Moro, una loba, la crio como si fuera su hija. Esto hizo que se volviera muy salvaje y que odiara a los seres

humanos. Pero, es que, además, tras ver a Lady Eboshi destruyendo su hogar, hizo que su odio a ellos se incrementara aún más y que su objetivo fuera matarla.

Por tanto, San es una mezcla entre Nausicaä y Lady Kushana, porque, al igual que Nausicaä, lo único que quiere es proteger la naturaleza, pero lo hace por medio de la violencia, como Lady Kushana. Un ejemplo de esto es cuando se va sola a la Ciudad del Hierro a intentar matar a Lady Eboshi, o cuando no duda en ir a la guerra para acabar con los seres humanos.

Análisis de las relaciones personales de San

La relación que tiene con Moro, su madre loba, es muy buena, pese a que son de especies distintas. Esto se debe a que, como ya he mencionado, Moro la ha criado como a una hija. Por ello, cuando Ashitaka le pregunta a Moro qué será de San, ella le dice que está dispuesta a sacrificarla en la batalla, pero no es porque no le importe su hija, sino porque el bosque es su hogar.

Asimismo, se salvan mutuamente: cuando Moro está herida tras el disparo de Lady Eboshi, San le cura. Esta escena se convierte en una de las más emblemáticas de toda la película, hasta el punto de utilizarse para el cartel de la película [fig. 43], como ocurre con *Mi Vecino Totoro*. Por otra parte, cuando San está a punto de ser poseída por la misma maldición que el Okkoto, el Dios de los jabalíes, Moro le salva la vida, pese a estar al borde de la muerte y estar guardando sus últimas fuerzas para acabar con Lady Eboshi.



[Fig. 43]

La relación que tiene con Ashitaka también es muy buena, pese a su repulsión por los humanos. Ambos se ayudan mutuamente también: Ashitaka interviene entre ella y Lady Eboshi para que no la maten y se la lleva al bosque. Sin embargo, acaba muy herido, así que San le salva de ser devorado por los lobos y lo lleva hasta la charca del Espíritu del Bosque para que sane sus heridas, aunque no cura su maldición. Una vez allí tiene lugar

una de las escenas más emotivas de Miyazaki, que es cuando San mastica carne por él y se la da en la boca, ya que está demasiado débil para comer.

A partir de este momento, empiezan a estrechar lazos, razón por la cual Ashitaka le suplica a Moro que libere a San, pero, como ya mencioné antes, Moro se niega porque ella es parte del bosque. Así que al menos le pide a uno de los lobos que le entregue a San su daga de cristal para que le proteja en la batalla, lo que demuestra el amor que siente por ella.

Asimismo, tras esa conversación con Moro, ella sabe que Ashitaka ama a San, por esa razón cuando Moro consigue salvarla de la maldición de Okkoto le pregunta si puede salvar a la chica que ama, así que él sale de la charca en la que ha caído por intentar salvarla y la mete dentro del agua para evitar que la maldición se meta en su interior.

Sin embargo, también tienen sus diferencias: cuando Lady Eboshi le arranca la cabeza al Espíritu del Bosque y Moro le arranca un brazo a ella, Ashitaka le ayuda y evita que San la mate, puesto que ya ha sido vengada por su madre. Sin embargo, San no puede evitar sentir ira, más aún después de haber visto morir a su madre por su culpa. Ashitaka trata de animarla abrazándola y pidiéndole perdón.



[Fig. 44]

Tras esto, consiguen devolverle la cabeza al Espíritu del Bosque y cuando todo ha vuelto a la normalidad, se despiden: San le dice que significa mucho para ella, pero que no puede perdonar a los humanos, y Ashitaka lo comprende, así que le dice que ella vivirá en el bosque y él ayudará a reconstruir la ciudad, pero siempre estarán cerca. Por tanto, el haber conocido a Ashitaka hará que no odie tanto a los humanos, pero eso no significa que pueda perdonarlos y abandonar su hogar para vivir en la ciudad (Junyent Barbany, 2018: 130-131).

Por último, la relación más interesante existente en la trama es entre ella y la antagonista, Lady Eboshi. Al igual que ocurría con Lady Kushana, ella también es una líder, aunque en este caso de una ciudad fortificada, por lo que es una mujer autosuficiente

como San. Su objetivo es ganar poder y hacer que la ciudad prospere con la forja de hierro y el comercio de armas, aunque para ello tenga que enfrentarse al Dios Nago, a los monos que replantan los bosques, a Moro y los lobos, a San y al Espíritu del Bosque, lo que demuestra fortaleza, valentía y que no le teme a nada, como Lady Kushana y San.

Sin embargo, esto no quiere decir que sea completamente malvada, puesto que tiene una gran profundidad psicológica, como ocurría con Lady Kushana, siendo incluso más profunda que ella. Esto se debe a que, pese a sus objetivos, es muy bondadosa y caritativa con los suyos, ya que compra los contratos de las mujeres de burdel para que vivan en su ciudad y cuida a los leprosos, mientras que el resto les marginan, siendo ella la única que les trata como seres humanos. Por tanto, es la antagonista más interesante de Miyazaki (López Martín y García Villar, 2017: 155-156).

Pero también tiene rasgos que la diferencian de ella: físicamente, tiene un rostro más adulto, usa maquillaje y viste menos sencilla [fig. 45]. Psicológicamente, es muy soberbia y codiciosa, lo que le lleva a matar al Dios Nago y al Espíritu del Bosque, convirtiéndolos en demonios. Sin embargo, recibe su merecido cuando Moro le arranca un brazo. Esto, sumado a que San y Ashitaka les han salvado a todos, hace que se dé cuenta de sus errores y que decida construir la ciudad de nuevo, pero esta vez sin destruir el bosque.



[Fig. 45]

Análisis de las relaciones de San con su entorno

Como ya se ha mencionado, San se encarga de proteger y salvaguardar el bosque de los humanos, especialmente de Lady Eboshi, aunque es la única que lo hace por medio de la guerra y la violencia. Esto es totalmente contrario a la forma en la que actúan el resto de las protagonistas de Miyazaki, dado que siempre buscan el equilibrio entre la naturaleza y el ser humano.

De hecho, en este filme, el que mantiene el equilibrio entre ambos mundos, es Ashitaka, ya que intenta evitar la confrontación entre el ser humano y la naturaleza,

resultando ser el mediador entre ambos mundos. Esto se puede apreciar cuando dice que quiere mirar sin odio. Y, visualmente, se puede ver cuando interviene entre San y Lady Eboshi para detenerlas [fig. 46].



[Fig. 46]

Además, cuando entabla una conversación por primera vez con Lady Eboshi, se percata de que la codicia humana y el mal uso que le han dado a la tecnología son los que han propiciado que las grandes bestias como el Dios Nago se convirtieran en demonios vengativos. Y no contentos con eso, siguen disparando sus armas contra los monos que salen cada noche para replantar el bosque.

Este mal uso de la tecnología y la presencia humana en el bosque hace que las bestias se vuelvan en cada generación menos poderosos. De ese modo, los dioses Nago, Okkoto y Moro son animales gigantes, con poderes y capacidad de habla, mientras que bestias de nuevas generaciones como el resto de jabalíes o los hijos de Moro, tienen un menor tamaño y carecen del poder de los dioses.

Esto es algo que le preocupa a Okkoto: *Mira mi tribu Moro, somos cada vez menos y más estúpidos, pronto no seremos más que unas presas rebudiantes que el hombre cazará para comer.* (1:11:36 -1:11:48). Según este diálogo, podríamos dar por sentado que, si el ser humano sigue introduciéndose en este entorno y deforestando los árboles, los animales acabarán perdiendo su gran tamaño, sus poderes y su capacidad de habla en las siguientes generaciones, hasta que nazcan como los animales con los que convivimos en la actualidad.

Y todo esto es en respuesta de la rápida evolución tecnológica que sufrió Japón en un solo siglo, acaecida a partir de la Era Meiji (1912), momento en el que Japón comenzó a fijarse en la tecnología occidental, poniéndose al día en todos los progresos tecnológicos. Esto hizo que las personas vivieran un proceso a lo largo de su vida, que en otros países duraron ocho siglos, lo que produjeron numerosas secuelas.

Una de las más notorias fue que dejaron de ver necesaria la religión, como ha ocurrido en numerosos países, por tanto, dejaron de creer en el sintoísmo, y, por ende, en la existencia de divinidades que viven en la naturaleza, con los que debían vivir en armonía para disfrutar de su protección y aprobación (Santa Cruz, 2013: 215-216).

Además, cabe mencionar que San y Ashitaka simbolizan la unión entre la naturaleza y el ser humano, como ocurre con otros protagonistas, como Chihiro y Haku o Ponyo y Sôsuke. Y, al final de la trama, consiguen recuperar el equilibrio entre ambos mundos gracias a su relación, ya que juntos le entregan la cabeza al Espíritu del Bosque, que, pese a que no consiguen salvarle, cuando muere hace que renazca la naturaleza y que se curen las enfermedades de los leprosos y de Ashitaka.

También podemos ver que junto a la charca del Espíritu del Bosque también renacen las plantas y aparece un pequeño *kodama*⁴. Por tanto, pese a las vidas perdidas, y a que hay una separación entre los mundos de Ashitaka y San, hay una esperanza, y es el renacer de la naturaleza. Este final abierto, pero esperanzador, recuerda mucho al de *Nausicaä del Valle del Viento*, y que demuestra que, si han aprendido la lección, podrán convivir en armonía con la naturaleza.

Finalmente, la relación que tiene con la magia es muy íntima, debido a que está en contacto con la magia del Espíritu del Bosque y con las maldiciones: San lleva a Ashitaka hasta la charca para que le cure, intenta evitar que Okkoto sea poseído por la maldición y, finalmente, le devuelve la cabeza al Espíritu del Bosque para romper la maldición y que no destruya todo el bosque.

⁴ Los *kodamas* son espíritus de la mitología de Japón.

4.1.7. Chihiro, *El Viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001)

La trama comienza con Chihiro, una niña que se muda a una nueva ciudad con sus padres. Pero se pierden y acaban en una ciudad misteriosa, comiendo en un restaurante abandonado. Chihiro no quiere comer, así que se marcha a investigar la ciudad y se encuentra con Haku, que le advierte que tiene que irse cuanto antes. Cuando llega es demasiado tarde, ya que sus padres se han convertido en cerdos. Haku le dice que tiene que conseguir un trabajo en la casa de baños para poder quedarse y salvarlos. Acabará consiguiéndolo gracias a Yubaba, la dueña, pero a cambio le roba su nombre, sin el cual no puede volver a su hogar. Así que, gracias a sus nuevos amigos, lo recupera y salva a sus padres, después de superar numerosas adversidades.

Análisis físico de Chihiro

Físicamente, tiene un rostro aniñado, es de complexión delgada y tiene el cabello largo, castaño y recogido en una coleta. Viste también de forma sencilla: con una camiseta de rayas blancas y verdes y unos pantalones rosas, que es la misma gama de colores que utiliza Miyazaki para Haku cuando es un dragón [fig. 47]. Por otra parte, cuando trabaja en la casa de baños se viste con un uniforme rosa, como el resto de las trabajadoras [fig. 48], que en este caso simboliza cortesía.



[Fig. 47]



[Fig. 48]

Al final de la trama, Zeniba, con ayuda del Sin Cara, Bebé y Pájaro-Yubaba, le hacen a Chihiro un coletero violeta para que le de suerte, que simboliza la fantasía y la magia, con las cuales siempre estará conectada, aunque abandone el mundo de los espíritus.

Análisis psicológico de Chihiro

Chihiro al principio era una niña caprichosa, pero cuando se adentra en el mundo de los dioses y sus padres se convierten en cerdos por haberse comido la comida reservada para los dioses [fig. 50], tiene que buscar trabajo de forma efusiva para salvarlos. Por tanto, los errores de sus padres hacen que Chihiro tenga que enmendar lo que han hecho.



[Fig. 49]



[Fig. 50]

Cuando Yubaba le da trabajo, le roba el nombre y la renombra como Sen, para que así quede eternamente unida al mundo de los espíritus y pueda controlarla, por tanto, además de trabajar, no puede olvidarse de su nombre. Esto está inspirado en la saga Terramar de Ursula K. Le Guin, que se basa en la adquisición de poder mediante el robo de nombres (López Martín y García Villar, 2017: 175-176).

A partir de este momento, tiene que enfrentarse al mundo de los adultos, lo que recuerda a Nicky, pero a diferencia de ella, Chihiro tiene que madurar obligatoriamente para salvar a sus padres, pasando de ser una niña que no era capaz de adaptarse a los cambios, a una chica responsable que trabaja duro en un mundo totalmente desconocido, con enemigos que podrían acabar con su vida.

Durante este proceso, adquiere una confianza que no sabía que tenía, consigue salvar a sus padres, se encuentra a sí misma y descubre recuerdos olvidados. Todo esto se ve reflejado al final de la trama, ya que el túnel que atraviesa para volver a casa es el mismo, y aparentemente ella también lo es, pero lo cruza sin miedo, y habiendo adquirido todas estas experiencias que jamás olvidará.

Análisis de las relaciones personales de Chihiro

Aunque este mundo desconocido al que se tiene que enfrentar hay multitud de amenazas, cuenta con la ayuda y el apoyo de amigos que hace por el camino, y que le ayudarán a adaptarse a su nueva vida.

Kamaji, el esclavo de las calderas [fig. 51], aunque al principio parece reacio a ayudarlo, consigue que Lin la lleve ante Yubaba para que le dé trabajo. Asimismo, cuando Chihiro necesita encontrar a Zeniba, le pregunta dónde vive ésta y él le da indicaciones. Además, también le regala los billetes de tren para llegar a su casa.

Lin al principio también parece reacia, pero después le ayuda constantemente, ya que le enseña cómo se trabaja en la casa de baños [fig. 52]. Además, se preocupa por ella, por lo que desempeña el papel de mejor amiga. Psicológicamente, tiene rasgos de los que

carece Chihiro al principio, ya que es fuerte, decidida y no teme reivindicarse contra sus jefes, pero gracias a ella, Chihiro también empezará a ser fuerte (Junyent Barbany, 2018: 141-142).



[Fig. 51]



[Fig. 52]

Otra relación amistosa que tiene es con Bebé, el hijo de Yubaba, pese a que al principio no sea muy positiva, pero cuando Zeniba lo transforma en rata, y su propia madre no es capaz de reconocerle, decide marcharse con Chihiro (Junyent Barbany, ídem).

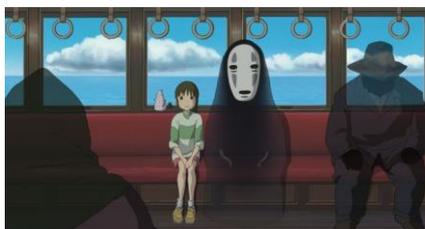
Pero, sin duda, las relaciones más interesantes son las que establece con dos antagonistas que acaban siendo aliados: el Sin Cara y Zeniba. Al Sin Cara le permite entrar en la casa de baños porque se está mojando bajo la lluvia y cree que es un cliente. A partir de aquí, él empieza a interesarse por ella, así que no deja de ofrecerle obsequios, aunque ella los rechaza continuamente.

Así que empieza a interesarse por el resto de trabajadores y clientes de la casa de baños y empieza a ofrecerles pepitas de oro, para después devorarles. Pero lo que realmente quiere es saber qué desea Chihiro, aunque ésta le dice que él no puede ayudarle, ya que lo que quiere es salvar a sus padres. Ella acaba descubriendo que está solo y que no tiene hogar, así que, en un acto de compasión, le da una mitad del pastel de hierbas que le regaló el Dios del Río y escupe todo lo que había devorado.

Tras esto, vuelve a su forma original y viajan juntos en tren hasta la sexta parada: Fondo de Pantano —donde vive Zeniba—, y se convierte en la escena más emblemática de toda la película [fig. 53]. Por tanto, acaban siendo amigos, pese a que al principio era problemático.

Por otro lado, Zeniba, la hermana gemela de Yubaba, al principio parece malvada, debido a que quiere secuestrar a Haku porque le robó un sello muy valioso, y transforma a Bebé en una rata y a Pájaro-Yubaba en una mosca. Pero cuando Chihiro ve que Haku está al borde de la muerte, va a casa de Zeniba para pedirle disculpas y que le ayude a salvarlo. Cuando llegan, descubren que su personalidad es contraria a la de Yubaba, y se

muestra muy cariñosa con todos, llegando incluso a desempeñar un papel maternal para ellos, especialmente para el Sin Cara, ya que le deja vivir en su casa [fig. 54].



[Fig. 53]



[Fig. 54]

Por el contrario, Yubaba es la antagonista hasta el final, aunque cuando Chihiro pasa satisfactoriamente la prueba que le impone —que consiste en descubrir cuál de los cerdos presentes son sus padres—, se alegra por ella, así que acaba cogiéndole cariño. Pero antes de esto, y como ya se ha mencionado antes, le roba su nombre y la renombra como Sen para tener poder sobre ella y para que no pueda marcharse al mundo humano [fig. 55].



[Fig. 55]

Finalmente, la relación que establece con Haku es un amor muy idílico, íntimamente conectado con la naturaleza. Por esa razón, Chihiro es capaz de recordar su nombre real, que él es el río en el que se cayó de pequeña y que la salvó de morir ahogada, aunque esta no es la única vez que la ayuda. Cuando Chihiro atraviesa el mundo de los dioses, le da comida de su mundo para que no desaparezca, la lleva hasta la casa de baños y le da instrucciones para encontrar Kamaji. Además, también la lleva a ver a sus padres, aunque no recuerdan haber sido humanos.

Pero una de las cosas más importantes es que le da una tarjeta en la que pone su verdadero nombre, el cual ya había olvidado, así que le advierte que debe recordarlo, ya que, de lo contrario, no podrá volver a su mundo. Asimismo, después de haber escupido el sello, se despierta y hace un trato con Yubaba: le promete traer de vuelta a Bebé si devuelve a Chihiro y a sus padres al mundo humano. Por tanto, gracias a Haku, Yubaba le impone la prueba y tiene una oportunidad para salvar a sus padres.

Pero Chihiro también le ayuda: cuando ve a un dragón que está siendo perseguido por unos pájaros sabe que es Haku, así que le persigue hasta la casa de Yubaba y le salva. Acaban en la sala de las calderas y le entrega la otra mitad del pastel de hierbas para salvarle de la muerte. Tras esto, va a casa de Zeniba para pedir que salve su vida. Y cuando él llega a su casa, Chihiro monta encima de él y recuerda que lo conoce desde que era pequeña, cuando cayó en un río llamado Kohaku, así que su verdadero nombre es ese. Al pronunciarlo, vuelve a ser humano, así que, ambos acaban recuperando su identidad gracias al otro y dejan de estar bajo el control de Yubaba. (López Martín y García Villar, 2017: 179-185).

Y cuando se están despidiendo, Chihiro le pregunta si volverán a verse y Haku le dice que sí, pero que no puede mirar atrás hasta que haya abandonado el túnel [fig. 56], lo que recuerda al mito de Orfeo y Eurídice, en el que Orfeo no debe mirar hacia atrás hasta abandonar el Hades, pero en el último momento mira y Eurídice es devuelta al inframundo. (Alonso Asenjo, 2004: 18).

Esto está en relación con el peligro de vivir apegado al pasado. Sin embargo, Chihiro no mira hacia atrás y atraviesa el túnel junto a sus padres, demostrando madurez ante la última prueba que tiene que superar.



[Fig. 56]

Análisis de las relaciones de Chihiro con su entorno

Chihiro está muy conectada con la naturaleza por su relación con Haku, ya que simbolizan la unión entre el ser humano y la naturaleza, puesto que ella es humana y él es un río. También estuvo conectada con ella cuando tuvo que bañar al Dios Pestilente [fig. 57] y descubrió que tenía numerosos vertidos en su interior, por lo que era un Dios del Río. Entre los vertidos saca una bicicleta [fig. 58], ya que, cuando Miyazaki estaba colaborando en la limpieza de un río, encontró una, lo que le marcó muchísimo (Pedraza Martínez y Matey Souza, 2015: 51).



[Fig. 57]



[Fig. 58]

Finalmente, también tiene una íntima relación con la magia, ya que, desde el principio, se da cuenta de la diferenciación entre el mundo humano y el de los dioses: pregunta qué son los pequeños templos que están bajo el Arco Torii —que marca la diferencia entre el espacio sagrado y profano—, y se fija en las esculturas sintoístas, —una de ellas situada frente del túnel, que separa un mundo de otro—.

Por esa razón no quiere atravesar el túnel, pero lo acaba haciendo por no quedarse sola, puesto que sus padres lo atraviesan. Una vez dentro comen en un restaurante abandonado, pero ella no come nada, ya que desconfía de ese lugar. Todo esto se debe a que ella tiene una sensibilidad de la que carecen los adultos, ya que solo la tienen los niños, por eso puede percibir cosas que sus padres no, como ocurría con Mei y Satsuki.

4.1.8. Sophie, *El Castillo Ambulante* (*Hauru no ugoku shiro*, 2004)

La trama comienza con Sophie siendo molestada por unos soldados, así que Howl le salva, —sin saber que es él, ya que, de haberlo sabido, habría huido, puesto que tiene la fama de robar corazones—. Sin embargo, empiezan a perseguirles los secuaces de la Bruja del Páramo. Cuando ésta se entera de que Sophie ha estado con Howl, la transforma en una anciana de 90 años. A partir de aquí, va al castillo ambulante de Howl para que le devuelva a la normalidad. Allí acaba haciendo nuevos amigos y gracias a ellos y a Howl, conseguirá volver a la normalidad y detendrán la absurda guerra que asola al reino.

Análisis físico de Sophie

Cuando es joven, tiene un rostro aniñado, es de complexión delgada y su cabello es largo, castaño y lo tiene recogido en una trenza [fig. 59]. Y cuando la Bruja del Páramo la transforma en anciana, pasa a tener un rostro lleno de arrugas, una complexión más ancha y su cabello se acorta un poco y se vuelve canoso [fig. 60].

Pero esta no es la única transformación que sufre, puesto que vuelve a ser joven cuando afloran sus sentimientos o está durmiendo. Sin embargo, cuando los reprime o vuelven sus inseguridades, se convierte en anciana. Eso sí, conforme van evolucionando sus sentimientos, adquiere un aspecto joven, pero con el pelo canoso [fig. 61].



[Fig. 59]



[Fig. 60]



[Fig. 61]

Viste de forma sencilla: al principio tiene un vestido verde, que simboliza la juventud, algo irónico, puesto que no vive la vida. Y cuando se transforma en anciana empieza a utilizar un vestido azul, que simboliza su inteligencia. Gracias a este rasgo suyo, consigue entrar en el castillo de Howl y supera todas las adversidades que se le ponen delante.

Análisis psicológico de Sophie

Al principio Sophie no hace nada por vivir su juventud, ya que se siente responsable del negocio familiar, así que se comporta como si fuera mayor. Además, está muy acomplejada por su aspecto, pese a no tener razones para ello, ya que es muy atractiva. Todo esto hace que sea una persona muy tímida, pero cuando la Bruja del Páramo la transforma en anciana comienza a cambiar. Esto recuerda mucho a Chihiro, que evoluciona a partir de un cambio de nombre, mientras que Sophie lo hace a partir de un cambio físico (Junyent Barbany, 2018: 150).

A partir de ese momento, afronta la situación de forma valiente y con humor, convirtiéndose en una abuela muy risueña, con ganas de vivir, que no quiere quedarse estancada en el negocio de sus padres para siempre y que debe perseguir lo que quiere. Por tanto, va ganando confianza sobre sí misma, dándose cuenta de que es más capaz de lo que cree, convirtiéndose al final de la trama en una joven fuerte y valiente.

Análisis de las relaciones personales de Sophie

La relación que tiene con su hermana Lettie es buena, aunque sea la razón de su baja autoestima, ya que es completamente opuesta a ella: alegre y muy popular, especialmente entre los hombres. Esta baja autoestima se ve mejor reflejada cuando le cuenta que un mago le ayudó y le llevó hasta allí, y su hermana le dice que tuvo mucha suerte, ya que, si hubiese sido Howl, le habría comido el corazón, pero Sophie le dice que él solo hace eso con las chicas guapas [fig. 62] (López Martín y García Villar, 2017: 198).



[Fig. 62]

La relación que tiene con Navet, un espantapájaros encantado, también es buena, ya que le ayuda a ponerse de pie, creyendo que es una rama que puede usar como bastón [fig. 63]. En agradecimiento, le lleva hasta el castillo de Howl. Al final, Sophie le da un beso y recupera su forma humana: resulta ser el príncipe Justin, que había sido hechizado [fig. 64], y que solo el beso de su verdadero amor rompería el hechizo.



[Fig. 63]



[Fig. 64]

Esto es muy importante, ya que su desaparición es la que hizo que iniciara la guerra, por lo que su vuelta hace que las tropas enemigas se marchen. La Bruja del Páramo le dice que Sophie está enamorada de Howl, pero él le dice que los corazones de la gente podían cambiar y se marcha a su reino para acabar con la guerra.

La relación que tiene con Calcifer, un demonio del fuego, al principio no es muy buena, ya que Sophie intenta cocinar con su fuego y está a punto de matarle al limpiar las brasas, pero después le va cayendo mejor. Sin embargo, cuando la Bruja del Páramo descubre que Calcifer tiene el corazón de Howl, lo coge y comienza a quemarse, así que Sophie, en un intento de desesperación, le echa agua por encima y le mata. Consigue devolverle a la vida al introducir el corazón de Howl en su cuerpo. Esto hace que se rompa la maldición y que Calcifer obtenga su libertad, así que se marcha, pero no tarda en volver con ellos, ya que los considera su familia.



[Fig. 65]

La relación que tiene con Marco, el aprendiz de Howl, también es positiva, ya que desempeña el papel de abuela para él.

La relación que tiene con la Bruja del Páramo al principio es negativa, pero cuando Madame Suliman le arrebató sus poderes, cambia su forma de ser, así que Sophie, en un acto de compasión, deja que se marche con ellos. Sin embargo, hay momentos en los que supone un problema: cuando la madre de Sophie les deja un insecto espía, ella se lo da a Calcifer, que enferma y no puede proteger el castillo [fig. 67]. También coge el corazón de Howl, pero gracias a la bondad de Sophie, se lo acaba devolviendo (Junyent Barbany, 2018: 160).



[Fig. 66] La Bruja del Páramo antes de perder sus poderes.



[Fig. 67] La Bruja del Páramo después de perder sus poderes.

Por otro lado, la relación que tiene con Madame Suliman [fig. 68], la hechicera del Rey, es negativa, ya que, cuando Sophie va al palacio real para hacerse pasar por la madre de Howl, ésta la amenaza con arrebatarle los poderes a Howl si no participa en la guerra. También le cuenta que un demonio le robó el corazón y que desde entonces empezó a usar sus poderes de forma egoísta, ya que es un hombre sin corazón. Sophie le defiende y le dice que a veces puede ser egoísta y cobarde, pero que sus intenciones son buenas. Mientras le defiende, Suliman ve su verdadera apariencia, así que se da cuenta de lo que siente por Howl.



[Fig. 68]

Pero no es totalmente malvada, ya que, al final de la trama, se da cuenta de su error al ver al Príncipe Justin con vida, así que detiene la guerra. Además, es curioso que físicamente se asemeje más a la apariencia de las antagonistas jóvenes, que a las ancianas.

Finalmente, la relación entre Sophie y Howl tiene sus altibajos. Al principio, Howl le ayuda: le salva de dos militares que la acosan utilizando su magia para que se marchen y luego la lleva volando sobre el cielo de la ciudad, que es una de las escenas más memorables de la película, en la que parecen tener un flechazo [fig. 69].



[Fig. 69]

Sin embargo, cuando Sophie va al castillo descubre que es inmaduro, inseguro y muy superficial, ya que no quiere seguir viviendo porque Sophie, por accidente, tiñe de naranja su pelo y se ve menos atractivo. Sophie le dice que al menos él siempre ha sido atractivo, pero ella no lo ha sido nunca. Gracias a ella, se irá dando cuenta de que hay cosas más importantes que su aspecto.

Howl volverá a salvarla en el palacio real, haciéndose pasar por el rey, pero Madame Suliman se da cuenta e intenta capturarlo, así que con ayuda de Sophie consiguen escapar. Al enfrentarse a ella y a sus propios miedos, Howl se siente muy bien consigo mismo y reconstruye todo el interior del castillo para que todos sus nuevos amigos vivan en él.

Tras esto, empiezan a bombardear la ciudad los aviones enemigos y aparecen los aliados de Madame Suliman, así que Howl, tras sanar a Calcifer, le dice a Sophie que ya no huirá más, ya que ha encontrado a alguien a proteger. Sin embargo, acaba gravemente herido, así que Sophie mueve el castillo para salvarle.

Y, cuando Sophie cree que todo está perdido porque cree haber matado a Calcifer, el anillo que le había dado Howl para estar conectado a Calcifer, le muestra un camino a través de la puerta mágica del castillo. Al atravesarla, tiene lugar una de las escenas más emotivas de la película, que es cuando Sophie ve a Howl en su jardín secreto cuando era pequeño y una de las estrellas fugaces cae sobre él y se la come, así que siente un dolor intenso en el pecho y se saca el corazón en llamas.

Por tanto, Sophie descubre que eso fue lo que le unió a Calcifer, así que les grita: *¡Howl, Calcifer, soy yo, Sophie! ¡Sé cómo puedo ayudarte! ¡Búscame en el futuro!* (1:47:20 – 1:47:32). Esto es muy importante, ya que explica por qué Howl aparece en la vida de Sophie y por qué Calcifer le deja entrar en el castillo sin más.

Cuando vuelve a atravesar la puerta, encuentra a Howl convertido en pájaro, así que lo lleva hasta Calcifer. Sophie consigue que la Bruja del Páramo le devuelva el corazón, se lo introduce a Howl en el pecho y vuelve a la vida. Éste le dice que se encuentra muy mal, como si tuviera un gran peso en el pecho y Sophie le dice que un corazón es una pesada carga y que le quiere.

Finalmente, Sophie y Howl se besan [fig. 70]. Por tanto, es uno de los pocos casos en los que el amor romántico está en el centro de la trama, aunque no es el beso el que rompe el hechizo, sino la propia evolución personal de Sophie.



[Fig. 70]

Análisis de las relaciones de Sophie con su entorno

Sophie no desempeña el papel de protectora de la naturaleza, como ocurre con otras protagonistas, como Nicky y Fio. Sin embargo, en el filme está presente un marcado anti-belicismo, especialmente en Howl, que deja varias veces claro que odia la guerra, ya que intenta sabotear las naves de ambos bandos para evitar las masacres de los inocentes, aunque por ello comience a perder su humanidad, ya que cada vez que se transforma es más difícil volver a la normalidad.

Miyazaki quería mostrar este anti-belicismo ya que se quedó muy impactado por la guerra de Irak que inició Estados Unidos en 2003, lo que hizo que no asistiera a la gala de entrega de los premios Oscar en 2002, a modo de protesta.

Por último, Sophie está íntimamente ligada a la magia, ya vive en una ciudad repleta de magos, le lanzan una maldición que la transforma en anciana, —algo que recuerda también a la maldición de Porco Rosso—, y establece diferentes relaciones con personajes que también están ligados a la magia.

4.1.9. Ponyo, *Ponyo en el Acantilado*, (*Gake no ue no Ponyo*, 2008)

La trama gira en torno a una princesa pez que se escapa de su hogar para descubrir el mundo humano y conoce a Sôsuke, que hace que quiera convertirse en humana. Sin embargo, su padre, Fujimoto, se lo impide llevándosela al mar de nuevo. Sus hermanas consiguen liberarla y Ponyo hace que se vierta un pozo lleno de magia, que la transforma en humana, así que vuelve a escaparse. Sin embargo, su magia no es suficiente y se convierte en un pez de nuevo, hasta que su madre, Granmamare, le pregunta a Sôsuke si quiere de verdad a Ponyo y le dice que sí. Por tanto, la mete en una burbuja que Sôsuke debe besar y, si son ciertos sus sentimientos, no se transformará en espuma de mar.

Sin embargo, Ponyo no es ninguna heroína, ya que carece de un viaje iniciático, y no evoluciona a lo largo de la trama, como ocurre con Mei. Aunque sí sufre varias transformaciones, pero son solo en cuanto a su físico: pasa de ser un pez [fig. 71], a tener extremidades [fig. 72], y finalmente, se convierte en una niña [fig. 73].



[Fig. 71]



[Fig. 72]



[Fig. 73]

Análisis físico de Ponyo

Cuando se transforma en humana, tiene un rostro aniñado, es de complexión delgada y tiene el cabello corto, pelirrojo y despeinado. Viste de forma sencilla, con un vestido rosa, al igual que Mei, y también simboliza la infancia y la sensibilidad. Normalmente lleva el cubo verde en el que Sôsuke la llevaba cuando aún era un pez, posiblemente porque siente que ya es parte de ella.

Análisis psicológico de Ponyo

Es muy soñadora y curiosa, al igual que Mei, lo que le lleva a adentrarse a un mundo totalmente desconocido para ella, sin temer dejar su hogar, lo que la convierte en una niña muy valiente. Al escaparse de su hogar, se queda dormida sobre una medusa, que le lleva

accidentalmente a una ciudad portuaria, en la que conoce a Sôsuke, por lo que al final querrá quedarse movida por el amor, al igual que Mei quería quedarse por Totoro.

Análisis de las relaciones personales de Ponyo

Las relaciones personales con sus familiares son muy diferentes entre ellas. Con sus hermanas se lleva muy bien, así que le ayudan en todo momento: ellas le ayudan a escapar de la burbuja en la que le ha encerrado su padre por haberla desobedecido [fig. 74], y le ayudan a encontrar a Sôsuke al dejar que Ponyo las convierte en peces gigantes. Esto se debe a que entienden el deseo de su hermana mayor de estar con Sôsuke.

La relación que tiene con su madre, Granmamare, la diosa del océano, también es positiva, ya que también entiende su deseo de estar con Sôsuke. Por tanto, aunque sabe que el destino de Ponyo es convertirse en una diosa como ella, quiere que cumpla su deseo, aunque suponga riesgos. De esta forma, convence a Fujimoto de que deje a Ponyo convertirse en humana si así lo desea. Y, tras hablar con Sôsuke, ayuda a su hija para que se convierta en humana [fig. 75].



[Fig. 74]



[Fig. 75]

Por el contrario, la relación que tiene con su padre, Fujimoto, es muy negativa, tanto que se acaba convirtiendo en el antagonista de la trama, ya que es muy sobreprotector con ella. Sin embargo, él solo quiere lo mejor para ella y quiere protegerla de la contaminación y el peligro del mundo humano, algo que ha conocido de primera mano, ya que él era humano, pero su repulsión hacia su propia especie le llevó a abandonar su mundo.

Esta sobreprotección hace que su hija escape en cuanto puede, pero él no deja de intentar separarle de Sôsuke, y cuando lo consigue, tras varios intentos fallidos, la encierra en una burbuja y la deja inconsciente para que no vuelva a escapar [fig. 76]. Sin embargo, al final de la trama deja de ser tan protector con ella, se disculpa con Sôsuke y deja a Ponyo en sus manos, así que no es tan malvado como puede parecer (Junyent Barbany, 2018: 177-178).



[Fig. 76]

Y, aunque no tiene ningún parentesco familiar con Lisa, la madre de Sôsuke, desempeña un papel maternal para ella: cuando se convierte en humana le da comida y cobijo en su casa [fig. 77]. Y como sabe que su hijo es feliz con Ponyo, habla con Granmamare para encontrar una solución a su separación [fig. 78] (Junyent Barbany, 2018: 175-177).



[Fig. 77]



[Fig. 78]

Por último, la relación que tiene con Sôsuke va más allá de una simple amistad, puesto que es un amor idealizado e inocente, en el que se cuidan y se salvan continuamente el uno al otro: Sôsuke la rescata de un bote de vidrio, Ponyo le cura la herida, luego él le da cobijo en su casa y ella lanza un hechizo sobre la casa para protegerle.

Además, cuando se transforma en humana la primera vez, se puede ver que el amor de ambos está por encima de todo, ya que Ponyo hace lo imposible por volver con él y Sôsuke la reconoce al instante, lo que recuerda a la relación entre Chihiro y Haku, puesto que ella le reconoce pese a estar transformado en dragón.

Además, este amor se puede ver en varios diálogos: cuando Ponyo habla por primera vez y le dice a Sôsuke que le gusta y viceversa, o cuando Granmamare le dice a Sôsuke que, para convertirse en humana, Ponyo necesita un niño que le quiera de verdad, a lo que él responde que le gusta en todas sus formas.

Estas palabras convencen a Granmamare, así que le dice a Sôsuke que tiene que besar la burbuja en la que ha metido a su hija para que se convierta en humana, así que, cuando están en tierra firme, Ponyo se eleva, besa a Sôsuke y se convierte de nuevo en humana, siendo la escena más memorable de toda la película [figs. 79 y 80].



[Fig. 79]



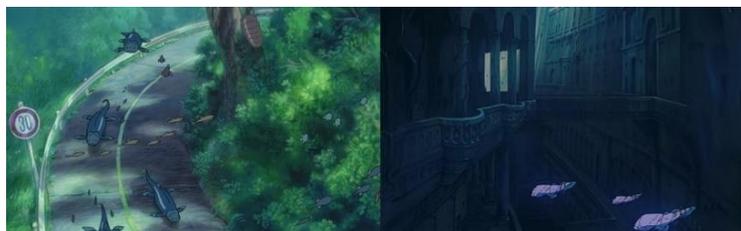
[Fig. 80]

Análisis de las relaciones de Ponyo con su entorno

Ponyo es una de las protagonistas de Miyazaki que está más relacionada con la naturaleza. Esto se debe a que, para él, la figura femenina siempre ha representado el océano y la masculina la tierra, por lo que representó a Ponyo como el mar, que está siempre en movimiento y es intranquilo como ella, y aunque su deber es convertirse en la diosa de los mares, está dispuesta a perder su título y sus poderes por estar con Sôsuke.

Y, por otro lado, representó a Sôsuke como la tierra, ya que siempre está en calma, incluso en los momentos más críticos, como cuando su madre se deprime porque Koichi, el padre de Sôsuke, no puede volver a casa, y él intenta animarla, pese a estar triste porque ha perdido a Ponyo, lo que demuestra la madurez que tiene (López Martín y García Villar, 2017: 233-235).

Por otra parte, Fujimoto también está íntimamente ligado a la naturaleza, ya que se encarga de investigar el fondo marino y protegerlo de los seres humanos, ya que cree que no saben hacer otra cosa que arrebatarle vidas al mar. Esto hace que su objetivo sea devolver al mundo a la Era Cámbrica, y lo consigue, haciendo que desaparezca la contaminación. Además, aparecen peces ancestrales nadando por toda la ciudad, que recuerda a la ciudad submarina de Laputa [fig. 81] (López Martín y García Villar, 2017: 236-238).



[Fig. 81]

También crea un ecosistema bajo el agua, en el que se encuentran las ancianas de la Residencia de los Girasoles, donde pueden volver a caminar y correr, pese a haber estado en silla de ruedas, lo que simboliza que la naturaleza puede curarlo todo. Esto recuerda a *Mi Vecino Totoro*, ya que la naturaleza salva la vida de la madre de Mei y Satsuki.

Por último, Ponyo está conectada con la magia, ya que es capaz de curar la herida de Sôsuke, de transformarse en humana, de convertir a sus hermanas en peces gigantes, de hacer hechizos de protección y de transformar un barco de juguete en un barco de verdad. Pero su magia no es suficiente, ya que, cuando salen a buscar a Lisa, atraviesan un túnel —que recuerda al túnel de *El Viaje de Chihiro* y que simboliza un cambio y un paso hacia lo desconocido [fig. 82]—, y vuelve a transformarse en pez.



[Fig. 82]

Finalmente, Sôsuke también está conectado con la magia, ya que puede ver a las hermanas de Ponyo transformadas en peces gigantes, mientras que los adultos tan solo ven olas, por lo que, al igual que Mei, Satsuki y Chihiro, puede ver y sentir cosas que los adultos no.

4.1.10. Naoko, *El viento se levanta* (*Kaze Tachinu*, 2013)

El viento se levanta es la película más realista de Miyazaki y está basada en hechos reales, puesto que su protagonista, Jirô Horikoshi, realmente existió. En el filme, Jirô sueña con ser diseñador de aviones, así que trabaja muy duro hasta convertirse en uno muy prestigioso. Sin embargo, nunca olvida el encuentro que tuvo con Naoko años antes, y cuando Jirô vive el mayor fracaso de su carrera, se reencuentra con ella y se enamoran, así que le pide matrimonio, pero ella primero quiere curarse de su tuberculosis espinal. Pese a esto, acaba marchándose del sanatorio para estar con él, hasta que siente que está a punto de morir y se marcha para que Jirô no sufra.

Análisis físico de Naoko

Físicamente, Naoko tiene un rostro aniñado, es de complexión delgada y tiene el cabello azulado y corto. Viste también de forma sencilla. Miyazaki emplea el color amarillo en su vestido cuando es una niña [fig. 83] y cuando pinta [fig. 84], ya que en estos momentos es cuando reboza de optimismo y vitalidad.



[Fig. 83]



[Fig. 84]

También emplea el uso del rojo cuando empieza a enamorarse de Jirô [fig. 85], cuando le pide matrimonio [fig. 86] y el día de su boda [fig. 87]. Por tanto, Miyazaki emplea el color rojo para simbolizar los momentos apasionados de la pareja.



[Fig. 85]



[Fig. 86]



[Fig. 87]

Finalmente, también emplea el color azul para simbolizar su valentía, puesto que lo vemos presente cuando toma dos decisiones muy importantes: cuando se marcha del sanatorio para vivir la poca vida que le queda con su amado [fig. 88] y cuando vuelve al

sanatorio para morir allí, ya que quiere que Jirô recuerde siempre bella. Asimismo, la elección del color de su cabello no es fortuito, puesto que simboliza la batalla interna en la que vive diariamente, que es la superación de su enfermedad.



[Fig. 88]

Análisis psicológico de Naoko

Naoko es una chica muy risueña y amable, y rebosa felicidad y vitalidad por cada poro de su piel, pero tras su sonrisa esconde un profundo dolor debido a su enfermedad, que le lleva a tener que estar en cama todo el día. La enfermedad que tiene es tuberculosis espinal, y es la misma que sufre la madre de Mei y Satsuki en *Mi Vecino Totoro*, y, como ya se ha mencionado anteriormente, es la enfermedad que sufrió la madre de Miyazaki.

Esta enfermedad hará que cada vez le sea más difícil sonreír y tenga que esforzarse por aparentar que está bien cuando llega Jirô del trabajo, ya que lo último que quiere es que él la vea mal. Además, en los momentos que está con él son los únicos en los que siente felicidad, aunque sean solo unos minutos hasta que se quede dormido (Junyent Barbany, 2018: 189-191).

Finalmente, demuestra que es fuerte y valiente, ya que decide marcharse del sanatorio para estar con Jirô, y prefiere morir sola antes de hacer que su marido pase por un momento tan trágico.

Análisis de las relaciones personales de Naoko

La relación que tiene con su padre es muy positiva, ya que se preocupa mucho por su salud, y cuando Jirô le pide la mano de su hija acepta, puesto que sabe que con él será feliz, y solo desea eso para su hija.

La relación que tiene con su cuñada, Kayo, puede parecer un poco extraña, ya que en ningún momento las vemos juntas, aunque los diálogos dejan intuir que se llevaron bien desde el primer momento. Asimismo, como es doctora, siente empatía por Naoko, puesto

que sabe el infierno por el que está pasando. Aun así, parece un poco forzado que lllore cuando ve que Naoko se ha marchado [fig. 90], ya que no se ha visto cómo era su relación.

Pese a esto, Kayo es muy interesante, ya que quiere ser doctora desde pequeña, pese a que no sabe si puede hacerlo por ser mujer. Pero gracias a Jirô, —que le dice que tiene que perseguir su sueño—, no abandona y acaba cumpliéndolo (Junyent Barbany, 2018: 191-192).



[Fig. 89]



[Fig. 90]

Físicamente se parece a Lisa, la madre de Sôsuke, pero también se parecen psicológicamente, ya que ambas tienen un gran carácter y el papel que desempeñan es similar, ya que Kayo desempeña un papel maternal sobre Naoko.

Y, al igual que ocurre con otras películas de Miyazaki, no hay ningún antagonista, aunque el elemento que más se acerca a este papel es la enfermedad de Naoko, ya que es la que crea el conflicto, y no deja que la pareja permanezca unida.

Finalmente, entre Naoko y Jirô hay un romance, algo a lo que no acostumbra a hacer Miyazaki, con la excepción del romance existente entre Sophie y Howl. Sin embargo, la relación entre Naoko y Jirô va más allá, ya que lo consolidan con una boda. Pero la trama no gira solamente en torno a ello, ya que el argumento principal es el sueño de Jirô de diseñar aviones, que se ve dificultado por la enfermedad de Naoko.

Al principio estarán separados, pero cuando ella decide marcharse del sanatorio para estar con él, Jirô acepta porque entiende que no quiere estar sola y que el tiempo que pasen juntos será corto, pero será el mejor. Así que Naoko antepone sus sentimientos a su propia salud, mientras que Jirô antepone a Naoko por encima de su razón.



[Fig. 91]

Análisis de las relaciones de Naoko con su entorno

Naoko tiene una íntima relación con la naturaleza, especialmente con el viento, ya que, gracias a él, permanece unida a Jirô. El primer encuentro entre ambos tiene lugar gracias a un golpe de viento que se lleva el sombrero de Jirô, y hace que Naoko lo coja al vuelo y que esté a punto de caerse, así que Jirô le ayuda. Además, este viento también está presente en las primeras palabras que se dedican el uno al otro: *Le vent se lève!... il faut tenter de vivre!* (0:14:29 – 0:14:36) (*El viento se levanta... hay que intentar vivir*).⁵

Otro elemento que parece unirles es el terremoto⁶ que tiene lugar después de su despedida, que detiene el tren y hace que la sirvienta de Naoko se tuerza el tobillo, así que Jirô les ayuda y lleva a Naoko con su familia de nuevo.

Sin embargo, luego se separan y no se reencuentran hasta años después. Esta vez también les une una ráfaga de viento, debido a que se lleva la sombrilla de Naoko y Jirô la coge y se la entrega. Naoko le reconoce al instante, pese a los años que han pasado.

A partir de aquí, Jirô hace un avión de papel para que le una a ella y lo consigue, y tras esto, seguirá haciendo más aviones que les unirán más y más. Estos aviones de le servirán de inspiración para su prototipo, que surcará los cielos al final de la trama, siendo el día más feliz de su vida, pero, al mismo tiempo, será el día más triste de Naoko, ya que ese mismo día vuelve al sanatorio porque siente que le ha llegado la hora de su muerte.

Sin embargo, al final podemos ver el dolor de Jirô, y no solo por la muerte de su amada, sino porque sus aviones han sido utilizados para la guerra. Por tanto, es el momento en el que muestra un mayor anti-belicismo. Esto está basado en un hecho real, ya que Jirô Horikoshi existió de verdad y fue el que diseñó el avión caza Zero, que fue con el que se bombardeó la base estadounidense de Pearl Harbour.

Por último, Naoko no tiene ninguna conexión con la magia, ya que es la película más realista de Miyazaki, aunque añade algunos retazos de onirismo, puesto que muestra los sueños de Jirô y sus conversaciones con el Señor Caproni.

⁵ Este verso está sacado de un poema de Paul Valéry titulado *El cementerio marino* (1920).

⁶ Este terremoto representa al acaecido en 1923 en la región de Kanto.

5. CONCLUSIONES

1. En relación con la figura de Hayao Miyazaki, él siempre ha mantenido una actitud y una mentalidad muy renovadora y revolucionaria, —pese al tradicional machismo imperante en la sociedad y por derivación en la animación japonesa— al situar a la mujer como protagonista. Pero no sería el único, ya que, gracias a su iniciativa, el resto de los directores del Studio Ghibli tomarían sus películas como ejemplo y que la mujer fuera protagonista se convertiría en una constante del estudio.

Pero estas mujeres tienen unas características específicas: siempre son niñas y chicas jóvenes, dado que Miyazaki cree que ellas son las que tienen la capacidad de cambiar el mundo y que los adultos son los que producen los conflictos, —por esa razón los antagonistas siempre son personajes maduros—. Asimismo, quiere que la audiencia infantil y juvenil se sienta identificada con sus personajes, situando la esperanza en ellos para que comiencen a cambiar el mundo corrompido por los adultos.

2. En relación con la apariencia física de las protagonistas, todas se parecen entre ellas. Esto se debe a que Miyazaki las basó en el aspecto físico de Heidi, un personaje con el que había trabajado anteriormente, bajo la dirección de Isao Takahata. De esta forma, todas tienen un rostro aniñado e inocente, no usan maquillaje —exceptuando a San, que lo usa como símbolo de lucha—, un cuerpo aniñado y delgado, el pelo corto o recogido y usan unas ropas muy sencillas.

Casi todas utilizan ropajes azules y violetas que simbolizan inteligencia, independencia, valentía, algo que Miyazaki quiere destacar en sus protagonistas. Y en el caso de Sheeta y Nicky, que tienen poderes, lo emplea para simbolizar misterio y fantasía. Por otra parte, a las más pequeñas, Mei, Satsuki, Chihiro y Ponyo, no les otorga estos colores, sino otros más cálidos. Esto es para destacar su alegría, su ilusión, su vitalidad, su optimismo y su sensibilidad con la magia, que son rasgos estrictamente relacionados con la infancia.

Entre las aliadas de las heroínas, hay personajes femeninos que también tienen un aspecto sencillo y no usan maquillaje, como Úrsula, Osono, Lin, Lisa y Kayo, pero también están aquellas que son más atractivas, que usan maquillaje y que emplean una vestimenta más llamativa, que son Gina, Lettie y Granmamare.

Este último grupo comparte características con las antagonistas adultas, que son Lady Kushana y Lady Eboshi, puesto que tienen un rostro y un cuerpo más adulto, llevan el pelo recogido, son muy atractivas, usan maquillaje y trajes más ostentosos. Y, pese a que Madame Suliman se acerca más a la edad de las ancianas, comparte todos estos rasgos de estas dos antagonistas.

Por último, las antagonistas y las aliadas ancianas son todas viejas, feas y tienen verrugas por toda la cara. Al grupo de antagonistas solo entra Yubaba, y en el grupo de aliadas están Obaba, Dola, Nanny, la Bruja del Páramo y Zeniba. Sin embargo, que tengan este aspecto físico, no quiere decir que sean malvadas o que sean personas en las que no se pueda confiar, sino que se trata de todo lo contrario: son compasivas, bondadosas y maternales con los protagonistas.

3. En relación con la psicología de las protagonistas, también son muy similares entre ellas. Todas demuestran fortaleza y valentía al entrar en mundos desconocidos para ellas y enfrentarse a numerosas amenazas, ya sea para salvar a sus seres queridos, como Satsuki, Chihiro y Sophie; para buscar su propio camino, como Nicky y Fio, para proteger la naturaleza, como Nausicaä, Sheeta y San; o bien para enfrentar una enfermedad, como ocurre con Naoko.

Para enfrentarse a estas amenazas, algunas de ellas hacen uso de su talento para la lucha o utilizan armas, como Nausicaä y San, mientras otras utilizan sus poderes, como Sheeta, Nicky y Ponyo. Sin embargo, muchas de ellas no son tan fuertes y valientes desde el principio, ya que tienen que pasar por un proceso de maduración para ello. Entre ellas se encuentran Sheeta, Nicky, Chihiro y Sophie.

Y durante este proceso, muchas de ellas cometen numerosos errores, ya que no son heroínas perfectas, lo que hace que sean más realistas. Entre ellas destacan Nausicaä, que se deja llevar por sus instintos más básicos y mata a los asesinos de su padre y San, que se deja llevar constantemente por su ira hacia los humanos. Sin embargo, no todas ellas son heroínas, debido a que las más pequeñas, Mei y Ponyo, no lo son, ya que carecen de un viaje iniciático y no evolucionan a lo largo de la trama. A pesar de esto, son muy valientes, ya que no temen dejar sus hogares para adentrarse a lo desconocido.

4. Pero, además, no solo les otorga rasgos tradicionalmente asociados a los hombres —fortaleza, valentía, autosuficiencia e inteligencia—, sino también

características que están relacionados con las mujeres —bondad, compasión y respeto hacia la naturaleza—.

Asimismo, hay personajes que llevan a cabo labores tradicionalmente asociadas con las mujeres —Sheeta es granjera y cocinera, Satsuki se encarga de las labores del hogar, Nicky es aprendiz de bruja y repartidora a domicilio, Chihiro trabaja en una casa de baños y Sophie es sombrerera y asistente del hogar—, y personajes que llevan a cabo trabajos que, desde una óptica puramente patriarcal, se han asignado a los hombres. Tales son los casos de Nausicaä, que es investigadora y aviadora, y de Fio, que es aviadora, ingeniera aeronáutica y mecánica.

Esto también ocurre con personajes femeninos secundarios, que algunas tienen trabajos relacionados con los hombres, como Úrsula, que es pintora, Kayo es doctora, y Obaba es consejera del rey. Por otro lado, hay otras que tienen trabajos relacionados con las mujeres, como Gina, que es cantante, Lin es limpiadora, Lettie es camarera, Nanny es granjera, Osono es panadera, Lisa cuida a las ancianas de la Residencia de los Girasoles y Granmamare protege el océano, a sus habitantes y a los que navegan en él.

Por el contrario, Mei y Ponyo no trabajan ni se encargan de tareas porque son muy pequeñas. San no tiene ningún trabajo ni tampoco lleva a cabo tareas domésticas, debido a que vive al margen de la sociedad, así que su única es proteger el bosque, que es su hogar. Y en el caso de Naoko, no se gana la vida como pintora, así que es una afición y tampoco se encarga de las tareas del hogar porque está enferma.

5. En relación con el vínculo que tienen con las antagonistas, tienen muchos rasgos similares y otros que son completamente contrarios.

Al igual que ninguna protagonista es perfecta, ni completamente bondadosa, las antagonistas tampoco son completamente malvadas, ya que Miyazaki les otorga una gran profundidad psicológica: Lady Kushana y Lady Eboshi, pese a su soberbia, su deseo de controlar la naturaleza y su actitud bélica, tienen objetivos puros, ya que solo quieren proteger a los suyos. Además, comparten rasgos con las protagonistas, ya que también son fuertes, decididas, revolucionarias y valientes, y en el caso de Lady Eboshi, también es bondadosa y caritativa.

Otras antagonistas como Yubaba y Madame Suliman, son capaces de hacer cualquier cosa por conseguir sus objetivos, llegando a conseguir cargos

importantes, pese a las dificultades de las mujeres de ostentar cargos de responsabilidad. Y, pese a que parecen malvadas, se acaban dando cuenta de sus errores gracias a la bondad de las heroínas e intentan rectificarlos.

Sin embargo, aunque Miyazaki acostumbre a presentarnos antagonistas femeninas, hay tres excepciones, que son Muska, Donald Curtis y Fujimoto. Estos dos últimos también se acaban dando cuenta de sus errores y acaban rectificando, pero Muska es el único puramente malvado, algo extraño en la filmografía de Miyazaki. Pero esto no es lo único extraño: normalmente Miyazaki enfrenta a una protagonista femenina con una antagonista femenina, pero en *Porco Rosso* enfrenta a dos hombres.

6. En relación con el vínculo que tienen con sus compañeros, Miyazaki demuestra que las mujeres no tienen por qué tener como único objetivo en la vida la búsqueda del amor. Aunque no intenta evitar que se produzcan amores idílicos o romances entre ellos, siempre y cuando permanezcan en un segundo plano de la trama.

De esta forma, se producen varias amistades entre Nausicaä y Asbel, Mei y Totoro, Satsuki y Kanta, amistades en las que está presente el amor entre Sheeta y Pazu, Nicky y Tombo, San y Ashitaka, Chihiro y Haku, y relaciones románticas entre Sophie y Howl —aunque esto no quiere decir que el hechizo se rompa con un beso, puesto que se rompe por su evolución personal— y la que establecen Naoko y Jirô —aunque la historia no se centra en su amor, sino en el sueño de Jirô—.

Sin embargo, muchas de estas relaciones lo que simbolizan es la unión entre el ser humano y la naturaleza, como ocurre con Mei y Totoro, San y Ashitaka, Chihiro y Haku y Ponyo y Sôsuke, siendo Mei, Ashitaka, Chihiro y Sôsuke los que simbolizan la parte humana y Totoro, San, Haku y Ponyo los que simbolizan la parte natural. Por tanto, podemos ver que estas divisiones están perfectamente equilibradas entre ambos géneros.

Pero, además, hay ocasiones en las que la naturaleza es la que une los destinos, como ocurre entre Naoko y Jirô, que el viento hace de vehículo para que se conozcan, se reencuentren y se enamoren.

7. En relación con el vínculo que tienen las protagonistas con su entorno, actúan de diferentes maneras frente a la naturaleza. Hay algunas que tienen por objetivo salvarla y protegerla, como Nausicaä, Sheeta y San.

Nausicaä la protege investigando el bosque contaminado y encontrando una solución científica al problema que tienen; Sheeta la salva sacrificándose, ya que lanza un hechizo que lo destruye todo para que Muska no se adueñe de la isla, ni de sus poderes; San trata de protegerla y salvarla a toda costa, puesto que es su hogar; Y Ponyo la salva accidentalmente al devolver al mundo a la Era Cambriana.

También hay protagonistas que aportan su granito de arena para preservar la naturaleza, que son Mei, Satsuki y Chihiro. En el caso de Mei y Satsuki, plantan árboles con las semillas que les otorga Totoro y Chihiro salva a un Dios del Río de la contaminación que le había causado el ser humano.

Por el contrario, Nicky, Fio, Sophie y Naoko no tienen por objetivo preservarla, ya que las tres primeras protagonizan historias que tratan sobre otros temas que preocupan a Miyazaki y, pese a que Naoko está íntimamente conectada con la naturaleza, no lleva a cabo ninguna acción para proteger la naturaleza, ya que tampoco se presenta ningún problema con la contaminación, ni ningún antagonista que trate de destruirla.

Por último, las protagonistas no intentan controlar la naturaleza, debido a que los japoneses saben de sobra que la Naturaleza es incontrolable, puesto que han tenido que vivir numerosos desastres naturales que les han despojado de todo lo que tenían.

8. Por último, en relación con el vínculo que tienen las heroínas con la magia, prácticamente todas están conectadas con ella, a excepción de Naoko, ya que la trama de su película es la más realista de Miyazaki.

Pero el resto, tienen un vínculo especial con ella, ya sea de forma directa porque tienen poderes, como Sheeta, Nicky y Ponyo. Pero también de forma indirecta, ya sea porque tienen sensibilidad para percibir cosas que los adultos no pueden, como Mei, Satsuki y Chihiro, o porque están en contacto con personas u animales que utilizan magia o tienen maldiciones, como ocurre con Nausicaä, Fio, San, y Sophie.

6. BIBLIOGRAFÍA

6.1. LIBROS

- Aguado Peláez, D. y Martínez García, P. (2016). *El modelo femenino en Studio Ghibli: un análisis del papel de las mujeres en Hayao Miyazaki*. (Trabajo de Fin de Grado no publicado), Universidad del País Vasco, País Vasco.
- Alonso Asenjo, Julio. (2004). *Orfeo y Eurídice. Entretenimiento de la Comedia de Santa Catalina de Hernando de Ávila*. Valencia: Universitat de València.
- Castillo Didier, Miguel. (2005). “Nausícaa y Calipso (la Odisea en la Odisea)”. *En Byzantion Nea Hellás*, nº 24, pp. 5-32.
- Heller, Eva (2008). *Psicología del Color*. Barcelona: Gustavo Gilli SA.
- Junyent Barbany, Anna. (2018) *Mujeres de Ghibli. La huella femenina de Miyazaki en el anime*. Madrid: Diábolo Ediciones.
- López Martín, Álvaro; García Villar, Marta. (2017). *Mi Vecino Miyazaki. Studio Ghibli. La animación japonesa que lo cambió todo*. Madrid: Diábolo Ediciones.
- Míguez Santa Cruz, Antonio (2013). *La princesa Mononoke y sus signos. Un análisis a la luz de «El Tercer Impacto»*. (Trabajo de Fin de Grado no publicado), Córdoba: Universidad de Córdoba.
- Morillo Maqueda, María. (2018). *El rol femenino en las películas de Hayao Miyazaki*. (Trabajo de Fin de Grado no publicado). Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Pedraza Martínez, I. y Matey Touza, S. (2015). *A través de la mente de Hayao Miyazaki* (Trabajo de Fin de Grado no publicado). Barcelona: INS Lluís Domènech Montaner.

6.2. RECURSOS WEB

- García de Fórmica-Corsi, José Miguel. (2014). *Nicky, la aprendiz de bruja o el doloroso camino hacia la madurez*. La mano del extranjero. [en línea]. 17 de abril de 2014. Disponible en <https://lamanodelextranjero.com/2014/04/17/nicky-la-aprendiz-de-bruja-o-el-doloroso-camino-hacia-la-madurez/> [26 de junio de 2019].
- Jiménez, Jorge. (2013). *La Princesa Mononoke -Dosier-*. Koukyouzen. [en línea]. 18 de noviembre de 2013. Disponible en <https://www.koukyouzen.com/2013/11/la-princesa-mononoke-dossier.html> [26 de agosto de 2019].