

Los personajes femeninos en el cine de animación japonés: el caso de Studio Ghibli y Hayao Miyazaki

Máster en Estudios de Género y Políticas de Igualdad

Alumna: Tamara Milagros Rodríguez Sánchez

Tutora: María Beatriz Hernández Pérez

Convocatoria: Julio

Año académico: 2018/2019

ÍNDICE

0.	RESUMEN.....	2
1.	Introducción.....	2
2.	MARCO TEÓRICO.....	4
2.1.	Feminismo y cine.....	4
2.2.	Cultura Japonesa: La mujer en una cultura diferente.....	6
2.3.	Canon de belleza femenino en Japón.....	11
2.4.	Anime y manga: historia y tipología.....	15
2.5.	Hayao Miyazaki y la creación de los Studio Ghibli.....	22
2.6.	Metodología.....	25
3.	ANÁLISIS DE LAS PELÍCULAS SELECCIONADAS.....	31
3.1.	Nausicaä del Valle del Viento.....	31
3.1.1.	Sinopsis.....	32
3.1.2.	Personajes más relevantes.....	32
3.1.3.	Análisis de los fotogramas más relevantes.....	33
3.1.4.	Análisis de escenas.....	36
3.1.5.	Resultados.....	39
3.2.	Porco Rosso.....	42
3.2.1.	Sinopsis.....	42
3.2.2.	Personajes más relevantes.....	42
3.2.3.	Análisis de los fotogramas más relevantes.....	43
3.2.4.	Análisis de escenas.....	46
3.2.5.	Resultados.....	48
3.3.	La Princesa Mononoke.....	50
3.3.1.	Sinopsis.....	50
3.3.2.	Personajes más relevantes.....	51
3.3.3.	Análisis de los fotogramas más relevantes.....	52
3.3.4.	Análisis de escenas.....	54
3.3.5.	Resultados.....	55
3.4.	El viaje de Chihiro.....	57
3.4.1.	Sinopsis.....	57
3.4.2.	Personajes más relevantes.....	59
3.4.3.	Análisis de los fotogramas más relevantes.....	61
3.4.4.	Análisis de escenas.....	59
3.4.5.	Resultados.....	62
4.	CONCLUSIONES.....	63
5.	BIBLIOGRAFÍA.....	66

0. RESUMEN

Desde hace décadas, el cine de animación japonés, el *anime*, ha venido cobrando importancia, introduciéndose en los canales televisivos y cinematográficos de distribución tanto nacionales e internacionales, primero, con series como *Candy Candy* o *Astro Boy* y posteriormente, de forma masiva, con toda una gama de productos que han copado el mercado de la animación. En los últimos años, ha destacado la filmografía de una serie de animadores procedentes del *Studio Ghibli*, sobre todo la de Hayao Miyazaki, en la que se ofrece una visión particular de la tipología de los personajes femeninos. Dada la importancia que Miyazaki concede a las mujeres en todas sus películas, dicho protagonismo femenino constituye uno de los rasgos más prominentes y característicos de su obra. En este trabajo de fin de master se analizan desde el punto de vista de la narratología aplicada al cine cuatro de sus películas: “Nausicaä del Valle del Viento”, “Porco Rosso”, “La princesa Mononoke” y “El viaje de Chihiro”. Con dicho análisis se pretende conseguir un acercamiento crítico a la contribución de Miyazaki a la renovación de los modelos femeninos, en un tipo de cine que tiene gran eco entre la juventud de ambos sexos y que constituye, por ello, un incuestionable motor de cambio ideológico.

PALABRAS CLAVE: personajes femeninos, *anime*, Miyazaki, feminismo, narratología.

1. INTRODUCCIÓN

Si el cine registra la imagen en movimiento, el cine animado remite a una práctica anterior al propio cinematógrafo. En efecto, la necesidad de recrear el movimiento es tan antigua como la especie, y si en la historia del arte constatamos el interés por reproducir la gestualidad o el alcance temporal de lo representado, esa misma sensación de vivacidad es la que se persigue con prácticas como la de las sombras chinescas, con las linternas mágicas del siglo XVII, o ya en el siglo XIX con toda una serie de inventos ópticos que plasman el principio de persistencia de la visión humana. Así pues, la exposición de ciertas formas a una fuente de luz o el engarce de imágenes fijas a un centro giratorio supone el rudimentario origen de una animación cinematográfica que hoy en día constituye uno de los productos culturales más consumidos a escala planetaria.

Tras una labor pionera que incluye toda una serie de avances ópticos, los primeros largometrajes animados se estrenan a principios del siglo XX. La capacidad artística del medio se conjugaba, entonces como ahora, con la finalidad del entretenimiento, así como con la de propaganda de diversas causas. Si en occidente desde los años treinta se vislumbra la innegable influencia de Disney, la industrialización del medio se da aún con mayor pujanza en los países de la órbita soviética. Este TFM se interesa, sin embargo, por la contribución de Japón, un país que despegaba en este arte sobre todo a partir de los años 70 del siglo XX con un tipo de película animada que, diseminada mundialmente en series televisivas (Astroboy, Heidi, Candy Candy, o, recientemente Naruto u One Piece, entre otras) y en largometrajes, ha supuesto la culminación de su expansión tecnológica y cultural.

El *anime* en toda su variedad muestra un sinfín de perfiles femeninos que llevaría más de una tesis definir. Por ello, este TFM se centra en la contribución que en ese sentido hace uno de los realizadores fundamentales del género: Hayao Miyazaki. Su legado cinematográfico, prácticamente cerrado, puede servir para analizar cómo la animación japonesa, que ha reproducido los esquemas patriarcales, puede asimismo recuperar y ampliar una tipología femenina que da mayor protagonismo a la mujer. En el TFM se intentará analizar desde una perspectiva narratológica y feminista alguna de las cintas de Miyazaki con el objetivo de destacar esa concordancia de intereses. El propio Miyazaki comparte esta percepción con los Studios Ghibli, en los que se encaja su obra, haciéndose eco, a su vez, de las formas clásicas del cine. Se trata, por tanto, de analizar una perspectiva correctora de una cultura visual que recurrentemente hipersexualiza las figuras femeninas. Se analizarán algunas de las propuestas de Studio Ghibli para dar cierto protagonismo, a su vez, no solo a la figura del autor, sino al entramado de producción que ha permitido el auge de este género: películas de gran calidad artística y de contenidos creativos como “Nausicaä del Valle del Viento”, “Porco Rosso”, “La princesa Mononoke” o “El viaje de Chihiro”, dirigidas a un espectro generacional muy amplio, ilustran este hecho y determinan aún más la contribución de la cultura japonesa contemporánea a la occidental y al medio audiovisual en su conjunto.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Feminismo y cine

La impronta que el cine ha dejado en nuestra cultura contemporánea es tan profunda como extensa: efectivamente, durante generaciones y a través de diversas geografías, su efecto de/formativo se ha hecho sentir durante más de un siglo. La serie de imaginarios propios de la cinematografía, ya independizados de la raíz literaria o gráfica, han condicionado nuestra conducta emocional y la serie de hábitos asociados a ella:

En nuestro mundo, cada vez más visual y marcado por la rapidez creciente de los intercambios comunicativos a nivel global, se hace cada vez más necesario llevar a cabo un trabajo de análisis, reflexión y crítica sobre las formas de comunicación, los modos de representación de la realidad y de las relaciones sociales, para fomentar la conciencia de la naturaleza construida, no inocente ni neutral, de las imágenes que nos rodean. El cine ha constituido un medio poderoso de movilización y plasmación del imaginario socio-sexual a lo largo de todo el siglo XX. (Colaizzi, 2001, p.1)

Las mujeres han formado parte de la industria del cine desde sus comienzos, trabajando como actrices, directoras y en cuestiones relativas a las áreas técnicas de la producción cinematográfica. Sin embargo, las representaciones de estas en la historia del cine han estado siempre condicionadas por la lógica de una cultura heteropatriarcal. Durante mucho tiempo la historia del cine ha sido una historia de construcción de estereotipos de mujeres: la buena (la virgen y la madre), la mala (la prostituta y la *femme fatal*); la virtuosa (la acompañante fiel) y la viciosa (presa fácil de cualquier hombre). Como en otras áreas del arte y la vida social, esta normalización tipológica ha sido cuestionada por muchos críticos/as del arte, la cultura y la sociedad. Como es de suponer, la crítica de cine no es la excepción: desde principios de la década de los setenta, algunas de las más prominentes críticas del cine feminista han ido cuestionado la imagen de la mujer en esta industria (Soto, 2013). Figuras señeras como Robin Morgan inspiran ya a fines de los años sesenta una corriente crítica de las imágenes de las mujeres, que desarrollan autoras como Marjorie Rosen, Joan Mellen o Molly Haskell, al tiempo que surgen publicaciones periódicas específicas, como *Women and film* (1972), *Camera Obscura* (1976) o *m/f* (1978). La aportación del feminismo a la

teoría fílmica en los últimos treinta años se puede entender como parte de la dimensión pragmática del cine como modo de representación, discurso e institución, y como parte integral del acto cinematográfico, en la medida en que un modo de representación nos remite necesariamente a un modo de producción y a modos de recepción:

Los trabajos críticos sobre el cine de los primeros años setenta (...) llevan a cabo un estudio sobre las imágenes de las mujeres en los textos fílmicos a partir de una experiencia de desasosiego respecto de la condición femenina y de la producción cinematográfica hasta la fecha. Apuntan el hecho de que el tratamiento de las mujeres en el discurso fílmico corresponde a los estereotipos más tradicionales de la feminidad: son, fundamentalmente, objetos de deseo, adoración o violencia, sujetos pasivos, castigados si se atreven a plantearse una actitud activa, a desear o cuestionar el modelo hegemónico de “ángel del hogar”, y atrapados por la imposibilidad de salir de las figuras complementarias. (Colaizzi, 2001, pp.3-4)

Si nos fijamos en la aportación fundamental de Laura Mulvey, por ejemplo, podemos observar cómo partiendo de la confluencia de marxismo, estructuralismo y psicoanálisis, se considera que el texto cinematográfico no hace sino reproducir la división del trabajo propia de la sociedad capitalista de la que surge: tanto la forma del discurso narrativo como la economía escópica del texto fílmico están marcadas por tal división, la cual somete la diferencia sexual a las exigencias de una sociedad capitalista, patriarcal y sexista (Colaizzi, 2001). Ante dicha constatación, surge un cine de mujer alternativo, así como la serie de teorías y posturas con las que se pretende compensar la baja representatividad y valoración de las mujeres en todos los niveles de este medio. Este nuevo cine de mujer remite, sin embargo, a una categoría anterior, ya cargada de valores asociados a lo femenino (Ramos, 2014):

El concepto “cine de mujeres”, en sus orígenes, aludía a un cine mayormente protagonizado por mujeres y dirigido a una audiencia femenina. Un cine que si bien aglutinaba una disparidad de géneros (...) parecía guardar una estrecha correlación con el melodrama. Un género multidimensional de origen teatral que nos retrotrae a una narrativa decimonónica basada en el modelo burgués de familia patriarcal concebido como espacio virtualmente opresivo para la mujer. (...) El exceso o desbordamiento de

una emoción incontenible característica de un género tradicionalmente muy del gusto de mujeres y hombres de orientación homosexual a menudo asociado a impulsos edípicos y/o homoeróticos que la narrativa trata de reprimir por su incompatibilidad con las demandas de la ideología patriarcal dominante. (Ituarte, 2018, pp.108-109)

La incorporación del género a la crítica cinematográfica como categoría analítica se basó en la necesidad teórica de problematizar el binarismo que invisibilizaba las especificidades en las relaciones entre hombres y mujeres, repensándose así las distintas dimensiones macro y microsociales (Ladevito & Zambrini, 2008). En este sentido, el nuevo cine y la crítica cinematográfica feminista asociada a él subvertían el uso del término “cine de mujer” para proclamar la necesidad de una mirada diferente al cine de y sobre mujeres. El hecho de que cada vez más directoras, productoras y guionistas se vengan sumando a la industria o puedan, desde las nuevas opciones audiovisuales, plantear su autoría de manera individual, supone la ampliación continua de los originales moldes de dicho cine.

Al mismo tiempo, la industria cinematográfica se regenera, para enfrentarse a las expectativas de un público cada vez más globalizado pero, a su vez, más atomizado en sus gustos. El cine de mujer como categoría y disposición crítica no responde solamente a las ansias artísticas de una gran cantidad de autoras, sino asimismo a la adaptación de formatos y contenidos específicos en los modelos femeninos que se proyectan diariamente en las pantallas de todo el mundo (sea en formato grande, televisivo, de ordenador, teléfono o cualquier otro dispositivo). En este sentido, una contribución actual de gran peso específico es la que llega de la cultura japonesa. En ella constatamos la adaptación y aceptación del entramado industrial a la presencia femenina dentro de la cultura cinematográfica.

2.2. Cultura Japonesa: La mujer en una cultura diferente

Para poner en contexto el objeto de estudio es necesario conocer cuál es y ha sido, a grandes rasgos, la situación de la mujer japonesa. Si se consultan algunos de los documentos más antiguos que se conservan de la Edad Media japonesa, se encuentran testamentos, contratos, crónicas, etc., que sirven como base para hacer unas primeras generalizaciones y conocer la situación de algunas de ellas. Si bien somos conscientes de la imposibilidad de dar cuenta de la diversidad de contextos y tipologías, si entendemos que se trataba de una sociedad altamente estratificada y que, antes del siglo

XIII, garantizaba ciertos derechos de propiedad a las mujeres, a la vez que celebraba su capacidad de trabajo y lucha:

Además de la herencia que recibían de los padres o del marido, las mujeres contaban con otras posibilidades para adquirir bienes a su nombre. Las esposas de los primeros samuráis, ligadas como estaban a la tierra como unidad económica y régimen de vida, participaron en parte en el cultivo de terrenos de los que tomaron posteriormente posesión o, también, recibieron fincas de señores feudales como recompensa por sus servicios como asistentes domésticas. Las disposiciones jurídicas presentes en el libro oficial de leyes del período Kamakura, el Goseibai Shikimoku de 1232, también indican que a las mujeres se les atribuía un papel especial en la sociedad japonesa medieval a raíz de los derechos de propiedad que gozaban. (...) Para las mujeres de la casta de guerra, las invasiones mongolas (entre 1274 y 1281) significaron la vuelta de la antigua idea de que vinculaba las propiedades rurales al servicio militar. A pesar de que algunas propietarias nombraron delegados de sexo masculino para que las representaran en la batalla, la situación las llevó a sufrir una clara desventaja frente a los varones. Tras el rechazo de los mongoles, el papel que los varones desempeñaban en el entorno familiar se vio fortalecido. Cada vez, con más frecuencia, la cabeza del grupo familiar pasó a recibir la mayor parte de una herencia, a organizar el culto a los antepasados y a ostentar el mando militar y se convirtió en el representante oficial de la casa llamado “ie”. (Schwentker, 2006, p. 84)

En la era Meiji- Taisho (1868- 1926), los líderes japoneses comenzaron a ampliar sus perspectivas en cuanto al papel de la mujer en la sociedad japonesa. En respuesta a este ambiente más liberal, hombres y mujeres reformistas crearon el “Movimiento de los Derechos Populares” que hacía un llamado a proclamar nuevos derechos y libertades. La mayoría de las mujeres pertenecientes a este movimiento llegaron a ser conocida como “la primera ola” de mujeres feministas de Japón, y proponían identificar las formas en que se oprimía a las mujeres y pedir una legislación que garantizara sus derechos. También desafiaban las restricciones de la estructura tradicional de la familia japonesa (Suarez, 2015).

Simultáneamente, se consideró entonces que era de vital importancia mejorar las condiciones de las mujeres como forma de elevar el estatus de Japón a país civilizado frente al resto del mundo también en el plano social, dado que ya lo estaba como nación

tecnológicamente avanzada. Este proceso fue muy complicado, dando lugar a un contramovimiento de gran fuerza que podemos decir que perduró toda la primera parte del siglo XX. Sobre todo las élites gobernantes reaccionaron de manera negativa ante la presión de estas peticiones de reformas femeninas, e incluso se llegaron a promulgar leyes especialmente diseñadas para mantener a las mujeres fuera de la participación en cualquier actividad de índole política (Suárez, 2015). Así, el país nipón se convirtió en bastión de valores patriarcales: cuando una mujer salía con su marido, lo hacía unos cuantos pasos por detrás de él, mostrando que su situación era inferior. Por otro lado, todas las atenciones y el dinero familiar se destinaban a la educación de los hijos varones. El ámbito que se les asignaba era el de la economía de la casa: las casadas se encargaban de realizar las compras familiares, por lo que llevaban la administración del dinero. Además, tenían el mando sobre los/as criados/as e intervenían en el matrimonio de los/as hijos/as, y al llegar a ser suegras dirigía los dominios del hogar con mano firme, asociadas como estaban al dominio de lo doméstico (Benedict, 1946).

Antes de la II Guerra Mundial, el estatus de la mujer seguía, pues, siendo claramente inferior al del hombre, dado que la Constitución Meiji no garantizaba la igualdad entre ambos sexos. Sin embargo, a partir de esta, dicha posición jurídica se fue redefiniendo por parte de las autoridades, hasta que finalmente se incluye una cláusula de igualdad de derechos en la Constitución de 1947 (la cual sigue vigente hoy en día) y en el nuevo Código Civil de 1948, por las que se da prioridad a los derechos individuales sobre la obligación familiar. Se llega entonces a garantizar el derecho a elegir cónyuges y ocupaciones tanto a los hombres como a las mujeres. Así mismo, se les da el derecho a heredar y a poseer bienes a su nombre, así como a conservar la custodia de los hijos e hijas (Suárez, 2015).

La nueva Constitución, promulgada en 1946, garantizaba, al menos sobre el papel, la igualdad de hombre y mujer ante la ley, estableciendo su artículo 14 que todos los ciudadanos son iguales ante la ley y no existirá discriminación política económica o social por razones de raza, credo, sexo, condición social o linaje. También el Código Civil, tras la reforma de 1947, incorporó el artículo 1-2, en el que se recoge el principio constitucional de interpretación de la ley conforme a la esencial igualdad jurídica entre ambos sexos. (Barberán, 2008, p.643)

Un cambio que se produce en el desarrollo económico y social de Japón en la época de la posguerra es la progresiva nuclearización de las familias, con el paso de los hogares de familia extendida y multigeneracionales a un modelo, ahora considerado clásico, de lo que llamamos “nido nuevo” y “nido lleno”, es decir, matrimonio, padres y madres e hijos/as respectivamente. La sociedad contemporánea mantiene un modelo tradicional que sitúa a la mujer en una posición de desventaja por la cual se le asigna un espacio --tanto en la esfera pública como en la privada-- definido por mediación del Estado. El desarrollo de las etapas del ciclo vital tiene gran importancia en una cultura que contempla una serie de ritos de madurez por los que se estratifica el proceso de aceptación e inclusión femenina en la sociedad: el primer acto se da ya a la edad de 3 años, cuando, con el pelo recogido, la niña visita por primera vez el templo sintoísta. Más adelante, encontramos el día de la mayoría de edad, conocido como *seijin-no-hi*, momento especialmente importante para las mujeres, en que deben llevar un atuendo específico para dicha “presentación en sociedad”. En este acto, a la juventud --tanto hombres como mujeres-- se le hace pensar en su papel como *shakaijin*, es decir, miembro de la sociedad (Yamamoto, 2008) según las labores asociadas --para el caso femenino-- a la maternidad y el cuidado doméstico. A este modelo contribuyen igualmente ideologías como el sintoísmo y el confucianismo, como apunta Morente:

La razón por la que la mujer se decide por quedarse en casa en vez de por trabajar viene dada por la peculiar mentalidad de la mujer japonesa, determinada, por un lado, por la influencia sintoísta, que hace hincapié en el respeto a la naturaleza y por ende a la biología, con lo cual la mujer no tiene más medio que seguir el curso normal de sus ciclos, y por otro lado por la influencia del confucianismo, proveniente de China, que le conmina a aceptar la autoridad de su marido cuando está casa, de su padre cuando está soltera y de su hijo en la vejez. (Morente, 2008, pp.530-531)

Por su parte, el Estado sigue una lógica de dominación según la cual tanto el hombre como la mujer son constructos cuyo sentido les es dado desde arriba. Encontramos un discurso de identidad que sustenta las diferencias de género y que sostiene y afianza la homogeneidad nacional y en muchos casos étnica (Morente, 2008). La mujer japonesa está atada, pues, por un doble lazo, el capitalista y el patriarcal. Por un lado, el patriarcado le atribuye la tarea reproductora, mientras que al hombre se le da

el rol de productor, papel fundamental para aportar mano de obra a la cada vez más poderosa industria japonesa. Podemos avanzar, además, que el capitalismo nipón condena a las mujeres a la esfera privada, en cuanto no pueden responder satisfactoriamente a las exigencias de las empresas, que forman a sus propios empleados. Dicha formación incluye el imbuirles el espíritu de la empresa, su filosofía, etc., algo que se considera fundamental a la hora de conseguir empleados que no cuestionen el *statu quo* de la empresa.

En Japón los empleos tienen dos categorías: por un lado, está el *sogo shoku*, aquel donde los trabajadores/as están a tiempo completo, gozando de todas las ventajas que supone un empleo fijo, si bien con el inconveniente de las *tanshin funin*, prácticas obligatorias en el extranjero. Dicha práctica por sí sola altera y desestabiliza cualquier aspiración de solapar las obligaciones laborales a las familiares. En el caso de las mujeres, este supuesto choca con las tareas asociadas a los papeles de reproductora y cuidadora, sobre todo en una sociedad especialmente estricta a la hora de educar a hijos e hijas, como lo es la japonesa. En caso de que la mujer en cuestión decida seguir la carrera profesional, de nuevo encontrará dificultades. Este camino puede llevar a que el empleado o empleada alcance altos puestos en la dirección de la empresa, siempre que su dedicación vaya acompañada de méritos académicos; méritos, por otra parte, difíciles de alcanzar para una mujer, ya que le supondría renunciar a tener familia, además de que necesitaría el apoyo y el dinero de su marido o de sus progenitores para poder alcanzarlo. El problema es que pocas familias japonesas dedican tanto dinero a la preparación y el sustento específico de las hijas. Todo esto lleva a que la categoría profesional a la que masivamente se asocia a las mujeres sea la llamada *ippan shoku*, modelo compuesto por los trabajadores y trabajadoras sin especialización, de quienes el *establishment* empresarial espera poco (Morente, 2008).

Por todo ello, se entiende que, por un lado, muchas mujeres abandonen su trabajo después de casarse para dedicarse al cuidado de los hijos y las hijas, una tarea que requiere más atención en Japón que en cualquier otro país, debido a lo complejas y ritualizadas que llegan a ser las relaciones familiares (Morente, 2008). Si observamos el ciclo de vida laboral de la mujer, confirmamos que solo una cuarta parte de ellas persiste en mantener su empleo y en avanzar profesionalmente (Yamamoto, 2008). Asimismo, solo un porcentaje corto de aquellas que sí siguen trabajando alcanzan

empleos que les permitan subsistir de forma independiente, y eso, normalmente, a costa de una muy difícil conciliación con la vida familiar.

Aunque históricamente las mujeres japonesas han estado sometidas al yugo masculino, no se puede negar que se ha experimentado un avance que ha llevado a algunas de ellas a conseguir un alto nivel social, en parte debido a la lucha feminista que ha denunciado el abuso doméstico, la violencia sexual y otros tipos de discriminación hacia el género femenino (Lanzaco, 2012). Así, las mujeres han salido a la esfera pública, ocupando un puesto en el mercado laboral (pero enfrentándose a una doble jornada laboral, en la esfera privada y en la esfera pública).

2.3. Canon de belleza femenino en Japón

Anclada en una tradición artística peculiar y muy marcada, dentro del ámbito artístico oriental, Japón pasó por un proceso de modernización que hizo que el canon de belleza evolucionara de forma rotunda en los dos últimos siglos, si bien, la adaptación a modelos estéticos occidentales no ha supuesto la pérdida del amplio espectro expresivo de este arte, sino, al contrario, su diversificación. Encontramos, pues, una producción variada que, fruto bien de la evolución propia, bien del contacto con las corrientes contemporáneas, ha enriquecido el patrimonio de las artes visuales niponas. Partamos de algunas consideraciones básicas sobre las que ha descansado la cultura con respecto a lo que se espera de la belleza femenina:

Yuugen será un término importante cuando se reflexiona sobre la belleza femenina, pues hace referencia a la sutileza, a lo oculto y la sugestión. Se trata de expresar mucho mostrando muy poco, de transmitir complejidad a través de lo simple. (Robichaud, 2016, p.214)

Efectivamente, en Japón se consideraba bello lo insinuado más que lo explícito, entendiéndose como el máximo exponente de este ideal de belleza a las geishas, quienes no muestran su cuerpo de forma directa, al ir tapadas con un kimono que deja todo a la imaginación (de ahí que se considere erótico el cuello de las geishas) (Robichaud, 2016). Otro rasgo estético muy valorado es el conocido como *iki*:

Iki, término que aparece en el Período Edo (1603-1868), es una expresión que se refiere a lo espontáneo y original a la vez que simple, no forzado o pretencioso, y se usa para describir cualidades de una persona. La geisha también sería un claro ejemplo de estética *iki*, pues es sofisticada pero muestra naturalidad, no es una elegancia artificial. (Robichaud, 2016, pp.214-215)

Lo que se considera bello en Japón parece que se consolidó en la Era Heian (794-1185), época clásica conocida por la elevada sensibilidad estética de las clases altas. Por tanto, la mujer tenía que procurar, en la medida de lo posible, no atraer la atención. Esto, unido a la elegancia, era lo más valorado (Robichaud, 2016).

En cuanto a la apariencia física (...) aluden a un prototipo de belleza basado en la apariencia joven, la falta de vanidad y el encanto natural. Los rasgos faciales más apreciados eran una nariz pequeña, recta y delgada, pómulos redondeados y ruborizados, ojos estrechos pero alargados, rostro ovalado y labios pequeños pero carnosos. (...) Describen a las mujeres consideradas bellas como gruesas (...) pues se asociaba, probablemente, a la nobleza y la riqueza. (Robichaud, 2016, p.216)

Esa preferencia por la mujer gruesa de la época Heian dio paso en el Período Edo a un canon en el que se opera un gran vuelco, favoreciéndose entonces tanto el cuerpo como el rostro delgado y alargado, si bien se siguieron manteniendo elementos como son los hombros estrechos, y los pechos, manos y pies pequeños (Robichaud, 2016).

De nuevo, se menciona que había que seguir un protocolo según el cual estaba mal visto mostrar la piel desnuda a través del maquillaje, incluyendo las manos, que debían permanecer ocultas. (Robichaud, 2016). En la época Heian, una mujer de la corte no debía mostrar su piel al natural: debía cubrísela con polvos blancos, por lo que el cutis blanco fue durante muchos siglos requisito indispensable dentro de los estándares de belleza femenino, teniendo vigencia aún en la actualidad. Así, un rasgo que, en principio, caracterizaba solo a la nobleza pasó a extenderse y a transformarse en el período Edo (1603-1868) en una variable únicamente de género, no ya de clase. La mujer debía permanecer maquillada a lo largo del día, aplicándose polvos en el rostro, cuello, orejas y parte del pecho, zonas que podían quedar visibles accidentalmente. Más

tarde, pasaron a dar algo de color a las mejillas y a los labios, junto con el color negro para acentuar los ojos y las cejas. En la Era Heian se consideraba que el pelo largo era lo ideal dentro del canon de belleza (Robichaud, 2016).

Como decíamos, en el Período Edo (1603- 1868), el canon cambia levemente, considerándose como bello los rostros ovalados, los ojos alargados y la nariz recta, según se puede apreciar en el *ukiyo-e* de la época. Así mismo, prevalecen los recogidos más complejos y voluminosos, adornados con lazos, flores y pasadores. El cuerpo debe ser delgado, cintura estrecha y cuerpo alargado, aunque cubierto de forma que la figura no quede marcada (Robichaud, 2016). Este modelo será el que ilustren las representaciones de las geishas, sobre todo en el siglo XVIII:

A comienzos del siglo XVIII, la figura de la geisha tal y como se la conoce aparece en el panorama japonés, heredera de toda una tradición de mujeres que se dedicaban al entretenimiento y la prostitución, actividades que eran llevadas a cabo por mujeres muy comprometidas con el cuidado de la imagen personal y la estética. Así, se desarrollará desde este momento el tipo de *ukiyo-e* tan conocido que representa la vida y la sociedad de las clases populares, en contraste con las escenas de la corte que tradicionalmente aparecían en la mayor parte de la pintura. (Robichaud, 2016, p.219)

Ya en el siglo XX las mujeres comenzaron a convertirse en iconos de las corrientes urbanas modernas, a caracterizarse por cierto individualismo que desafiaba los estereotipos de docilidad, dulzura y delicadeza que se les atribuía también desde la representación artística¹. Durante los años veinte aparecen las *moga* (las conocidas en inglés como *modern girl*), quienes abandonan por completo la estética japonesa: usan maquillaje para aparentar ojos más grande, cejas muy marcadas y boca pequeña. También llevan el pelo con un corte *bob*, visten faldas ajustadas a la altura de la rodilla y usan zapatos de tacón (Robichaud, 2016). Desde entonces, en Japón se ha mantenido una doble corriente. En primer lugar, aquella que garantiza la recuperación del orgullo nacional mediante la figura femenina en su atuendo y estética tradicional, y que da a las

¹ Hasta el momento, la belleza ideal se había caracterizado por la tez blanca y los labios rojos, pero con el proceso de occidentalización se experimentó un cambio y ya con la restauración Meiji empiezan tímidamente a aparecer distintas tonalidades de polvos faciales, junto a cambios en el cabello (a finales del siglo XIX y principios del XX se vuelve a llevar el pelo suelto o en recogidos muy simples, adoptándose peinados de moda en Europa y Estados Unidos) (Robichaud, M. 2016: 223).

mujeres las propiedades asignadas a un país que ha sabido mantenerse económicamente ante la pujanza de otros muchos. En este modelo, la imagen de la mujer aúna tradición y modernidad de forma moderadas, de manera que no se perciban tensiones entre el proceso de aculturación producido. En diversas ceremonias y actos públicos nacionales se puede todavía hoy encontrar la defensa de dicho patrimonio cultural y de la estética a él asociada mediante la forma en que viste o se mueve la mujer.

Por otra parte, destaca el modelo contemporáneo, mucho más versátil y adaptable a las modas occidentales y a las que genera la propia industria cultural nipona. La espiral tecnológica en la que ha entrado el país, uno de los más dinámicos en este sentido tras la Segunda Guerra Mundial. El modelo de belleza tradicional queda, por tanto, subsumido en las corrientes artísticas y necesidades de mercado de la moda actual, nutriéndose de modelos occidentales de diversas épocas. No obstante, no se trata solo de remedar o reproducir los modelos occidentales: el propio país se ha transformado en un auténtico lanzador y marcador de tendencias en diversos mercados, caracterizándose asimismo por contar con una población joven y continuamente expuesta al consumismo que genera esta mecanización y modernización en todos los ámbitos. Dicha juventud constituye un nicho de consumo para una producción audiovisual autónoma, que ha diversificado su producción, siguiendo unos cánones que, si bien pueden recordar a los occidentales, no dejan, aun así de mantener un estilo claramente nacional. El manga es uno de esos productos con una estética particular en la que caben tanto los cánones occidentales de las diversas épocas como los tradicionales de la historia cultural nipona. La diversificación de públicos consumidores --tanto nacionales como internacionales-- hace que el propio canon estético por el que se rigen los personajes femeninos sea asimismo variado. Desde que en nuestro país empezamos a descubrir este potencial con algunas series de dibujos animados en la década de los setenta, constatamos que los personajes femeninos reflejaban diversos códigos: algunos de ellos presentaban ciertos rasgos de sexualización, tal como se detecta en la protagonista femenina de *Mazinger Z*, Sayaka Yumi, y su avatar Afrodita A. En otros casos, sin embargo, este elemento quedaba soterrado cuando lo requería la historia y el público infantil al que iba dirigida la serie, como ocurre con la tipología femenina que recorre Heidi.

2.4. *Anime* y *manga*: historia y tipología

Aunque en el presente trabajo nos centramos en analizar e investigar una selección de películas de Studio Ghibli, es necesario conocer la historia y la evolución del *anime* y el *manga* en su conjunto. La palabra *anime* se utiliza para hacer referencia a las creaciones, de series de animación de origen nipón, mientras que *manga* remite a las historietas dibujadas y recopiladas a modo de libro, es decir, el equivalente al cómic. Así mismo, hay que tener en cuenta que muchos de los *animés* son adaptaciones de los *mangas*. En cuanto al origen de esta técnica, por otro lado, encontramos las pinturas *ukiyo-e*, cuyo estilo popular fue desarrollado en la época Edo (1600-1867). A diferencia de lo que se acostumbraba en Occidente, estos dibujos resultaban novedosos por romper con la perspectiva y con la cuidadosa anatomía humana: se trataba de profundizar y jugar con los sentidos del lector/a, y no tanto de tratar los detalles escénicos. Vinculados con las *ukiyo-e* también encontramos el género *Shunga*, una categoría de dibujos que exagera las partes íntimas del cuerpo y cuyo tema principal era el sexo (Morillo, 2018). Algunos/as sitúan sus orígenes incluso antes, en los dibujos animados Zen del período medieval y en los pergaminos del siglo X; también se pueden situar en los *Kibyoshi*, libros ilustrados con un contenido, a menudo, humorístico y/o erótico, y en los grabados en madera conocidos como *ukiyo-e* (Napier, 2005).

One of the most obvious is the relation between anime and the twentieth-century Japanese culture of manga. (...) Manga are not only distinctively different from American comics but they also exercise considerably wider influence in Japanese society than their American equivalents do in theirs. (...)Manga cover a dazzling range of topics. These can include child-oriented fare, such as the sports club stories aimed at boys or the highly inventive, beautifully drawn shojo manga produced for young girls, as well as vast variety of manga for adults. (Napier, 2005, p.19)

Las principales características que hicieron que el *manga* se empezase a diferenciar del cómic fueron principalmente el público al que iban dirigidos y la temática. Efectivamente, el *manga* se dirige a un público más amplio y sus temas son muy diversos, ya que se trata de un medio que potencia la industria cultural (Morillo, 2014).

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

Fue a mediados de 1910 cuando el *anime* comenzó a sentar sus bases, con la aparición del *Senga Eiga*, una serie de películas de líneas dibujadas. Se dio una evolución de las anteriores hasta llegar a las *Doga Eiga*, terminología más adecuada para hacer referencia a las películas de animación niponas, aunque habría que esperar hasta los setenta para que las bases de la animación japonesa se desarrollaran en su totalidad (Montero, 2012).

Images from anime and its related medium of manga (graphic novels) are omnipresent throughout Japan. Japan is a country that is traditionally more pictocentric than the cultures of the West, as is exemplified in its use of characters of ideograms, and anime and manga fit easily into a contemporary culture of the visual. They are used for education (one manga explains the Japanese economy). (Napier, 2005, p.7)

En el mundo del *anime* uno de los momentos más importantes fue la creación de un departamento de animación con el nacimiento de los estudios cinematográficos de Toei Doga en 1956. Estos estudios nacieron con un objetivo: producir largometrajes de animación con la intención de llegar a la mayor pluralidad de público posible. El único impedimento que se encontró fue el monopolio que existía en el mundo de la animación por parte de Disney (Montero, 2012). Pero el gigante norteamericano no fue el único obstáculo que tuvo que superar esta industria: la animación no siempre fue tenida en cuenta como parte importante de la industria cultural nipona, ya que durante mucho tiempo esta se vio apagado por el cine de acción en vivo, ocupando un lugar secundario y orientado a la infancia.

Solo a partir de los años cincuenta y sesenta se puede decir que la animación consiguió tener auge, coincidiendo con el declive de la industria cinematográfica japonesa. A finales de los años setenta el *anime* es una tendencia en alza, y empieza a

destacar su relación con las series de televisión animadas de larga duración. Si bien el apogeo de dichas series no ha cesado, en los noventa surgen los largometrajes de animación como una propuesta novedosa y que triunfaría, con películas como “La Princesa Mononoke” de Hayao Miyazaki y “Neon Genesis Evangelion” de Anno Hideaki. Actualmente las películas más taquilleras son las estadounidenses, con la excepción de algunas películas animadas (Napier, 2005).

Precisamente, en 1963 se sucedieron tres hechos de especial relevancia para la evolución del anime. En primer lugar, Toei Doga tomó la decisión de crear el puesto de director de animación dentro del organigrama creativo de sus largometrajes, entre quienes es necesario destacar a Yasuo Otsuka – una de las figuras principales que contribuiría a la definición de la estética de la compañía y, por extensión, a la del propio Hayao Miyazaki, de quien Otsuka fue mentor y maestro. El segundo factor a tener en cuenta fue la incorporación de Miyazaki a la plantilla de Toei en calidad de intercalador (...); mientras que el tercero estuvo estrechamente vinculado a la constitución de Mushi Pro, en cuyo seno se crearía la primera serie de *anime* para la televisión, Astro Boy. (Montero, 2011, p.26)

Actualmente, los estudios televisivos producen alrededor de 50 series animadas por año y una cifra comparable de OVA (Original Video Animation). Por otro lado, las películas de animación consiguen altas recaudaciones, como demuestra “La Princesa Mononoke”, que rompió todos los récords de taquilla (Napier, 2005:7). De ahí que ya en 1988 aproximadamente el 40% de los lanzamientos de los estudios japoneses fueran ya de carácter animado. (Napier, 15).

Una figura de referencia en la creación de *anime* y *manga* es, el conocido como el “dios del *manga*”, Osamu Tezuka, creador de *Astroboy*, serie de gran repercusión y aceptación que incluso llegó a occidente, y a la que se relaciona con el origen de la producción de *merchandising* (pues se regalaban unas pegatinas de este *manga* en la caja de galletas de la empresa Meiji). Es importante señalar que Tezuka fue uno de los primeros dibujantes de *manga* que incluyó una heroína como protagonista, en el *manga* llamado *Ribbon no Kishi (La princesa Caballero)* en 1953 (Suárez, 2015). El lanzamiento de la serie de *Astroboy* constituye uno de los momentos fundacionales de esta estética de la animación japonesa (Napier, 2005), pues Tezuka, acabada la Segunda

Guerra Mundial, ofrece nuevos caminos al manga: sus dibujos y obras están ya influidos por las de Disney y el cine europeo, y esta huella se traspasará a las generaciones venideras de animadores/as e ilustradores/as. Sus *mangas* eran tan completos y detallados que fue fácil el traspase al *anime*, si bien las primeras producciones se caracterizaron por ser pobres y rígidas (se acortó el número de cuadros por segundo propio de la factoría de animación Disney con el objetivo de ahorrar en precios, lo que provocó una falta de elasticidad en las imágenes) (Morillo, 2018).

A partir de 1960, las obras de Tezuka se vuelven aún más complejas, al adaptarse a un público ahora adulto, y tras la pérdida de interés del público por las producciones de estilo Disney en la década de los setenta, Tezuka se centra en las obras características del *gekiga*, de un dramatismo oscuro (Morillo, 2018), a la vez que practica un nuevo género caracterizado por la mezcla de futurismo, vida artificial y melancolía, adentrándose en el mundo del manga industrial (Navarro, 2008). También, se le atribuye a él la caracterización del personaje en el *anime* con ojos grandes (Suárez, 2015). Será todo este legado el que, en síntesis, se difunda por occidente a partir de los años setenta, con el boom de *animés* televisados que supera los límites de Japón, con los títulos clave de *Mazinger Z* o *Heidi*.

En cuanto a su tratamiento de los personajes femeninos, el *anime* refleja los vaivenes no solo de la industria cinematográfica, sino de la propia sociedad japonesa reciente en toda su complejidad.

Aún se siguen perpetuando los estereotipos de género, al tratarse de un producto diversificado según el sexo del consumidor/a. Como ha ocurrido en occidente, los de hombres son más violentos y los de mujeres más románticos, con la consiguiente desigualdad en el reparto de funciones:

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

soñador, mientras que los dibujos plasmados en las historias dirigidas a hombres suelen ser más dinámicos, llenos de sombras y contrastados. (Suárez Alcalá, 2015, p.18)

A la hora de hablar sobre los personajes femeninos, es relevante señalar que este género ha intentado siempre adaptarse a las audiencias a que iba destinado (*fan service*) mostrando el cuerpo de la mujer explícitamente cuando el producto iba dirigido a hombres. (Douglas, 2007). Sin embargo, si en las primeras décadas no era común encontrar mujeres *mangakas* en la producción de *anime*, ya desde los años ochenta y noventa la situación ha cambiado ligeramente, lo que redundará, a su vez, en las tipologías de los personajes femeninos. Si antes se daba un tipo de mujeres sumisas, enamoradizas, siempre dentro de los estereotipos y roles sociales comunes o hipersexualizadas, hoy en día las grandes creadoras de *manga* y *anime* --por ejemplo, la conocida Rumiko Takahashi (aunque sus creaciones se catalogan como *Shounen*), que tiene títulos tan importantes como *Ranma*, *Maison Ikkoku* o *Urusei Yatsura*— diversifican las funciones que dan a sus protagonistas femeninas.

Actualmente la complejidad del *anime* es tal que hay diversidad de clasificaciones, en función del formato, del sexo o de edad del público al que va dirigido, o de la temática. He aquí algunos ejemplos²:

TABLA 1. CLASIFICACIÓN DEL ANIME EN FUNCIÓN DEL FORMATO

Series de televisión	Compuestas por, entre, 13 y 26 capítulos de 30 minutos. Además, cuentan con un <i>opening</i> y un <i>ending</i> , una canción introductoria y otra de finalización.
Especiales de televisión	Capítulos especiales de series de televisión.
OVA (Original Video Animation)	Producciones dirigidas al consumo personal y casero. Incluyen adaptaciones de películas, resúmenes de series o series propias.
ONA (Original Net Animation)	Producciones destinadas al consumo en internet. Se encuentran en páginas especializadas de video y suelen tener una duración más corta que las series.
Películas	Similar al formato occidental. Largometrajes de entre 50 y 120 minutos.

² Los tres cuadros clasificatorios incluidos han sido tomados de “Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime”, de A. Torrents, *Con A de Animación*, 1, 2015, 163-168. Elaborado por: Morillo, 2018: 16-17.

TABLA 2. CLASIFICACIÓN DEL ANIME EN FUNCIÓN DEL SEXO Y LA EDAD
DEL PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO

<i>Josei</i>	Dirigido a mujeres
<i>Kodomo</i>	Dirigido a un público infantil.
<i>Seinen</i>	Dirigido a hombres, equivalente maculado del Josei.
<i>Shōjo</i>	Dirigido a mujeres adolescentes.
<i>Shōnen</i>	Dirigido a hombres adolescentes.

TABLA 3. CLASIFICACIÓN DEL ANIME EN FUNCIÓN DE LA TEMÁTICA

<i>Anime progresivo</i>	Se trata de obras que rompen con los moldes o clichés y se rige por la originalidad.
<i>Cyber punk</i>	Las historias se desarrollan en mundos distópicos futuristas.
<i>Ecchi</i>	Literalmente h, procedente del Hentai. Se trata de pornografía cómica.
Harem	Un subgénero donde un hombre se ve rodeado de mujeres.
Harem Reverso	Sería el opuesto al Harem, una mujer rodeada por muchos hombres.
<i>Hentai</i>	Pornografía animada japonesa.
Novia monstruo	Suelen ser mujeres robotizadas o alienígenas que viven un romance con un humano. En ocasiones sucede el caso contrario.
<i>Gekiga</i>	Historias caracterizadas por su dureza o agresividad, dirigidas a un público adulto.
<i>Mahō shōjo</i>	Caracterizado por protagonistas femeninas en posesión de algún poder u objeto poderoso.
<i>Mecha</i>	Robots gigantes generalmente controlados por un piloto.
<i>Meitantei</i>	Son historias policíacas.
<i>Romakome</i>	Género romántico.
<i>Sentai</i>	Historias protagonizadas por superhéroes.
<i>Yuri</i>	Historias románticas homosexuales entre mujeres centradas en la orientación sexual.
<i>Shōjo-ai</i>	A diferencia del <i>Yuri</i> , este se centra en las relaciones emocionales. El contenido de ambos puede ser explícito o no.
<i>Shōnen-ai</i>	Historias románticas homosexuales masculinas cuyo contenido no es explícito.
<i>Yaoi</i>	Centrado en las relaciones de una forma erótica o artística.
<i>Spokon</i>	Género deportivo.
<i>Gore</i>	Historias sangrientas y violentas muy gráficas.

La clasificación recogida muestra la importancia que la variable género tiene en el diseño y lanzamiento de estos productos. Claramente, en aquellos subgéneros dirigidos a niñas, mujeres adultas o chicas jóvenes se suele dar el protagonismo femenino. No solo eso: en aquellos *mangas* diseñados, en principio, para un público masculino heterosexual, la figura femenina adquiere una importancia inusitada. Nos referimos al *hentai*, género vinculado a la pornografía, en el que la exhibición y exposición corporal a toda una serie de rutinas de sometimiento constituye un rasgo básico:

More than any other genre pornography brings the body to the fore, not only in terms of sexuality but also in relation to aesthetics, gender, and social identity. The related themes of power and domination are played out in the interaction of male and female bodies, although these themes are worked through in a fashion that is often highly problematic. (Napier, 2005, p.64)

La animación pornográfica japonesa explota el estereotipo de las mujeres como objetos sexuales, si bien tiende a representar el cuerpo femenino en una variedad de formas e historias que podrían resultar extrañas a la cultura occidental. Así, llama la atención que se trate este de un universo en el que la potencia sexual que se suele atribuir a los hombres quede exclusivamente asignada a demonios, los cuales despliegan una actividad sexual suprahumana, superior a cualquier fantasía masculina: dicha magnificación de la dimensión corporal por parte de estos seres supone, por tanto, la merma de las capacidades de los personajes masculinos humanos, quienes quedan reducidos a meros peones argumentales al servicio de las mujeres, que los superan en todos los sentidos. En los *hentai* se concentran, a su vez, rasgos propios del género fantástico y de cercanía a lo gótico --también considerados aquí femeninos--, como la capacidad para la metamorfosis de los personajes, de resonancias tanto tradicionales como contemporáneas. Si bien el subtexto ideológico del *hentai* va más allá de las relaciones entre hombres y mujeres, para abarcar el tema del poder y la naturaleza restrictiva de la sociedad japonesa, es innegable que este género aporta también una reflexión sobre la crisis de valores masculinos ante el avance de los derechos de la mujer en el país: los demonios vienen a materializar dicha fantasía de compensación o

venganza masculina, a la vez que delatan la impotencia experimentada por los hombres japoneses actuales (Napier, 2005).

El género femenino que se ha alzado sobre el resto en la producción de películas animadas dedicadas a mujeres es el *shojo*, notable no solo por su persistencia sino también por su impacto cada vez más profundo. Se trata de un tipo de película o *anime* procedente de las revistas femeninas de principios del siglo XX, dirigidas a un público femenino adolescente, en el que la fase de transición y los rituales de paso hacia la madurez marcaban las historias, tradicionalmente reconocibles por un contexto y ambientación doméstico que servían de telón de fondo a historias sentimentales³. Si en un principio las propias publicaciones evitaban el tema del amor romántico, este elemento deja de ser un tabú para incorporarse a los manga a partir de los años sesenta, junto a la aparición de ocasionales elementos fantásticos. Ya en los ochenta el género se asienta, para dar un salto cualitativo a partir del segundo milenio: efectivamente, en los últimos años ha surgido un tipo diferente de *shojo*, caracterizado por una mayor complejidad y profundidad en todos los sentidos. Algunos de las cintas más representativas son las realizadas por Hayao Miyazaki.

2.5. Hayao Miyazaki y la creación de los Studios Ghibli

Hayao Miyazaki nació en Tokio el 5 de enero de 1941, año en el que culminó el gran bombardeo de la base naval norteamericana de Pearl Harbor por parte de la aviación de Japón, precipitándolo así en la Segunda Guerra Mundial: si bien el autor era demasiado pequeño para que el conflicto bélico tuviera una influencia emocional en su vida, Miyazaki quedó marcado por el hecho de que su padre fuera director de una empresa familiar de avionetas, aspecto que tendrá gran eco en su filmografía. Desde muy pequeño quiso ser *mangaka* debido, sobre todo, a su admiración por la obra de Osamu Tezuka y por el impacto que le causó “Panda and The Magic Serpent” (Navarro, 2008). En su juventud trabajó para la productora Toei, que veía como única vía de producción el explotar adaptaciones de los cuentos clásicos, destinándolos y enfocándolos únicamente al público infantil. Miyazaki y su colaborador Takahata, desilusionados ante el desacuerdo con la productora, comenzaron a desarrollar “Taiyou no Ouji Horusu no Daibouken”, para, acompañados de Yasua Otsuka, abandonar la

³ Desde la antropología cultural, Matt Thorn ha contribuido de forma decisiva al conocimiento de este género en occidente. Muchas de sus publicaciones sobre la historia del *shojo* en publicaciones y el anime para chicas se pueden visitar en https://web.archive.org/web/20150314211920/http://matt-thorn.com/shoujo_manga/index.html.

Toei para reubicarse en la A pro, lugar en el que llevarían a cabo proyectos de *Rpan Sansei* o *Arupuso no shojo Haiji*. Sería en este período cuando trabajaría en un proyecto basado en *Pippi Langstrum*. Ya en 1986, Miyazaki y Takahata formaron parte del equipo de la productora Nippon Animation, llamada por aquel entonces Zuitó Eizo (de Dios, 2012).

En este punto, a Miyazaki se le presenta la oportunidad de dirigir su primera serie televisiva completa. Superando los primeros y lógicos estadios de temor ante la noticia, acepta con la condición de que Otsuka forme parte del elenco de colaboradores, en el que figuraban Takahata y también el animador Yoshifumi Kondo. Surgió así, en 1978, la serie *Mirai Shonen Konan* (Conan, el niño del futuro). En 1979 le ofrecen dirigir un capítulo extendido de la serie *Rupan no sansei*, en cuya realización, por propias declaraciones, sabemos que no se sentía cómodo, por lo que no es de extrañar que la firmase con el pseudónimo Teruki Tsutomu (de Dios, 2014). Ya en 1981, en una coproducción entre la *Tokyo Movie Shinsa* y la *RAI Radiotelevisione*, trabajó en el proyecto *Mitantei Homuzu*, una serie protagonizada por animales antropomórficos que recreaban las andanzas imaginadas del famoso detective creado por Sir Arthur Conan Doyle (de Dios, 2014). Se veían ya en sus primeras producciones algunos de los elementos clave de su trabajo posterior:

El laureado director japonés, sin adornos de cara a la galería, lleva asumiendo un rol para la mujer igual – o superior – al del hombre desde hace 50 años en todos sus trabajos. En su primera serie, Conan el niño del futuro (1978), el eje de la trama es una niña llamada Lana que hace lo posible y lo imposible por sobreponerse a su destino. Más notable incluso es que una de las antagonistas, Monsley, sea una mujer fuerte y valiente, con objetivos opuestos, pero en posición de mando. Algo tan sencillo como revolucionario en su tiempo. Y no fue circunstancial, sino un patrón que Miyazaki repitió muchas veces –casi siempre, de hecho-. Porque para él las mujeres, como personajes son más interesantes que los hombres y es capaz de darles muchos más matices. (Junyent, 2018, p.8)

Studio Ghibli está considerado uno de los mejores estudios de animación del mundo en la actualidad. Fundado en 1985 por Hayao Miyazaki e Isao Takahata, su primera producción fue “Nausicaä del Valle del Viento”. Miyazaki ha continuado

asociado a este estudio hasta el anuncio de su retirada en 2013; solo un año después Toshio Suzuki anunció la clausura de la sección de producción de largometrajes, que más tarde volvió a reabrir sus puertas. El Studio Ghibli ha apostado desde su creación por una producción de tipo artesanal, que hace prevalecer la calidad sobre la cantidad. En consecuencia, ha dado al mundo de la animación un menor número de filmes, pero de un acabado artístico superior, debido a la doble faceta de Miyazaki como realizador y animador. No obstante, aun llevando su peculiar impronta, sus obras son generalmente vistas como productos nacidos del fruto de la colaboración entre todos los miembros del estudio. Esto pone de manifiesto otro rasgo que lo diferencia de la factoría estadounidense, cuyas películas van asociadas, a pesar de trabajos en equipo, a un nombre individual, Walt Disney (Fortes, 2011).

Las obras de Studio Ghibli constituyen un ejemplo paradigmático de un arte popular de suma de calidad que, fuertemente enraizado en la tradición cultural nipona, ha sabido llegar también a un amplio público extranjero (Fortes, 2011). La filmografía de Miyazaki se compone de historias de marginados, tradicionalmente excluidos de las representaciones idealizadas del cine, pero que reflejan el compromiso del autor con valores como el ecofeminismo y el pacifismo, sin renunciar completamente, por otra parte, a incorporar la vertiente tecnológica que ha caracterizado al país. El trauma de las bombas nucleares tras la II Guerra Mundial, así como la crisis económica de la década de los 70, en que la debacle de la industria japonesa evidenció la falta de equilibrio del sistema productivo nipón, subyacen en la filmografía fantasmagórica de Miyazaki, que insiste en plantear un compromiso entre modernidad y tradición. En sus películas se mezclan, pues, los monstruos, divinidades, demonios y seres ancestrales con la tecnología de un presente o un futuro que siempre ve peligrar la vida. Es en esta constante negociación que se respira en sus películas donde los personajes femeninos reúnen las capacidades simbólicas necesarias para comunicar un mensaje de optimismo. Una de las ideas que este trabajo de fin de máster plantea es que Miyazaki explota y supera las convenciones temáticas del *shojo* --el *anime* de chicas-- desde la convicción de que las mujeres suponen una garantía de acuerdo entre ambos mundos.

Por otro lado, su capacidad para regenerar el *shojo* ha revolucionado la propia concepción del *anime*: las protagonistas que crea el director japonés son mujeres activas, independientes, decididas y valientes: comprometidas con su entorno y con el mantenimiento de la armonía en el mundo. Esta apuesta se aleja de otras producciones

de la industria cultural de animación en las que los papeles femeninos se encorsetan en la representación de la dulce princesa que sueña con el desgastado Príncipe Azul. Estas últimas están guiadas por un androcentrismo cultural que perpetúa estereotipos y roles de género, vinculando acciones, comportamientos, espacios y habilidades a cada sexo, y reservando los considerados inferiores socialmente a las mujeres (Aguado & Martínez, 2016). En el universo miyazakiano, en cambio, las mujeres tienen un papel decisivo, no solo por el hecho de que en muchas ocasiones sean ellas quienes protagonicen las películas, sino también por lo destacable de sus destrezas y forma de hacer las cosas en la esfera social. Se suelen caracterizar por la independencia combinada con la fuerza física, a lo que se suma la importancia de la edad: se asocian ciertas pasiones a cada una de las edades de los personajes; incluso se les asignan funciones particulares dentro de las sociedades en que aparecen (Pérez, 2013). Podemos, por tanto, confirmar un interés por describir de forma compleja y diversa a los personajes femeninos:

Besides Miyazaki's fantasy worldscapes, the other key element of his Independent imaginative universe is his deployment of female characters, in whom he provides a crucial potential for change, growth, and compassionate empowerment. Precisely because they are indeed not real at the level of daily life, his heroines are the conduits through which the promise of Miyazaki's magical alternative realities are mediated or idealized guides helping the viewer understand and imaginatively participate in Miyazaki's distinctive and de-familiarising vision of the real. (Napier, 2005, p.154)

2.6. Metodología

A la hora de llevar a cabo el estudio sobre la percepción y el reflejo de las mujeres en las películas seleccionadas de Hayao Miyazaki, utilizaremos la teoría narratológica expuesta por Seymour Chatman, añadiendo a esta la teoría de Casetti y Di Chio y otros autores y autoras que nos ayuden a delimitar el estudio particularizado de la manera más completa posible. La aproximación narratológica incide en la primacía que tiene el relato en la percepción del mensaje último; en esta corriente de análisis se evidencia la importancia de las distintas formas de contar una historia, y como eje básico se incluyen los aspectos de quién y cómo se cuenta la historia. Se distingue entre el/la relator/a y la mirada desde la que se plantea la narración, que puede coincidir con la de cualquiera de los personajes o algún otro ente, y no necesariamente con la del

narrador/a. Precisamente esta distinción que se hace con respecto a la mirada como forma de contar la historia ha inspirado una de las principales contribuciones de la teoría feminista a la crítica cinematográfica actual, la procedente de Laura Mulvey, quien plantearía que el cine hegemónico ha utilizado el juego de miradas para llevar a cabo una práctica de dominio.

La narratología, asimismo, da buena cuenta de cómo, en el proceso de narración se conforman los personajes de cierta manera, según diversos criterios y condicionantes. Este aspecto será tenido en cuenta en nuestro estudio, dado que es uno de los pilares en que se basa la crítica cinematográfica feminista. Ya desde Aristóteles, se distinguía entre la fuerza que tiene el relato, la “diégesis”, y la existencia de personajes, que podían depender en mayor o menor medida de la lógica temporal de la historia, es decir, de la trama. Esta dualidad entre historia o personaje y la tensión creada entre dichas fuerzas ha sido uno de los aspectos principales de la teoría narratológica. Algunos/as teóricos/as han considerado al personaje como una unidad de acción, una pieza que forma parte de una estructura subordinada a la trama, a merced del relato (Chatman, 1990). Los formalistas rusos y el estructuralismo siguen dando vigencia a esta teoría. Simultáneamente, surgen otras voces que defienden otra concepción del personaje, eco del surgimiento de los estudios psicológicos, que lo tratan como un simulacro de la persona real (Pérez, 2017). Chatman indica que desde esta concepción del personaje, la trama se volvería un derivado que justificaría una narrativa débil en la que los sucesos en sí mismos no constituyen una fuente de interés. Vemos, pues, cómo ambos principios, el de la fuerza de la historia frente al de la independencia del personaje, han constituido la base de la crítica narratológica tradicional. Los estudios narratológicos surgen, en principio, para ser aplicados a la literatura. La aportación de Chatman incluye, sin embargo, una aproximación al relato audiovisual, el cual incorpora diversas extensiones que no contempla la literatura. Es pues, en el cine donde la dualidad entre la acción y la formación del personaje deja de ser tal y podemos hablar de una fusión mayor, dada la inmediatez del mensaje visual:

Junto a estos dos conceptos existe una tercera vía que encontraremos más útil, aquella que considera al personaje como unidad psicológica y de acción. Aquí unimos lo mejor de los conceptos, entendemos el personaje como un elemento de la acción pero se construye como si se tratara de una entidad con una psicología propia. Será este el modo

en que los manuales de guión van a entender al personaje y como nosotros lo concebiremos también. (Pérez, 2017, p.538)

Así, entenderemos al personaje como una unidad psicológica y de acción que debe ser estudiada dentro de un relato como categoría narrativa, un paradigma con rasgos que van más allá del carácter psicológico y social (Pérez,2017). Existe, entonces, una serie de niveles desde los que ir entendiendo la codificación del personaje:

Del nivel fenomenológico de estudio del personaje, en el que considerábamos los matices de su personalidad y su comportamiento, pasamos a un nivel formal en el que tales aspectos observados se categorizan en géneros de gestos y acciones, en un primer ejercicio de generalización. El segundo nivel de análisis de acercamiento al personaje propuesto por Casetti y Chio, heredado de Greimas, es aquel que considera al personaje como rol y que atiende a la clase de actitudes y tipo de acciones expresadas y no a las particularidades de cada personaje. De esta forma, el personaje no sería concebido como individuo único sino como elemento codificado, como un rol que puntúa y sostiene la narración. (Pérez, 2017, p.254)

Tenemos que recordar que estamos hablando de personajes y no de personas. Sin embargo, en la creación de dichos personajes confluyen diversos criterios que contribuirán a crear la sensación de que, efectivamente, existe una persona. Hay tres criterios que distinguen el ambiente del personaje, estos son: el criterio *anagráfico* (el personaje, frente al ambiente, tiene un nombre y unas señas de identidad básicas), el criterio de relevancia (o de importancia dentro del desarrollo de la trama) y el criterio de focalización (o de exhibición en el discurso del personaje, frente a un ambiente con menor atención en los encuadres) (Chatman, 1990). Por otro lado, si hacemos referencia a la teoría de Casetti y Di Chio, los personajes forman parte de los tres componentes de la narración junto a los acontecimientos y las transformaciones, entendiendo la narración como una concatenación de situaciones, en la que tiene lugar acontecimientos y en la que operan personajes en ambientes específicos (Casetti & Di Chio, 1998). Los personajes, según el grado de información y ficcionalidad conseguido, podrán ser categorizados como planos o redondos:

La construcción de un personaje redondo requiere de la transmisión de gran cantidad de información, alguna de la cual conocería el espectador y el personaje, pero no otros personajes. Como en la vida real, no lo sabemos todo sobre una persona, ni un personaje sobre otros personajes. Además, dichos rasgos entrarían en contraste. La relación con personajes de diferentes ámbitos (profesional, personal, amoroso, etc.), permite ampliar la información que tenemos de ese personaje y conocerlo mejor (Pérez, 2017, p.541).

Por otro lado, el personaje plano se construye en torno a una sola idea o cualidad y se identifica con facilidad, ya que permanece inalterable (Forster, 1983). Esta teoría del personaje redondo/plano guarda relación con la de los personajes estáticos y dinámicos. En el caso de los personajes dinámicos, los cambios pueden ser de carácter (relativo al modo de ser del personaje), de actitud (relativo al modo de pensar del sujeto) y de comportamiento (relacionado con la variación del modo de hacer del personaje) (Pérez, 2017).

El carácter del personaje es una categoría más específica de análisis que se referiría al modo de ser, entendiendo al personaje como una unidad psicológica (Casetti & Di Chio, 1998). En este sentido, habría que hacer referencia a la expresión verbal, es decir, a lo que se dice y cómo se dice, ya que ello es muestra de personalidad (Dyer, 2001). Según Field, los diálogos deben revelar los conflictos internos entre personajes y el interior de cada uno de ellos, así como los estados emocionales y las peculiaridades de sus personalidades (Field, 1995).

Así mismo, como parte de esta metodología, realizaremos un análisis de algunas de las escenas más importantes. Hay que tener en cuenta que el cine dota a la narrativa de nuevas posibilidades de manipulación del punto de vista. Esto es posible debido a que posee dos canales de información contemporáneos: el visual y el auditivo. Si hacemos referencia al canal auditivo podemos observar que no solo incluye voces, sino música y ruidos. Estos pueden combinarse de forma diversa. Así mismo, también aparecen otros aspectos como son la voz superpuesta a la voz normal, la voz en *off*, etc.

El cine tiene la perspectiva o el punto de vista como eje esencial de su narración. En este sentido, la focalización de la mirada constituye una de las maneras de crear al personaje, dado que este puede ser tanto fuente u origen de la mirada que se nos muestra como objeto de la misma. El personaje puede encontrarse colocado de diferentes maneras en la imagen, de forma que se pueda intensificar su relación con

los/as espectadores/as. La forma más común de seguimiento de la mirada del personaje es la de utilizar un plano simple sin combinación ni cortes, en el que aparezca un primer plano del personaje que está mirando hacia la pantalla –hacia la derecha o a la izquierda--, para, acto seguido, pasar a otra imagen que refleje el campo visual del personaje con un movimiento en la dirección hacia la que aquel había mirado.

El director o la directora de cine pueden lograr diversos grados de identificación entre la visión del personaje y la que recibe el/la espectador/a. Colocando la lente de la cámara no solo al lado del personaje, sino dentro, literalmente de sus ojos. Esta es la llamada técnica de cámara subjetiva, empleada intermitentemente en muchas películas. Así mismo, la cámara puede realizar cambios de punto de vista muy fluidos gracias a su habilidad para moverse brusca o suavemente en cualquier dirección. La variación del punto de vista puede efectuarse con un simple movimiento, o con un desplazamiento mayor, o panorámica de la cámara en un *glissando* visual. Al análisis narratológico de las secuencias más significativas de las películas seleccionadas, añadiremos el estudio de los personajes femeninos, centrándonos en sus características, desarrollo y relaciones con el resto de personajes y con el mundo, para conocer si se siguen perpetuando los roles y estereotipos propios del cine hegemónico o no.

Considero, asimismo, que es necesario aclarar qué es un plano antes de pasar a otros conceptos. Se trata del espacio recogido en el encuadre; además, es también la unidad de toma. Hay diferentes tipos de planos, según el ángulo de la cámara. Se clasifica, según la escala de la figura humana, como plano general (la figura humana como un elemento más del escenario o paisaje), plano entero (la figura entera), plano americano (muestra la figura humana de las rodillas hacia arriba), plano medio (de cintura hacia arriba), primer plano (el rostro entero), plano detalle (una parte del rostro).

El encuadre, mencionado en la descripción del plano, es la selección del campo abarcado por el objetivo (lo que se verá en la pantalla) en el que se tiene en cuenta el tipo de plano, la colocación de objetos y actores, la ubicación de la cámara y el punto de vista, para lograr la armonía de la composición y la fluidez narrativa. Es la forma de organizar la toma.

Se puede dar una transición de planos por superimpresión, más o menos prolongada, de las últimas imágenes de un plano y las primeras del plano siguiente, es lo que se conoce como encadenado. Por otro lado, un plano que se intercala en medio de otros dos para destacar un detalle o describir un aspecto es un plano inserto.

El plano secuencia, es una secuencia que se rueda en un solo plano, directamente y sin interrupción, conservando la unidad temporal y espacial. Necesita de muchos ensayos, usándose marcas en el suelo y contraseñas de todo tipo para indicar cuándo y por donde entran y salen los personajes, los movimientos de la cámara, las luces, etc. Generalmente la cámara va en un móvil: Dolly o grúa. Por otro lado, el plano subjetivo muestra lo que ven los ojos de un personaje.

Así mismo, es necesario conocer lo que es el fuera de campo: la acción o diálogo que tiene lugar fuera del campo visual de la cámara. Además, un paralelo es un segmento que presenta de manera alterna lo que está sucediendo en dos o más escenas diferentes dentro de la misma acción que, o bien se complementan, o bien una puntúa a la otra.

En cuanto al sonido de la película, tenemos que hacer referencia a la música diegética o naturalista: esta es la que se integra en la historia que se narra. Por otro lado, podemos encontrar la música incidental, aquella que se compone y añade para crear un clima emocional y, así, añadir información a la historia. Por último, hay que tener en cuenta si existe o no voz en off, la de alguien que está fuera del campo de la imagen, o de alguien que no habla sino que transmite el pensamiento.

La figura del narrador, ya de por sí compleja en el ámbito literario, presenta aún mayores dificultades cuando se estudia en los relatos cinematográficos. (...) En cine (...) los registros expresivos se agrupan en torno a cinco áreas – palabras, ruidos, música, texto escrito, imágenes-, por lo que nos encontramos con un medio mucho más complejo en lo que se refiere a sus canales de expresión y a su interrelación. (Cuevas, 1999, p.53)

La instancia narrativa organiza todo los elementos expresivos del relato fílmico, por lo que se presenta más como un concepto teórico necesario para explicar el proceso narrativo que como un instrumento utilizable en el análisis específico de las estrategias narrativas de un relato (Cuevas, 1999).

Debido a la complejidad de la historia audiovisual, Gérard Genette en 1972 subraya la necesidad de distinguir dos niveles de la narración, que implican lo que él llama la “voz” y el “modo” (la voz, como enunciación narrativa frente a la forma de ver,

es decir la focalización desde la que se emite dicha narración). Según esta dinámica que se establece entre quien cuenta la historia y quien la ve, se puede encontrar un narrador omnisciente, el cual sabe más que los personajes (se puede identificar como focalización cero si quien narra no está localizado), existe otro tipo de narrador que no sabe más que el personaje. A estos se les pueden identificar bajo una focalización interna que puede ser fija (nunca se abandona el punto de vista del personaje), focalización variable (la voz narrativa pasa de un personaje a otro), o, múltiple (se utiliza para que el autor o la autora pueda pasar de un personaje a otro y de este al siguiente, dándose una sucesión de puntos de vista). Por último, se puede dar que el narrador sepa menos que el personaje identificándose este con la focalización externa (Pulecio, 2008).

3. ANÁLISIS DE LAS PELÍCULAS SELECCIONADAS⁴

3.1. Nausicaä del Valle del Viento

TABLA 4. DATOS GENERALES: NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO⁵

Título Original.	Kaze no Tani no Nausicaä.
Título de la versión española.	Nausicaä del Valle del Viento.
País.	Japón.
Estreno.	11 de marzo de 1984.
Duración.	116 minutos.
Director.	Hayao Miyazaki.
Guión.	Hayao Miyazaki.
Música.	Joe Hisaishi.
Productora.	Hakuhondo, Nibakiri, Tokuma, Shoten y Topcraft.
Protagonista.	Nausicaä.
Aliados y aliadas de la protagonista.	Maestro Yupa, Teto, Rey Jihl, Obaba, Mito y Asbel.
Antagonista.	Kushana.
Aliado de la antagonista.	Kurotawa.
Secundarios y secundarias.	70 hombres y 29 mujeres.

⁴ Dado que considero importante –si no imprescindible– que se puedan ver estas películas, me he tomado la libertad de hacer copia de las mismas en un CD, el cual dejaré (si me es posible) en el casillero de las miembros de este tribunal.

⁵ Fuente: Recuperado de “Mujeres de Ghibli. La huella femenina de Miyazaki en el Anime”, de Junyent, A. 2018. Diabolo Ediciones. Las tablas de las películas seleccionadas que figuran a lo largo de este trabajo son de elaboración propia, a partir de esta fuente.

3.1.1. Sinopsis

“Nausicaä del Valle del Viento” es una adaptación del manga homónimo, también escrito por Hayao Miyazaki. Se trata de la historia de la princesa del Valle del Viento, Nausicaä, quien se verá enfrentada al ejército del reino de Tormekia, que es encabezado por Lady Kushana, quien intenta hacerse con el control de un Dios de la Guerra como arma para erradicar el Bosque Contaminado y a los insectos gigantes que viven en él, los Ohms. Nausicaä intentará, por todos los medios, impedir esa masacre.

3.1.2. Personajes más relevantes

Nausicaä: es la princesa del Valle del Viento y en su faceta de aprendiz de todas las funciones de una futura regente, es también exploradora y guerrera, llevando un ropaje específico cuando sale a explorar. Por otro lado, muestra ciertos rasgos de científica, ya que está recreando un hábitat para sanar los especímenes del Bosque Contaminado en su habitación. Se arma con una larga escopeta y un machete y suele volar en su aerodeslizador. Cuando se adentra en el bosque de putrefacción, usa una máscara que le permite respirar el aire envenenado. Suele utilizar un silbato para los insectos, lo que le proporciona la habilidad de calmarlos y atraerlos.

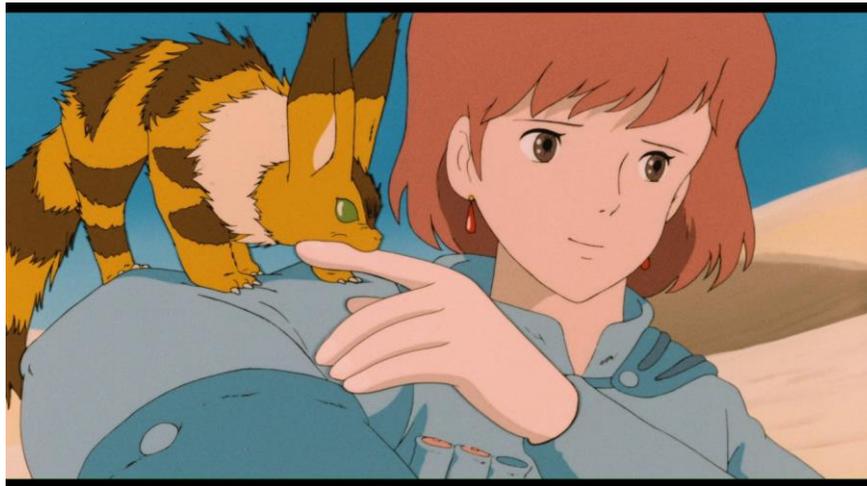
Si analizamos su discurso, podemos vislumbrar que es una chica responsable, valiente y prudente, si bien en ocasiones la ciega la rabia, que la vuelve por momentos agresiva. Por otro lado, aborrece la muerte y la destrucción, por lo que intenta evitar el asesinato innecesario. Destaca de su pasado su amor por los seres vivos, que surge desde la niñez. Es un personaje redondo, que representa ideales como el del amor, el pacifismo, la ecología; y rasgos de carácter como la fuerza o la valentía. Es un personaje estático en el sentido de que no se producen cambios en ella a lo largo de la película.

Kushana: joven princesa de Tormekia, tiene 25 años. Lleva una armadura, debido a su carácter eminentemente guerrero. En otras ocasiones lleva un vestido blanco con un brazo y una pierna de metal dorado. Perdió uno de sus brazos y sus dos piernas cuando era niña durante un ataque de Ohm, lo que la lleva a sentir deseo de venganza. Normalmente aparece embozada en su capa, lo que le da un aspecto impenetrable. En cuanto a su discurso, encontramos a una joven de carácter fuerte, que muestra preocupación por las personas que están bajo su mando, pero dura con sus enemigos. A medida que nos adentramos en la trama, encontramos a una mujer cada vez menos racional, aunque imperturbable en su forma de hablar, autoritaria y con un tono directo.

También se puede catalogar como un personaje redondo, ya que tiene múltiples rasgos; y, estático ya que no se producen cambios en ella a lo largo de la película, al girar el personaje en torno a la idea obsesiva de utilizar al dios de la guerra para destruir el bosque de la putrefacción.

3.1.3. Análisis de los fotogramas más relevantes

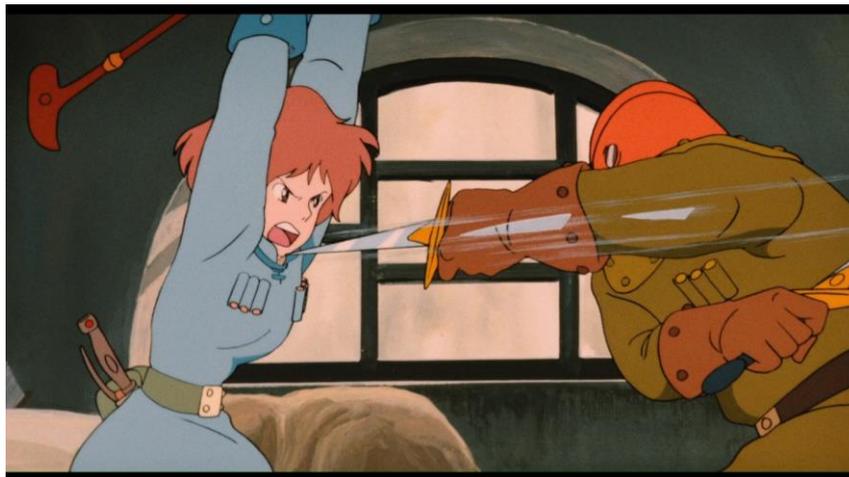
Fotograma 1. Minuto aproximado 0:13:31.



Fuente: Studio Ghibli; Nausicaä del Valle del Viento.

Conocemos a Nausicaä, por primera vez libre de la máscara que usan los habitantes del Valle del Viento para poder respirar. En este primer plano donde se ve el rostro de la protagonista, observamos su amor por los animales y el respeto que siente hacia todos los seres vivos. Este fotograma es importante a la hora de analizar la película, porque es una de las primeras veces que se da voz a un personaje en la historia, y es interesante señalar que es ella dicho personaje, tan solo habla antes de forma breve el Maestro Yupa,. Además, en esta escena, Nausicaä está defendiendo al zorro-ardilla que llevará consigo a lo largo de todo el largometraje, frente al Maestro Yupa. Como podemos ver, se deja morder por el animal para conseguir su confianza, lo que muestra que es una chica valiente y fuerte sin temor a los pequeños daños que pueda sufrir.

Fotograma 2. Minuto aproximado 0:33:00



Fuente: Studio Ghibli. Nausicaä del Valle del Viento.

Este fotograma donde se utiliza un plano medio de ambos personajes tiene importancia en la película debido a que es la primera ocasión en la que vemos a Nausicaä luchar cegada por la rabia. Se enfrenta, llena de cólera, a los asesinos de su padre. Vemos a una Nausicaä diferente, ya que por lo normal es una chica sensata, que reflexiona antes de actuar y que respeta la vida de los seres vivos por encima de todas las cosas. Destaca, frente a sus enemigos, el hecho de que no lleve casco, de forma que su expresión facial, muy elocuente, nos permita confirmar su valentía, pese a no tener la fortaleza física de sus contrincantes.

Fotograma 3. Minuto aproximado: 0:35:00



Fuente: Studio Ghibli. Nausicaä del Valle del Viento.

En este plano medio podemos observar a una mujer de semblante serio y mirada fría, cuyo tamaño se enfatiza gracias al ángulo semi-contrapicado. Este fotograma es de vital importancia, pues es de las primeras veces que aparece Lady Kushana, princesa de Tormekia, quien, haciendo revivir a un antiguo dios guerrero, acaba de invadir el Valle del Viento con la intención de que sus habitantes se le unan en la destrucción de las fuerzas del bosque *fukai*. Al encontrarse con una población reacia a participar en dicho cometido, decide secuestrar a Nausicaä, princesa del Valle del Viento. En la escena la vemos acompañada de un general que, a pesar de su indumentaria militar y semblante marcial, queda ensombrecido y reducido en comparación al porte impresionante de la princesa. La fuerza del personaje se concentra en la mirada, dado que la parte inferior de su cara queda oculta, y es la capa, como símbolo de poder, la que da peso y cobertura a sus designios. Su color claro se confunde con el del paisaje que aparece a su espalda, y su volumen supera incluso la dimensión de la montaña. Se trata, pues, de una presentación del personaje que evidencia su importancia en la historia.

Fotograma 4. Minuto aproximado: 0:49:00



Fuente: Studio Ghibli. Nausicaä del Valle del Viento.

En este fotograma, donde se utiliza un plano medio --ya que se muestra a las dos princesas de cintura para arriba--, podemos observar cómo, una vez más, Nausicaä muestra su carácter amable y compasivo: a pesar de haber sido secuestrada por Lady Kushana, decide rescatarla cuando las naves del ejército tormekiano caen en picado, ante el ataque de una nave enemiga. De no ser por la ayuda de Nausicaä, Lady Khusana, habría muerto con toda seguridad. Frente a Nausicaä, sin embargo, esta sigue mostrándose fría y desagradable. En este momento de la historia, es importante resaltar

el hecho de que aunque en la película son rivales, aquí se muestra a dos mujeres cooperando ante el peligro de muerte.

3.1.4. Análisis de escenas

Escena 1: comienza en 00:03:27 al 00:08:00.

Esta escena comienza con un ángulo picado en el que se nos muestra a la joven princesa Nausicaä volando. Vista desde este plano y en este ángulo podríamos llegar a pensar que es un ave, por lo que la cinta comienza ya estableciendo esa relación simbiótica entre el reino animal y el humano. La escena es importante, ya que es la primera vez que se nos muestra a Nausicaä, acompañada por los créditos iniciales y con una música que intensifica la belleza de los movimientos de la protagonista a lo largo de esos minutos y su sensación de libertad al poder desplazarse en aerodeslizador.

Otro aspecto a destacar de esta escena es que, una vez comprendemos que se trata de un ser humano, no podemos identificar si es un hombre o una mujer: se nos muestra una figura un tanto andrógina. No es hasta el momento en que ha aterrizado y está dentro del bosque de putrefacción cuando se nos muestra su figura femenina, aunque aún sin ver su rostro; segundos más tardes se nos muestran partes del rostro de la joven, aunque en ningún momento de la escena podemos verlo por completo. Su dinamismo y capacidad de movimiento en el bosque se acentúa con cambios de plano desde arriba y desde abajo, que hacen de ella a veces un personaje de talla pequeña, desde el supuesto punto de vista de seres que habitaran las alturas vegetales o las profundidades del bosque, para pasar a continuación a primeros planos y planos medios en que se corrige dicha visión y se constata el protagonismo de Nausicaä.

En cuanto a la actitud de la joven, podemos encontrar en ella los rasgos de los que Miyazaki dota a las mujeres de sus películas: aventureras y valientes. Nausicaä no teme a los Ohms que encuentra en el bosque y no duda en ningún momento en recoger con pericia muestras de las plantas del lugar y restos de los caparzones de los Ohms. Su actitud es de completo control del proceso de recogida de muestras; también sabe cómo usar las herramientas y aplicar la fuerza necesaria para extraer del caparazón del ohms muerto el vidrio ocular. Aúna así un espíritu científico al lado aventurero, sin perder los rasgos que se han asignado a las mujeres de forma histórica: la vemos dando vueltas sobre sí misma para mostrar alegría mientras ríe, o cómo trata con cuidado el entorno que la rodea para no causar daño alguno, es decir vemos la dulzura y delicadeza

atribuidas a lo femenino. En el momento de la lluvia de esporas, la protagonista se tiende a reposar, disfrutando de la soledad de un lugar como este, un bosque de putrefacción: aun con el trasfondo de la muerte de esos seres arcaicos, y el conocimiento de que se mueve en una atmósfera venenosa, Nausicaä encuentra un refugio íntimo en este lugar, es capaz de dirigirse a los insectos y valorar la belleza natural que milagrosamente permanece incólume y que da al paraje desde el principio un tono idílico.

Escena 2: del minuto 00:32:00 al 00:40:20.

Esta escena se sitúa en un contexto bélico que se produce en el Valle del Viento, invadido por el ejército tormekiano. Para comenzar, considero necesario mostrar cómo el rey Jihl, padre de Nausicaä, al ver que los enemigos avanzan hacia su habitación, ordena a Obaba que se esconda, a lo que esta se niega rotundamente. A lo largo de la película se muestra la vejez como símbolo de sabiduría; más tarde se asignarán rasgos de fuerza y valentía también a las mujeres ancianas. Otro aspecto vital a la hora de entender a los personajes de este filme es el momento en que Nausicaä se percata del riesgo que corre su padre. Al llegar a la habitación descubre el asesinato de su padre a manos del ejército Tormekiano, y su ira se traduce de forma corpórea: sus ojos se abren a la par que su pelo se eleva, antes de abalanzarse sobre los miembros del ejército y matando uno a uno a los que han llevado a cabo el asesinato de Jihl. Los movimientos muy ágiles, la fuerza y la habilidad para la lucha añaden a sus cualidades anteriores la de la inquebrantable sed de justicia que la va a caracterizar. Sin embargo, aunque es una insuperable guerrera, el Maestro Yupa interviene, y la joven cae rendida por el cansancio, una actitud no tan común en escenas paralelas a esta en las que el protagonista fuera masculino. Pero es en ese momento en que decae la fuerza de la princesa cuando aparece su antagonista, Kushana, princesa y líder del ejército Tormekiano, mayor que Nausicaä e imponente en sus formas. Utilizando un discurso en que muestra seguridad, y enfocada desde una perspectiva baja que aumenta su dimensión, dejando claras sus intenciones de quemar el fukai, por lo que quiere unificar todos los pueblos para obtener más fuerza. Así pues, esta escena no solo incorpora el elemento de la lucha física y el ingrediente heroico de la protagonista, sino que la opone a otro personaje femenino de mayor envergadura y de opuestas intenciones. La lucha se plantea, por tanto, entre dos mujeres de grandes capacidades: las figuras masculinas poseerán gran valor en la película, sobre todo en la forma de consejeros o

acompañantes, pero serán las dos mujeres jóvenes quienes, junto al mundo de los monstruos antiguos que se activan ante los desmanes humanos, decidan los destinos del resto de personajes de esta épica mitológica.

Escena 3: del minuto 1:38:00 al 1:54:00.

Una vez más comenzado el contexto bélico, la guerra evidencia los principios en los que se apoyan las dos mujeres: la mayor cuenta con los tanques y la tecnología, así como con un dios de la guerra, frente a una Nausicaä, que, desde una postura de defensa de la paz, intenta evitar a toda costa el ataque de la horda de ohms, cuya ira se ha despertado ante el robo de uno de los pequeños. Mientras en tierra, Kushana ha decidido seguir el camino sangriento, aunque tenga que sacrificar para ello a todo el Valle del Viento, por aire Nausicaä se expone al tiroteo de la nave que traslada el bebé ohm herido, para devolverlo a su lugar y evitar la deflagración final entre humanos y ohms. Mientras el ejército tormekiano no tiene contemplaciones y decide continuar la lucha, aun sabiendo que esta supondrá la muerte de la población, Nausicaä vuela una vez más, y en vez de luchar, consigue defender sin violencia y traer de vuelta al pequeño ohm, a pesar de ser atacada y dañada en el hombro y la pierna. La alternancia de las escenas simultáneas en tierra y por aire, refuerza el carácter heroico de Nausicaä, su capacidad de empatía no solo con su pueblo, sino con la naturaleza en su conjunto. En un plano final, se acercará desde arriba al campo de batalla para depositar al bebé, símbolo herido de un futuro armonioso, en medio de los dos fuerzas.

Un aspecto de vital importancia en esta escena es que Kushana mantiene su carácter fuerte incluso frente al aterrador aspecto del dios de la guerra, cuyo cuerpo no es más que una masa informe de lava que se va licuando y derritiendo para volverse a recomponer, junto a unos ojos verdes y una boca amplia; así mismo, su color rojizo destaca dentro del paisaje nocturno. A su lado en esa escena, Kushana sigue dictando sus órdenes para conseguir el objetivo de destruir el bosque. La lucha final entre las fuerzas de Kushana, parapetadas en el valle, y los ohms que vienen arrasando el paisaje en una estampida imparable se cobra como principal víctima a una Nausicaä que queda acribillada entre la masa imparable de ohms, que no puede parar a tiempo. Nausicaä muere para proteger a los Ohms, siguiendo el patrón del héroe sacrificial clásico. Su comunidad lamenta entonces la pérdida de la joven que ha conseguido que cese la violencia, y en ese momento, el poder ancestral de los ohms se reestablece cuando con

sus tentáculos en contacto con el cuerpo de Nausicaä obran su resurrección⁶. Una vez más la princesa será capaz de volar, pero en esta ocasión, el punto de vista que se nos da es mucho más amplio, casi desde una óptica celestial, en la que no es fácil distinguir si la joven ha sido elevada a constelación o devuelta al mundo físico. La escena es de unas características brillantes, ya que se ve a Nausicaä caminando por encima de una luz que sale de los tentáculos de los Ohms, ya calmados. La antigua profecía que Obaba había contado, según la cual un salvador protegería el Valle del Viento de su destrucción, finalmente se cumple, si bien en la figura de una mujer.

3.1.5. Resultados

En “Nausicaä del Valle del Viento” encontramos una estructura narrativa de gran complejidad. A lo largo de la película se sigue una disposición temporal lineal, aunque en algunos momentos se produce una quiebra en el flujo de la historia por el uso del *flash-back*. En concreto, se nos muestran recuerdos de la destrucción de los Ohms de ciudades enteras, y, además, el pasado de Nausicaä, vital para comprender el amor que siente por la fauna del lugar.

En cuanto al tipo de focalización, esta es interna y múltiple, debido a que la narración se genera desde el punto de vista de varios personajes (encontramos narradores homodieéticos). Así se dan los puntos de vista de personajes como Oh-Baba, Yupa, y sobre todo, Nausicaä y Kushana. Hay que hacer referencia a qué se dice y cómo se dice: Nausicaä en todo momento habla desde posturas pacifistas, e incluso deja claro su arrepentimiento al dejarse guiar por la rabia y asesinar a algunos de los soldados del ejército del rey Jihl. Por otro lado, Kushana es totalmente opuesta a Nausicaä: al hablar muestra que no siente respeto alguno por el resto de vidas, ni humanas ni del resto de habitantes del bosque; y que es capaz de hacer cualquier cosa por conseguir sus objetivos, con un discurso de poder y avaricia.

Al comienzo del filme, se podría esperar de Nausicaä, princesa del Valle del Viento, esperase la llegada de un hombre. Al contrario: encontramos a una joven con unos rasgos muy marcados, una adolescente totalmente autosuficiente, inteligente y valiente; su amor hacia la naturaleza se evidencia en que ha creado una habitación

⁶ Entre las autoras feministas de crítica cinematográfica que han estudiado la relación de lo matérico femenino con lo abyecto y monstruoso, siguiendo sobre todo las lecturas de Julia Kristeva, destaca Barbara Creed y su *The Monstrous Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis* (1993). Sus apreciaciones sobre lo maternal monstruosos en películas como “Alien”, bien podrían aplicarse a varias de las cintas de Miyazaki. Sin embargo, este tema en sí mismo requeriría otro trabajo de similares dimensiones al actual, por lo que hemos decidido no desarrollarlo en este momento.

donde consigue que las plantas que suelen ser infecciosas crezcan de forma sana. Su faceta científica reemplaza la labor sanadora básica atribuida a las mujeres en su relación con los saberes botánicos tradicionales. Aquí Nausicaä no posee el rasgo de hechicera ni su vinculación con el universo de los ancestrales ohms le da un perfil negativo: al contrario, su capacidad de vuelo no es la de una bruja sino la de alguien que conoce bien la tecnología precisa para poder volar, que recurre a la ciencia para ampliar sus capacidades y su conocimiento, y que, sin embargo, admite igualmente que la naturaleza no debe ser destruida por tal tecnología. En cuanto al personaje en sí, en ningún momento puede confundirse con uno de los héroes épicos de la tradición masculina clásica, carentes de una psicología compleja, gracias, precisamente, a que los rasgos de heroicidad masculina asociados a este género, no se dan en la joven princesa:

Miyazaki plantea, pues, un modelo de protagonista que encarna una realidad: no hay nadie perfecto. Nausicaä puede ser la heroína, una princesa que tiene que velar por la seguridad de su pueblo, pero también es una adolescente que está descubriendo lo grande y terrible que puede llegar a ser el mundo. Es una persona fuerte y valiente, pero con ciertos momentos de debilidad, cosa que dota de mucho realismo al personaje (Junyent, 2018, p. 42).

Por otro lado encontramos a una antagonista que no se caracteriza solo por su utilidad para hacer avanzar la historia, sino que está dotada de una profundidad psicológica tan grande como la de Nausicaä: su historia anterior ha marcado su obsesión por destruir el bosque y revivir al dios de la guerra, lo que hace, junto a su inteligencia y dotes de mando, que se pueda llegar a poder sentir cierta empatía con ella.

Considero necesario destacar esta conversación entre Lady Kushana y Nausicaä, ocurrida en el momento en que han sido atacadas por una nave pejitiana; las naves tolmekianas caen y Nausicaä decide ayudar a Kushana (minuto 54 de la película):

K: No se muevan. Gracias por tu ayuda.

Ejército: Princesa, ¿por qué la ha salvado?

K: Te has confiado demasiado, ¿pensaste que me pondría de rodillas y te daría las gracias?

N: No entiende nada sobre el Fukai; este no es como el mundo humano, es un lugar donde no se sabe qué pasara si se usa un arma, muchas naves cayeron al bosque por la batalla y los insectos están furiosos. Mire arriba, el Yanma real es el vigilante del bosque, llamará inmediatamente a los demás insectos. Debemos escapar rápidamente. ¡Traigan la cuerda de repuesto!

K: No se muevan, yo daré las órdenes.

N: ¿De qué tiene miedo? Parece un zorro- ardilla asustado.

K: ¿Qué dices?

N: No se asuste, solo quiere que regrese a su propio reino.

K: Maldita.

En ella observamos cómo Nausicaä muestra un carácter noble, ayudando a la que había sido su secuestradora, para evitar más muertes en esa guerra. Por otro lado, Kushana muestra su orgullo y sigue siendo una mujer fría. Es importante, también, señalar cómo por primera vez alguien nota el miedo que secretamente siente Kushana a los Ohms. En esta película hay que destacar que no encontramos el amor romántico en ningún momento de la historia. Nausicaä ama la naturaleza, a su ciudadanía y a la fauna, pero no se muestra amor hacia un hombre en concreto, ni una relación amorosa en ningún momento de la trama. Lo mismo ocurre con Kushana. Aunque ambas son princesas de un reino, no se plantea la sucesión del mismo ni la justificación romántica. Kushana ha tenido que adquirir, en cierto modo, actitudes masculinizadas, mostrándose dura, llevando armaduras, comandando flotas, tomando decisiones difíciles. Tanto Nausicaä como ella son también guerreras, papel que suelen ocupar los hombres, si bien Nausicaä es multifacética y, como personaje, más moderna y adaptable a las fantasías sobre una moderna regente.

3.2. Porco Rosso

TABLA 5. DATOS GENERALES: PORCO ROSSO

Título original.	Kurenai no Buta.
Título de la versión española.	Porco Rosso.
País.	Japón.
Estreno.	18 de Julio de 1992.
Duración.	94 minutos.
Director.	Hayao Miyazaki.
Guión.	Hayao Miyazaki.
Música.	Joe Hisaishi.
Productora.	Studio Ghibli, Nibakiri.
Protagonista.	Porco Rosso.
Aliados y aliadas del protagonista.	Gina, Paolo y Fio.
Antagonista.	Curtis.
Aliados del protagonista.	Piratas.
Secundarios y secundarias.	67 hombres y 36 mujeres.

3.2.1. Sinopsis

Marco Pagotto, conocido como Porco Rosso, es un antiguo piloto militar de la I Guerra Mundial. Debido a un hechizo, su apariencia física cambia a la de un cerdo. Vive en una pequeña isla del Adriático, en la que se decide a luchar contra la banda de piratas aéreos. Durante estas aventuras, su hidroavión se le avería, lo que lo lleva a Milán al taller de su amigo Piccolo. Allí descubre que la ingeniera que será responsable de los arreglos es Fio, una joven con gran conocimiento y valentía que acompañará a Porco en sus aventuras.

3.2.2. Personajes más relevantes

Madame Gina: Es una mujer adulta con notoria elegancia a la hora de vestir y comportarse; directora, dueña y cantante en el Hotel Adriano. Su tema de conversación suele girar en torno a las que ha tenido con los hombres, el rechazo a la propuesta de matrimonio de Curtis o el amor que siente por Porco. Podemos categorizarla como un personaje redondo, ya que tiene múltiples rasgos interesantes; y estático, ya que no evoluciona a lo largo del largometraje.

Fio Piccolo: es una joven de 17 años, inteligente y persuasiva. Siente una clara pasión por el mundo de la aviación y actúa como ingeniera. En cuanto a su discurso, podemos atisbar una personalidad fuerte, gran inteligencia, alegría y vitalidad. Persigue a toda costa dirigir la reparación del hidroavión de Porco, consiguiendo llegar a viajar con él. En su discurso insiste en que el ser mujer y joven no la incapacita para llevar a cabo un buen trabajo como ingeniera. Podemos categorizarla como un personaje redondo y estático.

3.2.3. Análisis de los fotogramas más importantes

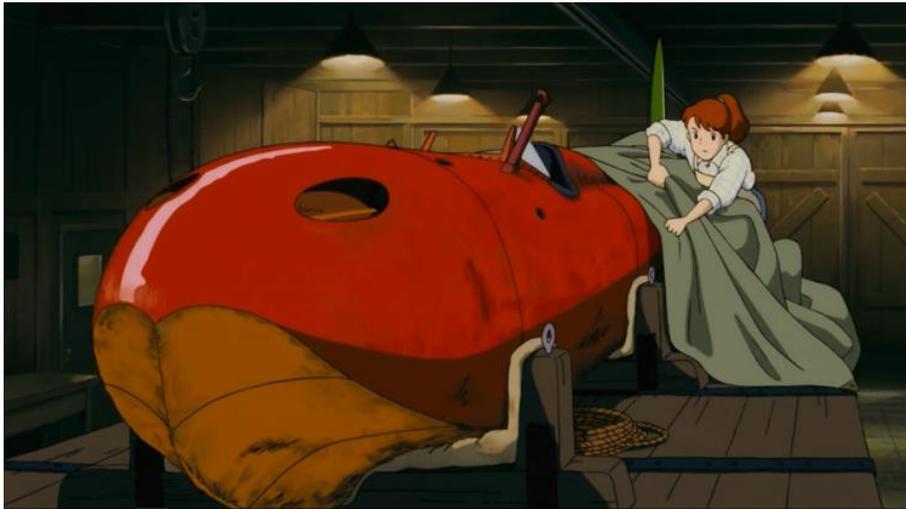
Fotograma 1. Minuto aproximado 0:11:20.



Fuente: Studio Ghibli. Porco Rosso.

En este fotograma se usa un plano medio normal paralelo al suelo. Es la primera aparición de Gina en la historia, y la podemos observar rodeada de un grupo de hombres del bar del Hotel Adriano que observan su gran belleza. Madame Gina dirige el hotel y es autosuficiente, si bien hay que destacar de ella que en la mayor parte de las escenas que protagoniza lo hace acompañada de un personaje masculino. La importancia de esta escena radica en que ella es el centro de todas las miradas, sobresaliendo por encima del resto de los personajes que ocupan el plano, a pesar de ser una mujer delgada. Conocemos así ya la importancia del personaje para el funcionamiento de la historia.

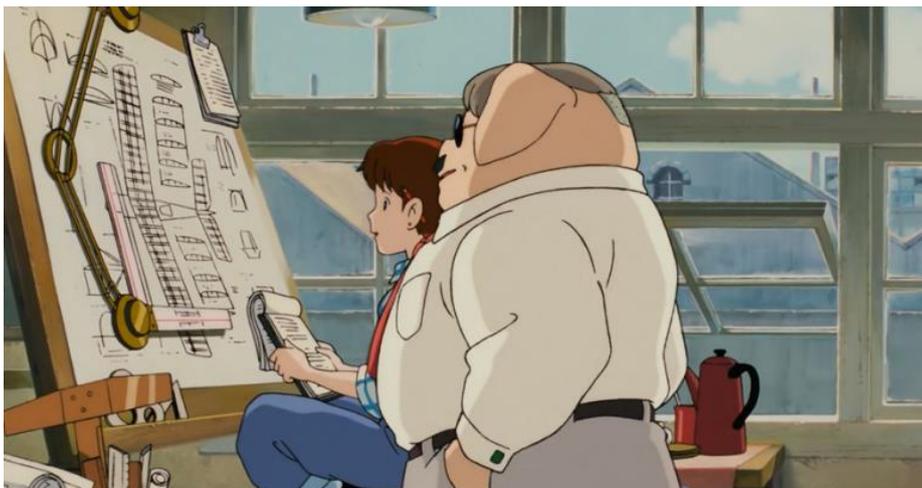
Fotograma 2. Minuto aproximado 0:28:19.



Fuente: Studio Ghibli. Porco Rosso.

En este fotograma donde se da un plano general encontramos a Fio en el taller de hidroaviones del maestro Piccolo. La importancia de este fotograma radica en que la joven se muestra decidida a la hora de llevar a cabo la reparación, aunque el hidroavión le triplique en tamaño y aunque sea esta una profesión masculinizada. Ante la negativa de Porco de que sea una mujer la que le arregle el hidroavión, Fio mantiene un discurso elaborado, en el que demuestra su valentía e inteligencia, consiguiendo que este ceda y le dé una oportunidad a la joven mecánica.

Fotograma 3. Minuto aproximado 0:32:21.



Fuente: Studio Ghibli. Porco Rosso

En este fotograma de un plano medio, encontramos a Fio explicándole a Porco los detalles de los planos que ha diseñado durante toda la noche para llevar a cabo la

reparación del hidroavión. La figura de Porco destaca por encima de la de Gina, incluso tapando parte del cuerpo de la joven, pero ella, a pesar de encontrarse frente a un piloto experimentado, en ningún momento se muestra insegura. Frente al comportamiento machista de él, se mantiene atrevida, valiente y segura de su inteligencia.

Fotograma 4. Minuto aproximado 0:45:00.



Fuente: Studio Ghibli. Porco Rosso

En este fotograma de un ángulo normal o neutro – paralelo al suelo— con un plano general del taller del maestro Piccolo, encontramos a un grupo de mujeres en torno al hidroavión de Porco, las empleadas del taller. Aunque Porco había accedido a que Fio fuera la encargada de dirigir la reparación, sigue presentando su comportamiento machista, ya que al ver que el taller se componía por una plantilla femenina dice que no se trata de hacer magdalenas. Se le da entonces una explicación de la situación: los hombres han tenido que emigrar debido a la fuerte crisis que sufre el país y las mujeres han tenido que ocupar los empleos que tradicionalmente estaban ocupados por aquellos. Miyazaki hace un homenaje implícito al trabajo femenino durante las guerras mundiales, y Porco, que había empezado a definirse mediante un discurso denigratorio sobre la capacidad de estas mujeres, tendrá que ver cómo el resultado del trabajo es simplemente perfecto.

Fotograma 5. Minuto aproximado 1:27:03.



Fuente: Studio Ghibli. Porco Rosso

Este fotograma de un plano medio y un ángulo normal o neutro muestra a Porco entregando a la joven Fio a Gina, que espera dentro del hidroavión. Se trata de una escena algo posterior al momento en que Porco y Curtis habían entrado en una competición de aviación. Al final de la pelea, cuando los patéticos contrincantes están tan agotados que no pueden salir del agua para seguir luchando, Gina aparece en hidroavión para informarles de que el ejército llegará pronto. La importancia de este fotograma radica en que la figura de Gina está por encima de la de Porco y del resto de personajes: desde la altura de la máquina, invita a todos los presentes a una ronda en su local, erigiéndose como la perfecta anfitriona que trae un final feliz a la contienda.

3.2.4. Análisis de escenas

Escena 1: del minuto 00:27:20 al 00:36:30.

Porco llega al taller del Maestro Piccolo, en una escena nocturna que puede ser reflejo de la situación de crisis por la que pasaba Italia en ese momento. Al llegar al taller, Porco se encuentra con una joven muchacha, quien muestra de forma clara sus capacidades para realizar un trabajo que ha sido copado por los hombres de forma histórica. El piloto se altera al conocer que será Fio quien diseñará los planos de su hidroavión, planteándose el irse a otro taller. En el último momento, la joven reaparece y se enfrenta tranquilamente a él, argumentándole que no por ser joven y mujer está incapacitada para llevar a cabo el trabajo. Desde este momento, queda claro que ambos protagonistas están destinados a entenderse y admirarse mutuamente: la secuencia de escenas que se suceden confirma no tanto el proceso de maduración de Fio como el del abandono de los prejuicios machistas por parte de Porco. Este, si bien mantiene el tono

irónico que lo caracteriza como personaje, se ve acompañado en su aventura por una joven que lo supera es todo menos en años.

Escena 2: del minuto 00:55:00 al 1:00:00.

La importancia de esta escena radica en el valor que muestra la joven Fio al enfrentarse a un grupo elevado de hombres. Al comienzo de la escena vemos como da su opinión sin reparo alguno sobre el precio de la gasolina, considerándolo un robo. Por otro lado, al llegar a la base son sorprendidos por la banda de los piratas del cielo, que tienen la intención de destrozarse el hidroavión de Porco. Ante esto Fio responde de forma dura y segura: se enfada al conocer las intenciones de los piratas, mira a todos de forma desafiante e incluso se enfrenta al jefe de la banda, que termina balbuceando y cubriéndose la cabeza de vergüenza. Con la cómica aparición de Curtis entre los piratas como repentino pretendiente de Fio, esta no tiene reparos en proponer que se casará con él siempre y cuando, si pierde la competición, este pague las enormes deudas contraídas por Porco. Frente al requerimiento amoroso, la propia Fio plantea el matrimonio como un acuerdo mutuo, de tipo eminentemente económico, para más tarde y ya a solas con Porco, aceptar otra formulación mucho más sincera: “desde ahora ella y Porco serán socios al 50%”. Esta ambigüedad entre el aspecto económico y el sentimental entre los dos protagonistas planea a lo largo de toda la película y tiene su culminación en la última escena.

Escena 3: del minuto 1:24:00 al 1:34:00.

A pesar de ser una de las escenas finales de la película, se trata de la primera vez que aparecen las dos mujeres, Gina y Fio, juntas. Tras la competición, cuando Porco coge en brazos a Fio y la entrega bruscamente a Gina para que la saque de aquel ambiente, la madura y bella Gina, desde un primer plano que revela una entereza no exenta de apagado rencor, recuerda a Porco que ya una vez en el pasado él había hecho exactamente eso: librarse del amor de otra joven. En este punto se resuelve la ambigüedad que se venía dando: Fio apenas tiene tiempo de robarle un beso a Porco, que ha ignorado su deseo de quedarse con él, cuando el hidroavión parte con las dos mujeres en un viaje que las y nos lleva desde el islote hacia un futuro desde el cual la voz de Fio cierra la narración. Si Fio desconoce qué fue de Porco, sí que es capaz de contar que ella y Gina son grandes amigas y que ambas han conseguido ser independientes económicamente. El aviador solitario que llegó a sus vidas para dejarlas después, Porco Rosso, a modo de los protagonistas de “Raíces profundas” o de “El

Jinete pálido”, queda como el recuerdo de ese héroe masculino desvinculado de una sociedad incapaz de asumirlo. Sin embargo, el tono jocoso de la película evita que se le recuerde como un personaje oscuro y atormentado y que su peso específico final supere el de las dos mujeres que han crecido a partir de sus propias capacidades.

3.2.5. Resultados

Esta cinta, ambientada en el Adriático de la Primera Guerra Mundial, bebe de diversas tradiciones: si bien puede creerse en un principio que se tratará de una película bélica, contiene elementos del western y del cine negro con toques de comedia. Así, la figura del protagonista masculino, de vuelta de muchas batallas y aun así resignado a aceptar su destino y a llevarlo con buen humor, marca el tono de la película. Dicho tono se acentúa por la ambientación en una Italia que se presenta “tradicionalizada”, en la que destacan personajes simplificados, amables y directos en sus intenciones, y que fácilmente se pueden ver superados y ridiculizados por las circunstancias. Efectivamente, en vez de prevalecer un tono trágico, como ocurriría por momentos en una película como “Casablanca”, en “Porco Rosso” el tratamiento sutilmente humorístico de las escenas envuelve a los personajes, frente al fondo bélico. Si la narración gira en torno a Porco, van cobrando importancia las diversas líneas que se abren en el relato y la perspectiva de personajes clave, como la propia Fio. Encontramos una estructura temporal lineal, con una focalización interna múltiple, ya que, como he dicho, no se presenta la historia desde un único punto de vista. Solo al final de la película se capta que toda ella es la reminiscencia de la propia Fio, cuya voz en *off* cuenta qué pasa después de que Fio y Porco se hayan separado: Porco nunca fue a despedirse a su regreso a Milán, y ella forjó una amistad muy fuerte con Gina, haciéndose cargo del taller de reparación.

Haciendo referencia a lo que dicen y cómo se dice, hay que tener en cuenta que el discurso rápido y conciso de Fio corresponde a una joven trabajadora y segura de sí misma, que confía en sus posibilidades a la hora de realizar un trabajo históricamente masculinizado. Habla con capacidad de convicción frente al discurso machista que tienen tanto Porco como el resto de personajes masculinos. No le es difícil imponerse a dichos personajes y mostrar así lo ridículo de sus prejuicios; el mejor ejemplo es la conversación con los piratas, en que, con un tono asertivo y ágil, recurre a la idea de la superioridad moral de los pilotos de hidroavión, para conseguir que aquellos ataquen a Porco, ridiculizando así las rivalidades masculinas. Por otro lado, Gina presenta un

discurso dulce y suave, pero, a su vez, dice las cosas con convicción; por tanto, ninguna se deja manipular.

En esta película, a diferencia del resto de filmes, el protagonista y el antagonista son varones. Es importante repasar los dos diálogos siguientes (minuto 0:29:57; minuto 00:34:43):

Porco: ¿Y quién hará los planos del hidroavión?

Paolo: Los hará Fio.

Porco: ¿Fio? ¿Los planos, una chica?

Paolo: Sí, ya sé que es muy joven, pero mi nieta Fio tiene algo que no tienen mis hijos.

Porco: Lo siento, abuelo. Pero a pesar de la amistad que nos une, prefiero encargarle el trabajo a otro taller.

Fio: Espera ¿te da miedo porque soy muy joven o porque soy una mujer?

Porco: Por ambas cosas, señorita.

Porco: Es asombroso, no hay ningún hombre.

Paolo: Cierto.

Porco: ¿Todas pertenecen a tu familia?

Paolo: Sí, ahora no hay trabajo y los hombres se han tenido que ir a trabajar fuera de aquí.

Porco: Sí, hay una crisis mundial.

Paolo: No te preocupes por el hidroavión. No lo hacen nada mal. Son trabajadoras y pacientes.

Porco: No olvides que no se trata de hacer pasteles.

En ambos diálogos constatamos el uso de estereotipos y roles propios de una sociedad heteropatriarcal, que el protagonista comparte. Sin embargo, aunque se presente a las mujeres como objeto de deseo o amas de casa, aquí tienen ocupaciones tan variadas como directoras y cantante de un hotel, diseñadoras de planos o mecánicas. Frente a los relatos en que figuran los hombres como salvadores de las heroínas en apuros, en “Porco Rosso” es Fio quien logra solucionar los problemas económicos de su entorno y quien ayuda en todo momento a Porco. Otra característica que distingue esta película es que Miyazaki introduce el factor del amor por parte de las dos protagonistas femeninas, quienes siguen patrones de conducta paralelos. No obstante, la película no acaba con la desolación de las mujeres abandonadas: quien queda en la orilla al final de la historia es Porco; si una vez Gilda quedo abandonada como Ariadna, en esta ocasión

Fio y Gina dejan a Porco atrás y vuelan hacia tiempos y lugares mejores, hacia un futuro con el que están plenamente reconciliadas, el cual permite a Fio recordar su primera juventud sin amargura, con el halo humorístico que caracteriza al relato. Se trata, por tanto, de una película en la que se supera cualquier atisbo de rencor; en que el humor y la esperanza en el género humano quedan reconocidos en el último gag, cuando, en un repaso de la cámara por el flamante hotel de Gina, se puede ver el cartel de un *western* hollywoodiense cuyo actor principal es el norteamericano Curtis. Este parece haber dejado atrás sus días de vuelo y peripecia para penetrar en la magia del cine. Curiosamente, Miyazaki da al afiche un tratamiento más acabado y realista que al resto de la película, por lo que se opera una subversión de los principios de similitud y de las categorías de la ficción: desde el *western* de Curtis se nos invita, curiosamente, a otra película, posiblemente un *anime*, pues detrás de la pareja protagonista del cartel figura nada menos que una imagen de Godzilla: el diálogo entre oriente y occidente, con sus tótems más representativos, el vaquero y el monstruo, se da, pues, al final de la película, en una Italia dinámica y moderna.

3.3. La princesa Mononoke

TABLA 6. DATOS GENERALES: LA PRINCESA MONONOKE

Título original.	Mononoke- hime.
Título de la versión española.	La princesa Mononoke.
País.	Japón.
Estreno.	12 de julio de 1997.
Duración.	133 minutos.
Director.	Hayao Miyazaki.
Guión.	Hayao Miyazaki.
Música.	Joe Hisaishi.
Productora.	Studio Ghibli, Nibakiri.
Protagonista.	Ashitaka.
Aliados y aliadas del protagonista.	Yakul, San y Moro.
Antagonista.	Lady Eboshi.
Aliados y aliadas del protagonista.	Gonzo.
Secundarios y secundarias.	118 hombres y 72 mujeres.

3.3.1 Sinopsis

En el siglo XV, durante la era Muromachi, el bosque japonés, que está siendo devastado por los seres humanos, es protegido por animales gigantes. El príncipe Ashitaka es atacado por un jabalí gigante y contrae una maldición. Por ello, parte en

busca del dios ciervo, para que este levante la maldición que le ha gangrenado el brazo. Durante su aventura, conoce a Mononoke, una joven que ha sido criada por la diosa loba y que lucha por la protección de la flora y fauna del bosque. Así, también, conoce a Lady Eboshi, que persigue destruir el bosque y a los dioses que lo habitan.

3.3.2. Personajes más relevantes

San: también conocida como la princesa Mononoke, es una joven humana adoptada y criada por la diosa loba Moro, y que habita en el bosque, actuando como guerrera defensora de este. En su discurso se aprecia claramente la repulsa que siente por los seres humanos, así como su fuerte deseo de acabar con Lady Eboshi. Entendida como unidad psicológica, podemos clasificarla como un personaje redondo y complejo, caracterizada sobre todo por rasgos como la fuerza, valentía, amor y respeto por las divinidades y la naturaleza, así como por el orgullo, la rabia y el odio hacia la humanidad. Se la puede catalogar como un personaje dinámico, ya que a lo largo del filme tiene cambios de actitud en cuanto a las personas.

Lady Eboshi: Es una mujer adulta, aparente mayor que San, cuyo discurso destila orgullo y una fuerte personalidad. Si bien se ha encargado de sacar a muchas mujeres de los burdeles, dándoles un puesto de trabajo en la fábrica de la Ciudad de Hierro, no siento el mismo aprecio por las criaturas del bosque y sus habitantes, queriendo deforestarlo en beneficio propio. Se reconoce en ella una actitud atípica en su desdén hacia cualquier figura de poder que se le quiera imponer, jactándose de no temer a hombres ni a dioses, y no reconociendo siquiera la autoridad del emperador de la ciudad. Así, podemos concluir que es un personaje redondo y estático, ya que no se dan cambios en ella a lo largo de la película. Su vestimenta y apariencia es la de las ilustraciones del mujeres del Japón de esa época, por lo que más que ninguna otra figura de Miyazaki Lady Eboshi evoca las características propias de la estética nipona clásica.

Moro: es una diosa loba que intercede ante el resto de dioses por su hija San y por el príncipe Ashitaka. En su discurso destaca el odio hacia la humanidad, si bien no considera necesario destruirla. La podemos clasificar como un personaje redondo, construido en torno a la idea del rechazo hacia las personas y amor por San; y estático, debido a que no se producen cambios en ella.

3.3.3. Análisis de los fotogramas más relevantes

Fotograma 1. Minuto aproximado 0:20:18.



Fuente: Studio Ghibli. La Princesa Mononoke

Este primer fotograma de un plano medio y ángulo en contrapicado es el que sirve para presentar por primera vez a Lady Eboshi, la antagonista de la película, en el contexto bélico que la enfrenta a la diosa loba Moro y a la princesa Mononoke. Encontramos a Eboshi acompañada de uno de sus ciudadanos y guerreros: aunque él sobresale a su derecha, la cámara la sitúa a ella por delante de él, ganando, pues en altura e importancia: su figura es más amplia, símbolo de su poder, aspecto al que también contribuyen los ropajes. Mientras que él está cubierto por un sombrero y capa hechos de paja, ella luce un sombrero rojo de tela y una capa oscura, símbolo de su poderío. Los dos tienen un semblante agrio y portan armas. Frente a un cielo tormentoso, el personaje femenino no solo cubre su cabeza con el sombrero, sino todo su cuerpo con la enorme sombrilla del mismo color, que, de color púrpura, choca con el fondo grisáceo y marca aún más la blancura de la dama, de mirada férrea y actitud contenida.

Fotograma 2. Minuto aproximado 0:20:30.



Fuente: Studio Ghibli. La Princesa Mononoke

En este fotograma, en que se utiliza un plano detalle con parte del rostro de Moro, la diosa loba enfatiza la rabia de su mirada, con el rojo que tiñe la esclerótica de su ojo contra el blanco de su pelaje. Así mismo podemos vislumbrar algunas arrugas en su hocico, preludio de un inminente ataque.

Fotograma 3. Minuto aproximado 0:22:25.



Fuente: Studio Ghibli. La Princesa Mononoke

En este fotograma se utiliza un plano medio que nos da una visión más amplia de la princesa Mononoke. Es un fotograma cercano en cuanto a la línea temporal, a las dos anteriores, si bien ya fuera de la órbita del enfrentamiento. En él se muestra por primera vez el rostro de San, quien hasta entonces había cubierto su cara con la máscara roja. En su mirada se percibe la desconfianza que siente al ver al príncipe Ashitaka, el primer humano con que se encuentra. Después de la escaramuza para huir de Eboshi, la cara de San está cubierta de sangre procedente de las heridas de Moro, pues San no es escrupulosa e intenta curar a su madre adoptiva tras la reyerta. Encontramos en esta

escena el triángulo de figuras femeninas que inspiran la historia, así como la dualidad entre la naturaleza y una civilización obsesionada por la destrucción; y una vez más, el enfrentamiento entre dos mujeres que persiguen objetivos diferentes en presencia de personajes masculinos que sirven como testigos o ayudantes.

Fotograma 4. Minuto aproximado 0:43:14.



Fuente: Studio Ghibli. La Princesa Mononoke

Este fotograma de un plano general nos permite ver a un grupo de mujeres realizando trabajos de fuerza en la fábrica de Lady Eboshi. Por delante de ellas encontramos la figura del príncipe Ashitaka. Hay que tener en cuenta que los trabajos que están realizando las mujeres en la fábrica han sido ocupados por los varones de forma histórica. La importancia de este fotograma radica en que en la Ciudad de Hierro los hombres ocupan puestos dentro del ejército de Eboshi, lo que hace que ellas hayan tenido acceso a las labores de la fábrica, como ocurría en Porco Rosso. El príncipe Ashitaka, al ver a las mujeres trabajando, se ofrece a ayudarlas, entendiendo que necesitan un descanso y que él puede realizarlo con más facilidad, debido a que su encuentro con el jabalí lo ha dotado de una fuerza superior.

3.3.4. Análisis de escenas

Escena 1: del minuto 0:30:00 al 0:40:00.

Esta escena se sitúa en el momento en que Ashitaka llega a la Ciudad de Hierro para entregar a los dos hombres que ha logrado salvar. Desde el primer momento queda claro que las mujeres de la ciudad no están sometidas al control de los hombres. La primera en hablar lo hace con un tono enfadado dirigiéndose a su marido e incluso al líder del ejército, Gonza, por lo que no ocultará su opinión ante ninguna persona. Más tarde aparece Lady Eboshi, para la que se usa un ángulo contrapicado que enfatiza el

poder que ejerce en la ciudad. Utiliza un tono firme y seguro, ordenando que se lleve ante ella al forastero. Posteriormente le muestra a este lo que esconde su ciudad: mujeres de los burdeles que han sido rescatadas por ella y enfermos/as de lepra que tienen un lugar en la parte más secreta y cercana a ella. Así, si bien persigue destruir el bosque, posee un innegable lado caritativo y bondadoso.

Por otro lado, en la escena se nos muestra cómo las mujeres realizan tareas que históricamente han sido atribuidas a hombres, trabajos de fuerza en la fundición de hierro y fabricación de armas y balística. Los hombres se quejan de que desde que Eboshi llegó a la Ciudad de Hierro las cosas están funcionando al revés, debido a que el trabajo de la fundición está siendo desprestigiado al realizarlo las mujeres; además, afirman que no le teme a nada, ni siquiera a los dioses.

Escena 2: del minuto 00:45:12 al 00:54:00.

Escena en el que se produce un enfrentamiento entre San, que consigue entrar en la Ciudad de Hierro a lomos de un lobo, sorteando las balas, persiguiendo el objetivo de matar a Eboshi y los soldados de esta. Los/as habitantes de la ciudad, defienden a su señora y finalmente, San consigue enfrentarse cara a cara a Eboshi. La población portadora de armas forma un círculo alrededor de las dos mujeres, que se enzarzan en una lucha de la que solo podrá alejarlas la intervención del extranjero: efectivamente, ante lo cruento de la lucha y la perspectiva de que ambas mujeres, excelentes guerreras, no den su brazo a torcer, hace su entrada Ashitaka, quien se impone sobre ambas, dejándolas inconscientes y llevándose con él a San.

3.3.5. Resultados

La princesa Mononoke se nos presenta como un largometraje en el que la historia comienza a ser contada por el protagonista, Ashitaka, para pasar este luego a un segundo plano, en el que se convierte en mero espectador. En este momento pasa a contarse la historia a través de otros dos personajes. La estructura temporal es lineal, aunque a veces esta temporalidad se rompe al utilizarse el recurso del *flashback*, para mostrar qué le hizo Eboshi al dios jabalí. Centrándonos en la teoría de la focalización podemos situar la estructura narrativa como interna múltiple, ya que, como he dicho, no se nos presenta la historia desde una sola perspectiva, sino que se da mayor importancia a lo que aporta la princesa Mononoke o Lady Eboshi. La perspectiva de estas dos

mujeres, antagonistas, es vital para el proceso de identificación de los/as espectadores/as, que es variable, dado que ambas son atrayentes por diversos motivos.

Aunque el protagonismo de la película se da a Ashitaka, este lo comparte con San a partir de cierto momento. Otro elemento que enfatiza el cambio es la aparición del amor: si al principio San es reacia a relacionarse con Ashitaka, poco a poco se van aceptando mutuamente; al final, cuando podrían haber decidido seguir juntos, ambos se dan cuenta de que pertenecen a mundos diferentes, por lo que deciden mantenerse separados. La joven regresará al bosque mientras él retorna a la zona donde estuvo la Ciudad de Hierro, inexistente tras el cataclismo final. Por su parte, Eboshi es consciente de que la relación armoniosa entre hombres y mujeres siempre peligra. Un diálogo que considero importante destacar es el que se produce entre las mujeres de la ciudad y Eboshi cuando esta va a adentrarse en el bosque con la intención de matar al espíritu del mismo:

Mujer 1: señora por favor permítanos que la acompañemos.

Mujer 2: No confiéis en esos forasteros.

Mujer 3: Si llegara a pasaros algo no podríamos prestaros ayuda

Mujer 4: Sabéis que disparamos mejor que los hombres.

Eboshi: Por eso mismo, quiero que vosotras os quedéis aquí en la ciudad. Me preocupan más los humanos que los dioses del bosque. Cuando el espíritu del bosque haya muerto, no sabemos qué pasará. ¿Se conformará Yigo con la cabeza de la criatura o querrá quedarse también con la fundición? Si sus fusileros se vuelven contra nosotras, os necesito a todas aquí para combatirlos, no podemos confiar en los hombres, recordadlo.

La dama confía más en las mujeres a la hora de defender la ciudad que en los hombres, por lo que las ha dotado de armamentos. Esta afinidad es recíproca, pues en conjunto, las mujeres muestran un gran aprecio y respeto por su señora. Sin embargo, la sociedad en su conjunto volverá a regenerarse al final de la película, cuando una apocalíptica batalla entre las fuerzas vivas del espíritu del bosque y los intrusos humanos termine con la destrucción de la ciudad de las armas. Tras ella, la posible paz y regeneración de una nueva ciudad y de su regente, Lady Eboshi, ya libre de su odio

3.4. El Viaje de Chihiro

TABLA 7. DATOS GENERALES: EL VIAJE DE CHIHIRO

Título original.	Sen to Chihiro Kamikakushi.
Título de la versión española.	El viaje de Chihiro.
País.	Japón.
Estreno.	20 de julio de 2001.
Duración.	124 minutos.
Director.	Hayao Miyazaki.
Guión.	Hayao Miyazaki.
Música.	Joe Hisaishi.
Productora.	Studio Ghibli, Nibakiri.
Protagonista.	Chihiro.
Aliados y aliadas del protagonista.	Haku, Kamaji, Lin, Zeniba, Bö, Pájaro-Yuba y Sin cara.
Antagonista.	Yubaba.
Aliados del protagonista.	Chihiyaku.
Secundarios y secundarias.	38 hombres y 41 mujeres.

3.4.1. Sinopsis

Chihiro es una niña de diez años a la que al principio de la película se muestra como caprichosa, egoísta, incapaz de aceptar la decisión de cambiar de ciudad de su padre y su madre, Akio y Yugo. Rumbo a la nueva casa, la familia se desvía del camino, llegando a un pueblo fantasmagórico donde les espera un magnífico banquete. Akio y Yugo, inconscientes del peligro que corren, se lanzan sobre la comida, mientras Chihiro adivina la maldición que le espera si cae en esta misma tentación. Así, el padre y la madre se convierten en cerdos, y si bien Chihiro mantiene su identidad humana, tendrá que enfrentarse a un duro proceso de aprendizaje y adaptación que comenzará por la pérdida de su propio nombre. Las más diversas situaciones harán de ella una persona valiente y fuerte, capaz de devolver la forma humana a sus progenitores.

3.4.2. Personajes más relevantes

Chihiro Ogino: Es una niña de unos diez años que, una vez producida la metamorfosis de sus padres, termina trabajando en la casa de baños del lugar. Si analizamos su discurso, podemos ver una evolución en su personaje: al principio es niña insegura y caprichosa, que a lo largo de la película va ganando madurez, siendo trabajadora, responsable y valiente. Aprende a dejar sus miedos de lado para luchar por

aquello que le importa. La podemos catalogar como un personaje redondo y dinámico, ya que va cambiando de carácter, de actitud y de comportamiento.

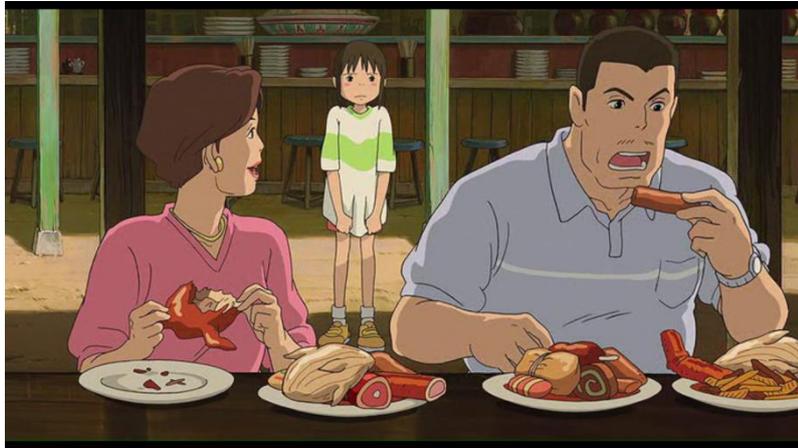
Yubaba: anciana que regenta la casa de baños. Observamos en ella unos rasgos faciales muy característicos que enfatizan su edad y su carácter grotesco. Tiene una cabeza muy grande con una verruga entre los ojos y una enorme nariz, y su discurso delata una personalidad dominante y posesiva. Se sobrentiende que es una bruja con poderes y habilidades sobrenaturales para controlar gran parte de lo que sucede en la ciudad. Su carácter controlador se evidencia cuando le deja claro a Chihiro que la acepta como trabajadora, pero que jamás volverá a su mundo, cambiándole el nombre al de Sen. También se puede catalogar como un personaje redondo, con rasgos como el odio, el egoísmo, la fuerza, la avaricia o la capacidad de mando, junto con un exacerbado delirio por su bebé. Además, se puede catalogar como un personaje estático ya que no se producen cambios en ella a lo largo de la película.

Zeniba: es hermana gemela de Yubaba y tiene su misma apariencia física. En su discurso encontramos a una mujer fuerte que lucha por recuperar lo que es suyo; y más adelante un carácter amable y comprensivo, que acepta ayudar a Chihiro e incluso perdona a Haku. Es un personaje redondo, caracterizado por la calma, la humildad o la benevolencia; y dinámico: al principio se adentra en la casa de baños para atacar a Haku, quien le ha robado antes, pero más adelante decide perdonarlo y ayudar a Chihiro.

Lin: joven que trabaja en la casa de baños, siendo una de las de mayor protagonismo. En su discurso percibimos a una joven fuerte, que conoce cuáles son las normas de la casa de baños, y que, además, sabe qué decir en cada momento. Un ejemplo de ello es que, cuando Yubaba la obliga a enseñar a Chihiro, Lin, ocultando que se conocen, se queja, haciendo creer a la bruja que no quiere ayudar a una humana. Más adelante la encontramos defendiendo a Chihiro, llegando a admitir que la quiere aunque haya sido dura con ella. Es un personaje redondo, en el que predominan la fuerza, la valentía, la amabilidad o el cariño. Así mismo, es una mujer trabajadora que sabe adaptarse a la situación que vive; y dinámico, ya que al principio se muestra reacia ante la idea de ayudar a Chihiro, para finalmente llegar a quererla.

3.4.3. Análisis de los fotogramas más relevantes

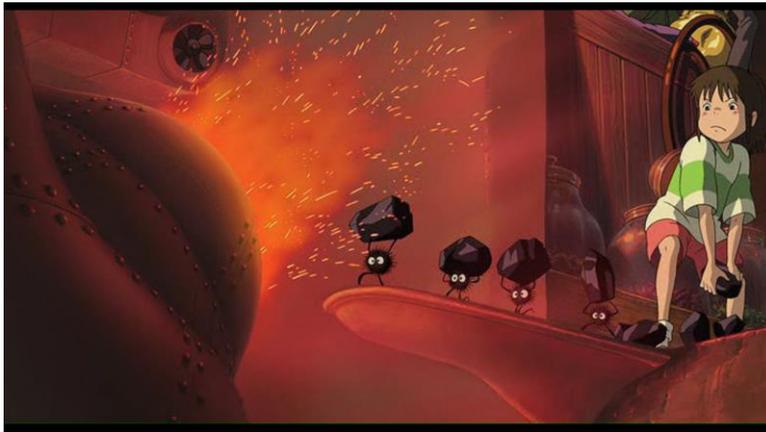
Fotograma 1. Minuto aproximado 0:08:00.



Fuente: Studio Ghibli. La Princesa Mononoke

Este fotograma de un plano entero nos muestra a la familia Ogino al completo. Es una escena muy importante, ya que es la primera vez que la familia visita el mundo de los espíritus. La importancia de este fotograma radica en que el padre y la madre están consumiendo de manera desahogada los alimentos del mundo de los espíritus, en lo que parece ser metáfora de un insalvable consumismo por parte de la sociedad japonesa contemporánea (Napier, 2005). Por otro lado, hay que remarcar que, a pesar de la invitación materna, la niña no cae en la tentación, lo que deja entrever su inteligencia, al percatarse de los riesgos que podía conllevar el consumo de estos alimentos. La intuición de Chijiro es uno de sus rasgos más sobresalientes: Miyazaki confía en la innata inteligencia de las nuevas generaciones para percibir los caminos por los que entrar en contacto con las creencias olvidadas. Si en películas anteriores era el mundo del bosque primigenio, en este caso es el mundo de los espíritus el que indaga la pequeña, poblado de seres de la mitología japonesa.

Fotograma 2. Minuto aproximado 0:27:00.



Fuente: Studio Ghibli. El viaje de Chihiro

El fotograma muestra a una Chihiro en la que se está produciendo un cambio. Al encontrarse sola en el mundo de los espíritus, debe enfrentarse a diversos obstáculos e ir madurando. En esta ocasión debe buscar trabajo en la casa de baños, por lo que solicita un empleo en las calderas: ante la negativa de Kamaji, insiste. La pequeña desplaza un trozo de carbón hacia la caldera. Finalmente accede a ayudarla, aunque le es imposible emplearla en las calderas, por lo que le indica que vaya al despacho de Yubaba. La importancia de este radica en que Chihiro se enfrenta a él dejando ver su valor. Por otro lado, su cara muestra decisión y templanza a la hora de conseguir sus objetivos; ni siquiera las llamas que brotan del interior de la caldera y el calor que, obviamente, desprende, la frenan. Miyazaki nos la muestra desde abajo, lo cual aumenta su tamaño y nos hace consciente de lo épico de su talante en este momento, dada la pequeñez de su figura frente a enormidad de la caldera.

Fotograma 4. Minuto aproximado 0:52:00.



Fuente: Studio Ghibli. El viaje de Chihiro

En el fotograma anterior se utiliza un plano entero –ya que vemos tanto a Lin como a Chihiro de cuerpo entero—además, se aplica un ángulo picado –ya que se las ve desde arriba—. El fotograma la podemos situar en un momento de la película en la que Chihiro ya ha comenzado a trabajar en la casa de baños bajo el cuidado de Lin. Chihiro tiene que convivir con el rechazo de casi todos los/as habitantes de la casa de baños, dado que las personas están mal vistas en el mundo de los espíritus. Por otro lado, en esta ocasión, la encontramos realizando la tarea de limpiar los suelos, una de más bajas que se realizan en este lugar. La importancia del fotograma radica en que la figura de Lin sobresale por encima de la de Chihiro, para expresar el poder que tiene esta sobre la niña; sus rostros denotan una posición de mando y de obediencia: Lin observa a Chihiro con desaprobación, mientras la pequeña está obcecada en su tarea. El proceso de aprendizaje procede en este caso de mujeres, no de hombres: gracias a Lin y al resto de los personajes femeninos la niña se enfrenta a sus propias debilidades, que va superando.

3.4.4. Análisis de escenas

Escena 1: del minuto 00:34:17 al 00:40:33.

Chihiro llega a la última planta de la casa de baños, en la que se encuentra el despacho de la bruja Yubaba, dueña y gerente del recinto. Ya el escenario que se encuentra la pequeña es desolador, pudiendo entrever lo que le espera al enfrentarse a Yubaba. Al disponerse a abrir la puerta la bruja hace uso de sus poderes y hace que el pomo hable, acto seguido se abren todas las puertas y esta tira de la niña desplazándola de forma brusca por todos los pasillos y habitaciones que se sitúan antes del despacho, finalmente la pequeña cae en la habitación donde la bruja se encuentra.

La importancia de esta escena la podemos encontrar en que es el momento en que Chihiro llega al despacho de la bruja, encontrándose con una reacción desproporcionada, primero hace uso de sus poderes en diversas ocasiones para cerrar la boca de la pequeña y abrirla, además, se burla de la niña por su aspecto demacrado y por su claro miedo, mostrándose temblorosa. Por otro lado, y ante la insistencia de la pequeña de trabajar en la casa de baños, Yubaba comienza a destrozar el mobiliario aunque finalmente se le realiza un contrato laboral. Sin embargo, a cambio de este, Chihiro deberá desprenderse de su nombre, otorgándosele el de Sen. Descubrimos a una Yubaba de una presencia imponente, unas proporciones distintas a las de la niña, que hacen resaltar en su rostro los rasgos psicológicos de la avaricia, el egoísmo y la falta de

medida, frente a una Chihiro que aún no ha terminado de madurar, asustadiza pero al mismo tiempo con cierta valentía. Por otro lado, se nos muestra el lado más humano de la bruja, ya que se muestra preocupada y cuidadosa con su hijo, al que claramente tiene sobreprotegido y malcriado.

Escena 2: del minuto 1:45:32 al 1:59:00

La importancia de esta escena radica en ver a Chihiro cambiada, encontramos una Chihiro que es valiente y no le teme a nada, al contrario que en la anterior escena ella toma decisiones con seguridad. Ella es capaz de ir a la casa de Zeniba, hermana gemela de Yubaba, a pesar de que le advierten de que es una bruja aterradora, esto lo hace para interceder por Haku, solicitando que lo perdone por el robo que ha cometido, además le solicita que la ayude a salir del mundo de los espíritus. Chihiro, con la ayuda de Haku, es capaz de regresar a la casa de baños y de enfrentarse a la prueba final para poder volver al mundo de los humanos. Finalmente, sobrepasa la prueba consiguiendo su libertad y la de su padre y madre. Es importante, además, ver como Chihiro fue rechazada de forma inicial por todos/as los/as habitantes de la casa de baños por lo que muestran una clara alegría al conseguir la libertad.

3.4.5. Resultados

“El viaje de Chihiro” se presenta ante el espectador/a como un largometraje en el que el papel de la protagonista es de focalizadora: Chihiro es fundamental en la articulación de una estructura narrativa de alta complejidad. Presenta claramente una estructura temporal lineal, con una narradora homodiegética, si bien se podría clasificar la narración como múltiple, ya que aunque en su mayor medida el relato está construido por Chihiro, también se aportan los puntos de vista de Haku o Yubaba.

De nuevo, en este filme tanto la protagonista como la antagonista son mujeres, si bien resulta curioso que Yubaba se represente esta vez como un personaje en apariencia grotesco y repulsivo, “la mala de la película”, frente al resto de personajes femeninos mucho más positivos en apariencia. Si ello se podría interpretar como una velada crítica al egoísmo y la avaricia de aquellas mujeres que llegan a altos puestos en la sociedad japonesa, lo cierto es que la hermana gemela representa justamente el otro lado de esa naturaleza femenina desquiciada. En esta película, Miyazaki ha decidido concentrar el aspecto de la esperanza humana en la infancia o la juventud. El hecho de que aquí el personaje maligno no sea la tradicional figura japonesa sino que concentre elementos

foráneos (Yubaba viste ropajes victorianos, su macrocefalia puede ser producto de lo abultado de su peinado, pero también de un metafórico exceso de racionalismo, mientras sus uñas recuerdan las garras de las águilas imperiales). De cualquier manera, la figura del doble no hace sino reforzar nuevamente a la pequeña, que acabará descubriendo el lado tierno de Yubaba por su criatura, un gigantesco bebé cuya desproporción también puede contener el comentario implícito del director sobre su sociedad.

Se debe hablar de la desigualdad vertical que podemos encontrar en la casa de baños, aunque hay casos atípicos como son el de Yubaba como dueña y directora, o de Kamaji como encargado de las calderas. La mayoría de las mujeres son las encargadas de limpiar la casa de baños y de asignarle baños a los/as dioses/as, es decir, ocupan los puestos con menor categoría, mientras que los hombres ocupan los de recepcionistas o de amos. Además, es curioso que al principio Chihiro sea rechazada por todos los/as empleados/as de la casa de baños, salvo por Lin y Haku, mientras que al avanzar la película se gana a toda la plantilla de la casa de baños, e incluso se gana el aprecio del hijo de Yubaba. En cuanto al tema del amor, no se incluyen signos de amor romántico. Es cierto que Chihiro siente un gran amor por Haku, pero no lo podríamos considerar como una relación de índole amorosa.

4. CONCLUSIONES

Del presente trabajo se puede concluir que la teoría expuesta por Chatman junto con otros autores y autoras es perfectamente aplicable para realizar el análisis del papel de las mujeres en el cine de animación japonés, en concreto a las películas de Hayao Miyazaki y de Studio Ghibli.

Tras dicho análisis, constatamos que no suele producirse la sexualización marcada de las protagonistas, lo cual, recordemos, sugiere precisamente la sutileza propia de la cultura nativa de Miyazaki; sin embargo, ello puede ser resultado de las ansias del director por reproducir lo más fielmente posible el propio costumbrismo de un Japón contemporáneo en el que los moldes estéticos occidentales, bien conocidos por él, sin embargo se pretenden “mantener a raya” mediante un formato básico basado en la simplicidad de las formas. Así pues, un personaje femenino medio de cualquiera de estas películas podrá tener un cuerpo discretamente delgado, ropas unisex o que

facilitan la ambigüedad de género, pelo que puede ser negro y lacio ocasionalmente, como el de las representaciones clásicas, pero no la piel artificialmente blanqueada ni los movimientos coartados de las geishas o las emperatrices. La belleza de los rasgos no será impactante ni, de hecho, será muy distinta de la del resto de los personajes femeninos o masculinos, resumiéndose prácticamente toda la expresividad de los rostros que hacen que estos sean más o menos agraciados según la gestualidad. Así pues, se concluye que la propuesta que se realiza desde los Studio Ghibli, y, en concreto, de Hayao Miyazaki, rompe con el uso recurrente de la imagen hipersexualizada y cosificada de los personajes femeninos tan presente en la animación del manga nipón.

No obstante su modernidad, algunas de las propuestas temáticas de las películas, basadas en tradiciones y relatos antiguos, así como en las prácticas patriarcales de esta sociedad, muestran a un Miyazaki que no duda en dotar de rasgos sexistas a algunos de sus personajes más populares, como es el caso de Porco. Sin embargo, en todas sus películas, pese a lo mencionado anteriormente, se nos ofrece un modelo femenino rompedor: se representa a la mujer como fuerte, autónoma y valiente, capaz de relacionarse con hombres pero no dependiente de ellos. Otro nexo que hay entre las películas de Miyazaki es la edad de las protagonistas. En el caso de Nausicaä, Chihiro, y de las coprotagonistas, Fio y San, son mujeres jóvenes. Por otro lado, en todas las películas aparece alguna mujer de edad avanzada, que se ve como fuente de sabiduría y que en ningún momento ocupa el rol de ama de casa. Por otro lado, encontramos en todas las películas un constante enfrentamiento entre mujeres: Nausicaä y Kushana; Eboshi y Mononoke, y, por último, Chihiro y Yubaba. No obstante, este enfrentamiento está vinculado a posturas ideológicas de gran importancia. En ningún momento las batallas que libran son fruto de pasiones incontrolables, sino de un posicionamiento político y existencial bien definido y en el que se implica no solo al individuo sino a todo su entorno. Miyazaki ha decidido, simplemente, dar el protagonismo y la capacidad de respuesta y liderazgo a mujeres que se muestran capaces de liberar o salvar a las comunidades o principios por los que luchan.

Sin duda alguna hay dos películas que guardan estrecha relación con el ecofeminismo, “Nausicaä del Valle del Viento” y “La princesa Mononoke”. En ambas se observa cómo las protagonistas luchan fervientemente por el bienestar de la naturaleza y de los animales que lo habitan. Miyazaki parece consciente de la labor de las mujeres en la defensa de la supervivencia del planeta en su totalidad, desde las

pequeñas comunidades hasta las grandes extensiones: si Nausicaä lucha por mantener con vida a los venerables insectos gigantes que pueblan los bosques, San lo hace por las criaturas y las divinidades ancestrales que todavía puedan habitar esas espesuras. Su propia condición de hija adoptiva de los lobos distorsiona el eco del *Libro de la selva* para plantear la enorme fragilidad de la relación entre naturaleza y humanidad. En ambas películas se aprecia, sobre todo, la preocupación por que exista un espacio adecuado para la vida.

Por último, hay que tener en cuenta que las mujeres en todas las películas analizadas realizan trabajos masculinizados de forma histórica. Encontramos a Nausicaä y Kushana liderando ejércitos, Yubaba sacando adelante la casa de baños, Fio como ingeniera aeronáutica y Eboshi como regente de la Ciudad de Hierro; además de todos los trabajos de fuerza realizados por las mujeres en esta ciudad.

Por todo ello, considero que en las películas de Miyazaki el feminismo ocupa un papel importante, no solo por el hecho de que la mayoría de los personajes protagonistas sean mujeres sino porque las mujeres son representadas como autosuficientes: encontramos mujeres y jóvenes empoderadas, fuertes, que no dudan en ningún momento por luchar por lo que creen. Considero por todo ello que la contribución de Miyazaki a la renovación de los modelos culturales y a la difusión de nuevas actitudes con respecto al género entre la juventud actual es inestimable.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Aguado, D. & Martínez, P. (2016). *El modelo femenino en Studio Ghibli, un análisis del papel de las mujeres en Hayao Miyazaki*, País Vasco. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5518701>.
- Barberán, F. (2008). *La mujer japonesa: igualdad jurídica versus igualdad real*. En Barlés, E. & Almazán, T. *La mujer japonesa, realidad y mito*, (pp.641-662), Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Benedict, R. (2004). *El crisantemo y la espada*. Madrid: Alianza Editorial.
- Cassetti, F y Di Chio, F. (1998). *Cómo analizar un film*, Barcelona: Paidós.
- Chatman, S. (1990). *Historia y Discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*, Madrid: Tauros.
- Colaizzi, G. (2001). El acto cinematográfico: Género y texto fílmico. *Lectora*, 7, 5-13. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/%20Lectora/article/viewFile/205418/281342>.
- Creed, B. (1993). *The Monstrous- Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis (Popular Fictions Series)*, England: Routledge.
- Cuevas, E. (1999). *El narrador en el cine. Análisis de Sospechosos habituales*. En Imizcoz, T. *Quien cuenta la historia. Estudios sobre el narrador en los relatos de ficción y no ficción*, (pp.53-91), Pamplona: Eunate.
- Douglas, W. (2007). *Reading comics: and what they mean*, Cambridge: Da Capo Press.
- Dyer, R. (2001). *Las estrellas cinematográficas*, Barcelona: Paidós
- De Dios, J. (2014). *Tokyo Connection: Una mirada al cine japonés*: T&B.
- Egri, L. (1972). *The art of dramatic writing*, Nueva York: Simon and Schuster.
- Falero, A. (2005). *La mitología como fuente del imaginario japonés: Leyenda y arquetipos culturales*. Trabajo presentado en el Seminario internacional Mitología del Imaginario Japonés. Salamanca.
- Field, S. (2004). *El libro del guión*, Madrid: Plot.
- Forster, E.M. (1983). *Aspectos de la novela*. Madrid: Debate.

- Goy Yamamoto, A. (2008). *Estilos de vida de la mujer japonesa contemporánea*. En Barlés, E & Almazán, T. *La mujer japonesa, realidad y mito*, (pp. 537-562), Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Ituarte, L. (2018). Feminismo y cine de mujeres: categorización y debate durante los años setenta y ochenta, *Trípodos* (42), 107-120. Recuperado de http://www.tripodos.com/index.php/Facultat_Comunicacio_Blanquerna/article/view/525
- Junyent, A. (2018). *Mujeres de Ghibli. La huella femenina de Miyazaki en el anime*, Madrid: Diabolo Ediciones.
- Ladevito, P & Zambrini, L. (diciembre de 2008). *La importancia del uso en los estudios de género: Reflexiones en torno al vínculo entre cine y sociedad*. Trabajo presentado en V Jornadas de Sociología de la UNLP.
- Lanzaco, F. (2012). *La mujer japonesa: un esbozo a través de la historia*, Madrid: Verbum.
- Mellor, M. (1997). *Feminismo y Ecología*. México: Siglo XXI.
- Montero Plata, L. (2011). *La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica*. Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid . Recuperado de <https://repositorio.uam.es/xmlui/handle/10486/10320>
- Montero Plata, L. (2012). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca: Ddmeu Editorial.
- Morente, R. (2008). *Lo público y lo privado en la mujer japonesa. La mujer japonesa. Realidad y mito*. En Barlés, E & Almazán, T. *La mujer japonesa, realidad y mito*, (pp.525-536), Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Morillo, M. (2018). *El rol femenino en las películas de Hayao Miyazaki*. Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Sevilla. Recuperado de: <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/78388/El%20rol%20femenino%20en%20las%20pel%C3%ADculas%20de%20Hayao%20Miyazaki%20%28Mar%C3%ADa%20Morillo%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Napier, S.J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. England: Palgrave Macmillan.

- Navarro, A. (2008). *Cine de animación japonés*. Donostia: Donostia Kultura.
- Pérez Guerrero, A. (2013). La aportación de los personajes femeninos al universo de Hayao Miyazaki. *Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)*. Doi: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2013.1428>
- Pérez Rufí, J.P. (2017). Metodología de análisis del personaje cinematográfico. Una propuesta desde la narrativa fílmica. *Razón y Palabra*, 20 (4-95), 534-552. Recuperado de: <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/685>
- Papalini, V.A. (2006). *Anime; mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Buenos Aire: La Crujía.
- Pulecio, Enrique. (2008). *El cine: análisis y estética*. Colombia: Ministerio de Cultura.
- Ramos, C. (2014). *Aproximación al concepto de cine de mujer* (Trabajo de Fin de Grado). Recuperado de: https://www.academia.edu/20037021/Aproximaci%C3%B3n_al_concepto_de_cine_de_mujer
- Robichaud, M. (2016). *La representación de la mujer en la pintura japonesa de entreguerras. Análisis de Uemura Shoen y Takehisa Yumeji*. Asiadémica, revista universitaria de estudios sobre asia oriental (08). Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/323150994_La_representacion_de_la_mujer_en_la_pintura_japonesa_de_entreguerras_Analisis_de_Uemura_Shoen_y_Takehisa_Yumeji
- Soto, A. (2013). La crítica fílmica feminista y el cine de mujeres. *Revista Escena*, 36 (72-73), 55-64. Recuperado de <file:///C:/Users/Tamara/Downloads/14456-Texto%20del%20art%C3%ADculo-25639-1-10-20140430.pdf>
- Thorn, M. (2016). *Shoujo*. Recuperado de: https://web.archive.org/web/20150314211920/http://matt-thorn.com/shoujo_manga/index.html.
- Torrents, A.G. (2015). Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime. *Con A de Animación*, 1(5), 158-172. Doi: <http://dx.doi.org/10.4885/caa.2015.3547>
- Schwentker, W. (2010). *Los Samurais*. Madrid: Alianza Editorial.

Suárez Alcalá, V. (2015). *Análisis de la figura femenina en El viaje de Chihiro de Hayao Miyazaki* Tesis doctoral Universidad Católica Andrés Bello. Recuperado de: <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAT0531.pdf>

Vilches, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Madrid: Nowtilus S.L.