

Investigaciones Feministas

ISSN-e: 2171-6080

<https://dx.doi.org/10.5209/infe.77882> EDICIONES
COMPLUTENSE

La popularidad de las heroínas *anime* de Hayao Miyazaki y Satoshi Kon (2004-2021): un análisis estético y narrativo

Victor Cerdán Martínez¹ y Daniel Villa Gracia²

Recibido: Septiembre 2021 / Revisado: Marzo 2022 / Aceptado: Marzo 2022

Resumen: Introducción. Hayao Miyazaki y Satoshi Kon son dos de los directores mejor valorados por la crítica y el público en el género *anime* contemporáneo. A pesar de tener estilos diferentes, coinciden en que ambos sus protagonistas suelen ser mujeres en la mayor parte de su filmografía. **Objetivo.** Este estudio analiza cuantitativamente la popularidad de estos personajes femeninos en las búsquedas de Google desde 2004 hasta 2021. **Metodología.** A partir de estos datos, realizaremos un análisis cualitativo sobre la evolución narrativa y el tratamiento estético de cada uno de estos personajes. **Resultados y conclusiones.** Concluimos que los personajes que experimentan un paso de la inocencia a una primera madurez fueron los más populares entre los aficionados a estas películas: *El viaje de Chihiro* (29,95) y *Mi vecino Totoro* (25,01). Asimismo, la apariencia infantil de las heroínas *anime* fue más popular que las de aspecto adulto.

Palabras clave: Hayao Miyazaki, Satoshi Kon, anime, personajes femeninos, heroína, cinematografía, evolución narrativa, tratamiento estético.

[en] The popularity of Hayao Miyazaki and Satoshi Kon's anime heroines (2004-2021): an aesthetic and narrative analysis

Abstract: Introduction. Hayao Miyazaki and Satoshi Kon are two of the most critically and popularly acclaimed directors in the contemporary anime genre. Despite their different styles, they coincide in that both of them tend to star women in most of their filmography. **Objective.** This study quantitatively analyses the popularity of these female characters in Google searches from 2004 to 2021. **Methodology.** Based on this data, we will carry out a qualitative analysis of the narrative evolution and aesthetic treatment of each of these characters. **Results and conclusions.** We conclude that the characters who experience a transition from innocence to a first maturity were the most popular among the fans of these films: *Spirited Away* (29.95) and *My Neighbor Totoro* (25.01). Also, the childlike appearance of anime heroines was more popular than the adult-looking ones.

Keywords: Hayao Miyazaki, Satoshi Kon, anime, female characters, heroine, cinematography, narrative evolution, aesthetic treatment.

[pt] A popularidade de Hayao Miyazaki e das heroínas do anime de Satoshi Kon (2004-2021): uma análise estética e narrativa

Resumo: Introdução. Hayao Miyazaki e Satoshi Kon são dois dos mais criativos e popularmente aclamados realizadores do gênero anime contemporâneo. Apesar dos seus estilos diferentes, eles coincidem na medida em que ambos tendem a estrelar as mulheres na maior parte da sua filmografia. **Objetivo.** Este estudo analisa quantitativamente a popularidade destas personagens femininas nas pesquisas do Google de 2004 a 2021. **Metodologia.** Com base nestes dados, iremos realizar uma análise qualitativa da evolução narrativa e tratamento estético de cada uma destas personagens. **Resultados e conclusões.** Concluímos que as personagens que experimentam uma transição da inocência para uma primeira maturidade foram as mais populares entre os fãs desses filmes: *Spirited Away* (29,95) e *My Neighbor Totoro* (25,01). Além disso, a aparência infantil das heroínas do anime era mais popular do que a das heroínas de aspecto adulto.

Palavras-chave: Hayao Miyazaki, Satoshi Kon, anime, personagens femininas, heroína, cinematografia, evolução narrativa, tratamento estético.

Sumario: 1. Introducción. 1.1. La influencia internacional de Miyazaki y de Kon. 1.2. Kon y Miyazaki: una obra protagonizada por mujeres. 2. Objetivos. 3. Metodología. 4. Marco teórico. 5. Resultados. 5.1. Análisis de la narrativa y la estética en las heroínas de

¹ Universidad Complutense de Madrid, España.

vcerdan@ucm.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0069-5063>

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?user=ZU5cuDcAAAAJ&hl=es>

² Universidad Complutense de Madrid, España.

daniel.villa@ucm.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1618-0459>

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?user=DewhdLYAAAAJ&hl=es>

Miyazaki y Kon. 5.1.1. *El viaje de Chihiro*. 5.1.2. *Mi vecino Totoro*. 5.1.3. *El castillo ambulante*. 5.1.4. *La princesa mononoke*. 5.1.5. *Ponyo en el acantilado*. 5.1.6. *Nausicaä del Valle del viento*. 5.1.7. *El castillo en el cielo*. 5.1.8. *Nicky, aprendiz de bruja*. 5.1.9. *El viento se levanta*. 5.1.10. *Perfect Blue*. 5.1.11. *Paprika*. 5.1.12. *Tokyo Godfathers*. 5.1.13. *Millennium Actress*. 6. Discusión. Referencias bibliográficas.

Cómo citar: Cerdán Martínez, V.: Villa Gracia, D. (2022). La popularidad de las heroínas *anime* de Hayao Miyazaki y Satoshi Kon (2004-2021): un análisis estético y narrativo, en *Revista de Investigaciones Feministas*, 13(1), pp. 461-474.

1. Introducción

Mucho antes de que Disney empleara personajes femeninos en roles no tradicionales, ya había varios directores de *anime* que creaban audiovisuales donde las mujeres eran guerreras o heroínas capaces de superar problemas y obstáculos muy diversos (Beail y Beail, 2018). Las películas de Hayao Miyazaki han tenido un gran éxito de forma internacional. El director japonés ganó el premio Oscar en 2003 por *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001) y fue nominado al mismo premio por *El castillo ambulante* (*Hauru no ugoku shiro*, 2004) y *El viento se levanta* (*Kaze tachinu*, 2013). En 2002 también recibió el reconocimiento a su trayectoria profesional en la Academia Japonesa y el Festival Internacional de Cine de Venecia. Este mismo festival le otorgó el León de oro en 2013 por *El viento se levanta*. La Berlinale le otorgó el Oso de Oro en 2002 por *El viaje de Chihiro*. Por su parte, Satoshi Kon es uno de esos directores de culto que inspiran a toda una generación de cineastas, incluyendo a autores como Christopher Nolan (Revert, 2013). Las películas con mayor reconocimiento internacional de Kon son *Paprika* (*Papurika*, 2006), nominada al León de oro en el Festival de Venecia y en Festival de cine de Montreal, y *Tokyo Godfathers* (*Tōkyō Goddofāzāzu*, 2003), ganadora del Festival de Sitges de 2007 y premio al mejor director en los *Tokyo Anime Awards*.

El reconocimiento de Hayao Miyazaki y Satoshi Kon como directores cinematográficos se debe, en parte, a la popularización de la animación japonesa en occidente. El término *anime* (cuyo origen puede estar en la palabra inglesa *animation* o la francesa *animé*) engloba todas las obras de animación japonesa. Nos encontramos aquí con una singularidad, ya que no encontramos un término específico para la animación norteamericana, francesa, polaca, italiana o española (Villa, 2019).

1.1. La influencia internacional de Miyazaki y de Kon

Es en 1985 cuando los directores Hayao Miyazaki, Isao Takahata y el productor Toshio Suzuki fundan el estudio Ghibli. Los tres tenían ya una importante carrera en la animación japonesa (el director Akira Kurosawa llegó a lamentar que Miyazaki no hiciera largometrajes que no fueran animados) y decidieron unir fuerzas con un estudio que les garantizara libertad creativa. Esta libertad creativa no se limitaba al ámbito japonés, sino para evitar que sus obras fueran vendidas internacionalmente por terceras partes y, como en el caso de Estados Unidos, mutiladas o alteradas en la sala de montaje.

Pixar enfocó sus primeras películas pensando en el público infantil como objetivo primordial y en público adulto como secundario (Spiegel, 2013). Sin embargo, ya desde la de los 80 los fundadores del estudio Ghibli realizaron películas de animación donde no hay un público primario definido, como el filme de Miyazaki *Nausicaä del Valle del Viento* (*Kaze no tani no Naushika*, 1984), u orientadas al público adulto, como la de otro de los miembros de Studio Ghibli, Isao Takahata, *La tumba de las luciérnagas* (*Hotaru no Haka*, 1988). Este estilo influyó en algunas películas posteriores de Pixar, como *Ratatouille* (Brad Bird, 2007), *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008) o *Up* (Pete Docter, 2009). John Lasseter fue uno de los fundadores de Pixar y cabeza visible del estudio durante muchos años. Su declarada admiración por Miyazaki le propició una recepción en sus instalaciones con honores similares a los de un dignatario de Estado, o discursos en eventos como el Tokyo Film Festival (Brzeski, 2014). El cineasta colaboró en la distribución y traducción al inglés de algunas películas del director japonés desde *El viaje de Chihiro*. Aunque Disney distribuyó las películas de Ghibli desde *La princesa mononoke* (*Mononoke Hime*, 1997), Lasseter jugó un papel fundamental en sus últimas obras, como *El viento se levanta*.

Asimismo, no fue hasta 10 años después del estreno de *El viaje de Chihiro* en Estados Unidos cuando el carácter de las protagonistas de Miyazaki empezó a calar en las películas del estudio Disney. Títulos como *Brave* (Mark Andrews, Brenda Chapman, Steve Purcell, 2012) y *Frozen* (Chris Buck y Jennifer Lee, 2013) están protagonizados por jóvenes intrépidas que han de superar grandes obstáculos con ingenio y determinación. Aunque esta elección de personajes pueda deberse a la concienciación con las actitudes de la igualdad de género, también son herederas directas de los trabajos realizados por el Studio Ghibli durante décadas (Shut-terstock, 2016). Lasseter coprodujo *Brave* y estuvo muy involucrado en la producción de *Frozen*. Esto podría interpretarse como una muestra de gratitud del directivo de Disney-Pixar hacia Miyazaki.

Mientras que la influencia y el reconocimiento de Miyazaki ha sido muy grande en las últimas décadas, la de Satoshi Kon ha sido bastante diferente. Esto se puede observar de manera muy clara a través de la recaudación de sus mayores éxitos. Según Box Office, las tres películas más taquilleras de Miyazaki son *El viaje de*

Chihiro, con una recaudación de 355.900.045 \$, *El castillo ambulante* (que recaudó 236.212.992 \$) y *Ponyo en el acantilado* (*Gake no ue no Ponyo*, 2008), con un total de 203.204.882 \$. Si las cifras de Miyazaki se miden en cientos de millones de dólares, las de Satoshi Kon son mucho más modestas. *Paprika* recaudó 946.590 \$, *Tokyo Godfathers* 453.133 \$ y *Millennium Actress* (*Sennen Joyū*, 2001) 262.891 \$.

Sin embargo, el cine de Kon ha sido alabado por críticos y por cineastas. La influencia de Kon en el cine occidental (Denny, 2015) se percibe en obras de Darren Aranofsky (que reconoce de manera explícita el impacto del director japonés) en películas como *Réquiem por un sueño* (2000) o *Black Swan* (2010). Asimismo, Christopher Nolan aseguró que *Origen* (2010) tiene grandes influencias del cine de Kon, en concreto de la película *Paprika* (Rizzo-Smith, 2018).

1.2. Kon y Miyazaki: una obra protagonizada por mujeres

A pesar de que ambos directores han llevado líneas argumentales muy diferentes, hay algo que parecen tener en común: la presencia de personajes femeninos. Hayao Miyazaki ha dirigido las siguientes películas: *Lupin III: El castillo de Cagliostro* (*Rupan sansei: Cariosutoro no shiro*, 1979), *Lupin III: Parte II* (*Shin Rupan Sansei*, 1980), *Sherlock Hound: The Adventure of the Blue Carbuncle* (*Meitantei Holmes: Aoi Ruby no Maki / Kaitei no Zaihō no Maki*, 1984) *Nausicaä del Valle del Viento* (1984), *Meitantei Holmes: Mrs. Hudson Hitojichi Jiken* (1986), *El castillo en el cielo* (*Tenkū no Shiro Laputa*, 1986), *Mi vecino Totoro* (*Tonari no Totoro*, 1988), *Nicky, aprendiz de Bruja* (*Majo no Takkyūbin*, 1989), *Porco Rosso* (*Kurenai no buta*, 1992), *La princesa mononoke* (1997), *El viaje de Chihiro* (2001), *El castillo ambulante* (2004), *Ponyo, en el acantilado* (2008), *El viento se levanta* (2013).

Por otro lado, Satoshi Kon ha dirigido tan solo 4 largometrajes de animación: *Paprika* (2006), *Tokyo Godfathers* (2003), *Millennium Actress* (2001) y *Perfect Blue* (1997). Mientras que en la filmografía de Miyazaki en 9 de 14 de sus películas son personajes femeninos los que interpretan a los protagonistas, en Kon en los 4 de sus filmes han sido mujeres las protagonistas de sus obras. Ante estos datos, nos parece relevante analizar la repercusión social de estas heroínas y analizar sus características, tanto en el tratamiento estético como en la evolución narrativa de los personajes. Sobre todo, teniendo en cuenta que, según varios autores (Jackson, 2011; Khan, 2016; Voelkel y Henehan, 2018; Mallam, 2019; Goodman, 2021), los modelos que los espectadores ven en las películas generan patrones de comportamiento en sus vidas. Muchos de estos roles ejercen una influencia en la sociedad actual.

La realización de películas, series de televisión y otras obras audiovisuales, protagonizadas por mujeres, ha sido estudiada por varias investigaciones (Núñez Puente, 2005; Bernárdez Rodal y Padilla Castillo, 2018; Visa Barbosa, 2019; Gutiérrez Martínez, 2019; López Villar, 2019; Aguado Peláez y Martínez García, 2019; Gavilán, Martínez-Navarro y Ayestarán, 2019, Ortega-Fernández y Padilla-Castillo, 2020). Asimismo, la representación de la adolescencia y la pubertad de las mujeres ha sido estudiada por varios autores en el cine, Internet y la televisión (Becker, Thomas, y Cope, 2016; Beail, Lupo, Beail, 2018). Tanto el paso de la niñez a la adolescencia, como de la adolescencia a la edad adulta son temas recurrentes de series y películas de animación japonesa, como *Puedo escuchar el mar* (*Umi ga kikoeru*, Tomomi Mochizuki, 1993), *Susurros del corazón* (*Mimi wo sumaseba*, Yoshifumi Kondo, 1995), *La chica que saltaba a través del tiempo* (*Toki wo Kakeru Shōjo*, Mamoru Hosoda, 2006), *La colina de las amapolas* (*Kokuriko-zaka kara*, Goro Miyazaki, 2011), *Una carta para Momo* (*Momo he no Tegami*, Hiroyuki Okiura, 2012), *Los niños lobo* (*Ookami kodomo no Ame to Yuki*, Mamoru Hosoda, 2012), *El recuerdo de Marnie* (*Maanie no omoide poroporo*, Hiromasa Yonebayashi, 2014) o *El cuento de la princesa Kaguya* (*Kaguya hime no monogatari*, Isao Takahata, 2016). Excepto *Puedo escuchar el mar*, todas están protagonizadas por personajes femeninos. También es bastante común que este tipo de películas esté interpretado por un personaje femenino en edad adulta, como *Ghost in the Shell* (*Kōkaku Kidōtai*, Mamoru Oshii, 1995), *Nana* (Ai Yazawa, 2006), *The Garden of Sinners* (*Kara no Kyōkai*, Ei Aoki, 2007), *Fate/Zero* (Ei Aoki, 2011), *Psycho Pass* (Naoyoshi Shiotani, Katsuyuki Motohiro, 2012) o *Violet Evergarden* (Taichi Ishidate, 2018).

Aunque hay varios artículos que estudian los elementos estéticos de las películas de Hayao Miyazaki y de Satoshi Kon (Zhang y Xie, 2014; Swale, 2015; Trafi-Prats, 2017), así como la importancia y el significado de la presencia de personajes femeninos en sus películas (Hea-Jeong, 2008; Eun-Kyung, 2018; Kim, 2020), no existe ningún estudio que analice la popularidad de los personajes femeninos de estas películas. La importancia del estudio radica en averiguar qué historias y estéticas han interesado más a los espectadores en los últimos quince años.

2. Objetivos

El objetivo principal de este artículo es analizar la popularidad de las heroínas de dos de los directores más prestigiosos del *anime* japonés: Miyazaki y Kon desde 2004 hasta 2021. El objetivo secundario es averiguar las similitudes y diferencias de la evolución narrativa de estos personajes y su tratamiento estético.

3. Metodología

Este artículo realiza una investigación cuantitativa y cualitativa sobre los protagonistas femeninos de las películas de Kon y Miyazaki. Primero, realizaremos un estudio comparativo de la popularidad de estos personajes femeninos a través de la plataforma *Google Trends*, desde 2004 hasta 2021. Segundo, analizaremos de manera cualitativa la evolución de los personajes femeninos a través de las teorías sobre la narrativa audiovisual de varios autores (Bordwell, 2013; McKee, 2009; Cantillo, 2015; Gil Escudier, 2020). Para este análisis, primero realizaremos un breve resumen de la película y explicaremos el arco dramático de los personajes y los cambios que sufren a lo largo del filme. Segundo, realizaremos un estudio sobre el tratamiento estético a través de la teoría estética de varios autores (Gómez Alonso, 2001; Zhang y Xie 2014; Swale, 2015). Concretamente nos centraremos en la representación estética de estos personajes femeninos según el aspecto físico de su edad: infantil, adolescente, adulta o anciana.

Los datos de *Google Trends* se componen de muestras objetivas e imparciales. Están catalogados según las búsquedas de los usuarios en el buscador Google. A través de esta herramienta podemos cuantificar el interés sobre un término, o comparar varios en cualquier región del mundo. *Google Trends* recopila datos de búsquedas desde 2004 hasta los últimos tres días (Quintanilha *et al.*, 2019; Cerdán y Padilla, 2019; Villa-Gracia y Cerdán, 2020).

Hemos incorporado los datos de *Google Trends* en referencia a la popularidad de las películas analizadas desde 2004 hasta abril de 2021. El eje de abscisas representa el período temporal y el eje de ordenadas la frecuencia de búsquedas representada desde 0 a un máximo de 100. Los datos *Google Trends* se normalizan dividiendo el número de búsquedas totales del territorio y las fechas seleccionadas para hacer una comparación de la popularidad relativa. Esto sucede para evitar que los puntos geográficos con un volumen de búsquedas mayor aparezcan siempre con los valores más altos (Cerdán y Padilla, 2019; Villa-Gracia y Cerdán, 2020). Por ejemplo, un país de pocos habitantes, pero donde el 80 % de las consultas efectuadas corresponda a una palabra particular reflejará una puntuación superior a otro país mucho más poblado, pero donde solo un 40% de las búsquedas corresponda a dicho término (Google, 2020).

4. Marco teórico

La palabra “narrativa” viene del latín *narrativus* y significa: “relativo al relato de una historia”. Por lo tanto, la narrativa de una obra audiovisual se puede analizar desde diferentes perspectivas. En esta investigación nos centraremos en el análisis de los arcos dramáticos y los finales de los personajes que protagonizan cada historia. Siguiendo esta línea, varios autores (Bordwell, 2013; McKee, 2009; Cantillo, 2015; Gil Escudier, 2020) han investigado los modelos donde se perciben los giros que configuran la personalidad de héroes y heroínas. Según McKee (2009) y Bordwell (2013), la verdadera personalidad de los personajes surge a través de las decisiones tomadas ante dilemas. La elección de actuación determina al personaje. Por lo tanto, cuando mayor presión, más verdadera y profunda será la decisión tomada (Bordwell, 2013; McKee, 2009). Asimismo, la narrativa audiovisual puede concluir en historias con finales positivos, finales negativos o finales irónicos (McKee, 2009). El tipo de final configura el mensaje moral o ético sobre el universo creado por los autores. Se trata de una película pesimista, optimista, o irónica. Estas cuestiones determinan el significado de un filme. El resultado positivo, negativo o irónico alcanza su carga máxima y es irreversible (McKee, 2009). Asimismo, estos momentos se configuran en el clímax de una narración.

El tratamiento estético de los elementos infantiles y/o adultos en la animación ha sido investigado por varios autores (Gómez Alonso, 2001; Zhang y Xie 2014; Swale, 2015). El aspecto de los ojos en el *anime* determina la apariencia estética de los protagonistas, cuanto más grandes y redondos sean, más infantiles e inocentes serán, y a medida que se van alargando o haciendo menos visibles sucede lo contrario (Brenner, 2007). Asimismo, la exageración de gestos y la deformación facial de los personajes, los colores vivos suelen estar relacionada con un aspecto más fantástico e infantil que los dibujos que respetan más las proporciones corporales humanas y cuentan con colores más tenues (Zhang y Xie 2014; Swale, 2015).

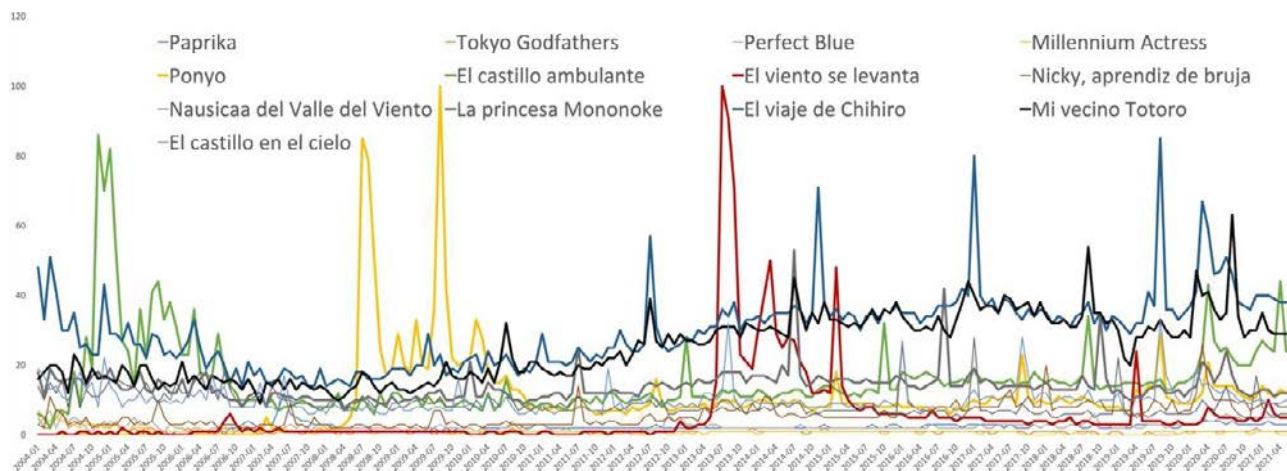
5. Resultados

Los resultados de *Google Trends* demuestran un interés global (Gráfico 2) por las búsquedas de Miyazaki en el siguiente orden: *El viaje de Chihiro* (29,95), *Mi vecino Totoro* (25,01), *La princesa mononoke* (13,97), *Ponyo* (10,04), *El castillo ambulante* (15,63), *El castillo en el cielo* (10,1), *Nausicaä del Valle del Viento* (8,77), *Nicky, aprendiz de bruja* (7,74), *El viento se levanta* (5,72). En cuanto a las películas de Kon el índice global es el siguiente: *Perfect Blue* (2,49), *Paprika* (2,12), *Tokyo Godfathers* (1,04), *Millennium Actress* (1).

Los picos más altos de búsquedas en Google (Gráfico 1) corresponden a las películas: *El viento se levanta*: (julio de 2013) y *Ponyo* (julio de 2009) con un índice de 100. Los segundos picos más altos son para los filmes:

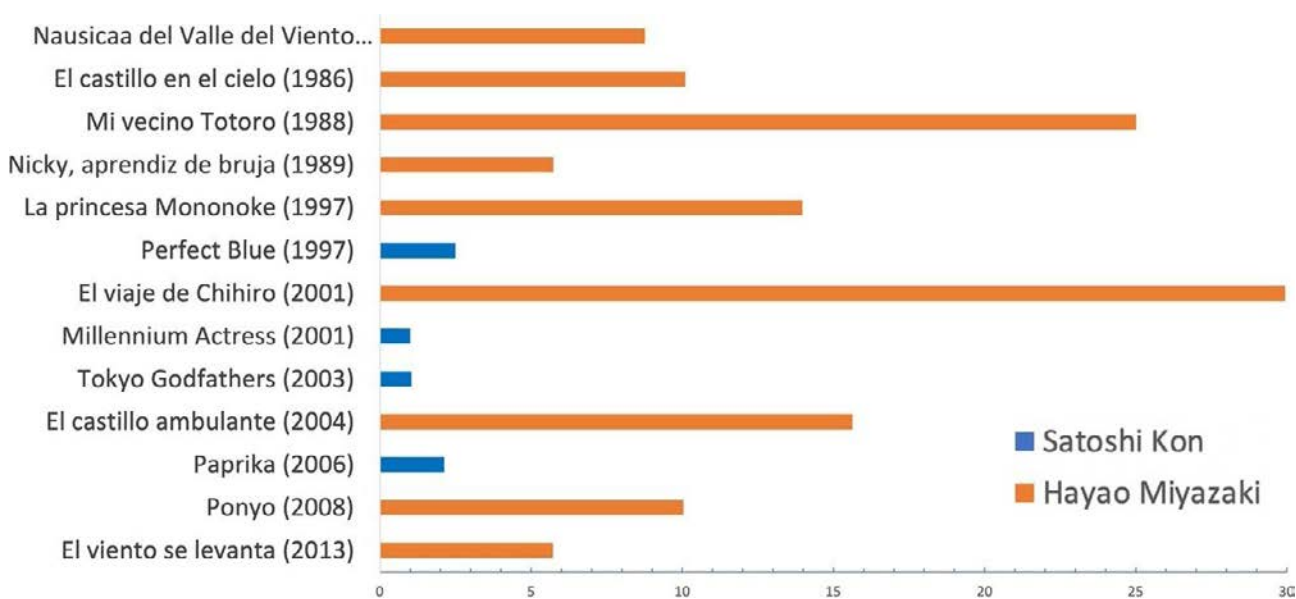
El castillo ambulante (noviembre de 2011) con 86 puntos y *Ponyo* (julio de 2008) y *El viaje de Chihiro* (agosto de 2019) con 85 puntos cada película.

Figura 1. Evolución de las búsquedas por cada una de las películas analizadas de 2004 a 2021 en Google.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 2. Índice global de búsquedas en Google de 2004 a 2021 de las películas analizadas.



Fuente: Elaboración propia.

5.1. Análisis de la narrativa y la estética en las heroínas de Miyazaki y Kon

A continuación, vamos a analizar la evolución narrativa y el tratamiento estético de las protagonistas de los largometrajes de ambos directores, según el marco teórico expuesto. Ordenaremos las películas de forma descendente, según el índice de popularidad en las búsquedas de Google (2004-2021) de los resultados obtenidos.

5.1.1. El viaje de Chihiro

El viaje de Chihiro es un viaje al mundo de los *kami*, los espíritus de la tradición japonesa, y su posterior regreso al mundo de los vivos. La familia de Chihiro se desvía de un camino y acaba en lo que creen que es un parque de atracciones abandonado que representa una antigua ciudad (Noviana, 2019). Los padres encuentran un puesto abarrotado de platos recién preparados. A medida que los van devorando se convierten en cerdos. Chihiro, asustada, huye a medida que la noche cae, las luces se encienden y misteriosos seres pueblan la ciudad. Un joven llamado Haku la encuentra y le informa de que se encuentra en el mundo espiritual, y que tratará de ayudarla (Noviana, 2019). Tras darle unos valiosos consejos, se marcha. Para sobrevivir en el mundo

espiritual Chihiro pierde su nombre y pasa a llamarse Sen (el título original es 千と千尋の神隠し, que de manera aproximada podríamos traducir como “la desaparición espiritual de Sen y Chihiro”, ya que a Chihiro, 千尋, se le quita un ideograma de su nombre y pasa a llamarse Sen, 千). Tras trabajar muy duro en una casa de baños, y con la ayuda de Haku, Chihiro logra vencer a su antagonista.

La chica toma una decisión sabia al final de la película, consigue devolver a sus padres a su forma humana y regresar al mundo de los vivos. La evolución narrativa de este personaje parte de la apariencia de una niña caprichosa y apática, y a medida que avanza la película se convierte en una niña con templanza y aplomo. Chihiro termina la película con una actitud más propia de una persona adulta que de una niña miedosa. El final de la película sería, según las teorías empleadas de varios autores, (Hea-Jeong, 2008; McKee, 2009; Peláez y Martínez 2019) optimista. Ya que el personaje alcanza sus objetivos y superar todas las pruebas que se le presentan. El tratamiento estético de Chihiro es el de una niña, con rasgos infantiles, ojos grandes y redondos y gestos tímidos (Swale, 2015), hasta su evolución final, donde su actitud se nos muestra con mayor seguridad y aplomo. En la evolución de personajes de manga y *anime*, como Chihiro, el papel del antagonista es fundamental. Gracias al enfrentamiento, que no siempre implica violencia (como sucede en esta película) las protagonistas superan una serie de pruebas que les aportan experiencia y madurez (McCloud, 2006). Según Brenner (2007), en ocasiones estos villanos o antagonistas no son más que el héroe o la heroína al otro lado del conflicto (Wu, 2016).

5.1.2. Mi vecino Totoro

Mi vecino Totoro gira en torno a la inocencia de la infancia y la magia que conlleva (Napier, 2006). Satsuki y Mei (dos formas japonesas para denominar al mes de mayo) son las únicas, debido a su edad, que pueden ver a los espíritus del bosque (entre ellos Totoro) e interactuar con ellos. Los rasgos infantiles (Swale, 2015) son más acentuados en el caso de Satsuki y Mei.

Según Brenner (2007), es precisamente esa forma redondeada y acentuada del tamaño de los ojos signos de pureza, inocencia y juventud. Sin embargo, en *Mi vecino Totoro* no hay un antagonista cuyas acciones marquen los actos de superación de las niñas. Satsuki y Mei comienzan con actitudes contrapuestas, en cierto modo egoístas y reacias al cambio y la adaptación al nuevo entorno (Smith y Parsons, 2012). A medida que avanza la película interactúan y se ayudan mutuamente, hasta forjar una relación fraternal sólida. Pero no se muestra un paso hacia la edad adulta, ya que ese acto rompería su conexión con el mundo espiritual (González y Pereira, 2020). Es la enfermedad de la madre y la relación con el duelo de la pérdida lo que desencadena en las niñas el proceso climático que, siguiendo los autores citados (Hea-Jeong, 2008; McKee, 2009; Peláez y Martínez 2019), sería optimista. Al final de la película la salud de la madre no corre peligro y en el epílogo se nos muestra un desarrollo positivo de las niñas y su relación con la naturaleza.

5.1.3. El castillo ambulante

En *El castillo ambulante* Sophie conoce a un extraño joven llamado Howl. Cuando Sophie regresa a su casa una mujer que busca al muchacho le lanza un hechizo que la convierte en una anciana de 90 años. Sophie colabora con Howl para romper su hechizo mientras viajan en su castillo mágico, donde conoce a Califer, un fuego mágico y otros personajes. Sophie descubre que Howl entregó su corazón a Califer para ganar poder, pero que quedó atrapado en su forma adolescente para siempre. Tras muchas peripecias Sophie recobra su edad natural gracias al amor que siente hacia Howl y logra romper el pacto entre Howl y Califer, devolviéndole el corazón (Hea-Jeong, 2008).

De toda la filmografía de Miyazaki, es en *El castillo ambulante* donde más cambios estéticos se entremezclan. Según Brenner (2007), la forma y tamaño de los ojos de Sophie muestran en una primera fase de la película inocencia y pureza, sufrimiento a medida que avanza, pero el aumento del tamaño del iris respecto al ojo una transfiguración en heroína que permita salvar a Howl y sus amigos. La variación de edad es un proceso inverso, en el que comienza como una anciana incapaz y termina prácticamente como una adulta responsable que, además, permite a Howl dejar atrás la adolescencia y abrazar la madurez (Bigelow, 2009). También varían los antagonistas a lo largo de la película, y sus motivaciones. La bruja del pantano actúa primero por envidia y avaricia y luego por amor egoísta, y las figuras políticas y militares que causan el conflicto bélico en el que se ven envueltos terminan por poner fin a la guerra. La relación de Howl y Sophie con estos elementos va marcando su evolución (Byeun-Kyung, 2006). Es, por lo tanto, un final de claro corte optimista.

5.1.4. La princesa mononoke

En *La princesa mononoke* el juego de ganancias y pérdidas es más complejo. En la historia interviene en primer lugar el príncipe Ashitaka de una región del norte (Kaori, 2018). El ataque de un gigantesco jabalí poseído por una maldición corrompe su brazo y le obliga a renunciar a su linaje y emprender un viaje al sur para tratar de encontrar una cura. Llega hasta un bosque habitado por espíritus de la naturaleza donde una joven vive acompañada por una raza de lobos descomunales (Ingle, 2019). Ashitaka descubre que hay un conflicto entre

San, la princesa mononoke, y la ciudadela industrial comandada por lady Eboshi, donde acoge a mujeres de toda condición y enfermas de lepra trabajando en la fabricación de armas (Kaori, 2018).

Además, agentes del Emperador tratan de capturar la cabeza del Espíritu del Bosque, una entidad que protege el ecosistema de la zona (Ingle, 2019). Ashitaka trata de evitar el conflicto entre las partes. Sin embargo, los agentes del Emperador y lady Eboshi logran decapitar al Espíritu del Bosque, cuyo cadáver acaba con toda la vida de la zona. Ashitaka une sus fuerzas a San para tratar de devolver la cabeza (Kaori, 2018). A pesar de recuperarla, el espíritu ya ha muerto y con él muchos de los animales que habitaban la zona, pero el joven logra deshacerse de la maldición de su brazo y el bosque comienza a regenerarse. San se retira al bosque, Lady Eboshi acuerda respetarlo y Ashitaka decide convivir con las aldeanas para asegurar la paz entre todos.

La evolución narrativa de la protagonista de *La princesa mononoke* es la superación de adversidades, situaciones complejas y la aceptación de los cambios inevitables que conlleva vivir. Esto queda reflejado en el clímax de la película, donde ha de dejar a un lado sus prejuicios hacia los humanos y colaborar con Ashitaka para evitar la destrucción total. Los bloques de protagonistas y antagonistas se ven difuminados, ya que la decapitación del Espíritu del Bosque pone en evidencia la afirmación de Brenner (2007) de que ambos no son sino heroínas que viven la historia desde lados opuestos. Un mal mayor y monstruoso causa el replanteamiento de su animadversión y les permite unirse y, por ello, lograr sus objetivos individuales de manera colectiva de un modo que no habrían podido lograr por sí mismas (Smith y Parsons, 2009).

Por otro lado, el final de *La princesa mononoke* es irónico, ya que los personajes consiguen superar sus obstáculos personales, pero no consiguen vencer el devenir de los ciclos naturales, que anuncian la derrota y la muerte del mundo de los dioses y el auge de los humanos y su capacidad tecnológica. El tratamiento estético de *Mononoke* tiene la apariencia de una adolescente, con unos ojos mucho menos redondeados que otras heroínas de Miyazaki. Según varios autores (Swale, 2015; Kaori, 2018) esto genera un aspecto más adulto, y propio de una heroína que es una guerrera infalible.

Figura 3. Fotograma de la película *Ponyo en el acantilado* de Hayao Miyazaki.



Fuente: Estudio Ghibli, Nippon Television Network, Dentsu (2009).

Figura 4. Fotograma de la película *Perfect Blue* de Satoshi Kon.



Fuente: Rex Entertainment, Kotobuki Seihan Printing, Asahi Broadcasting Corporation (1997).

5.1.5. Ponyo en el acantilado

En *Ponyo en el acantilado* de Miyazaki, la protagonista es una niña pez que a través de la magia se convierte en una niña que se adentra en el mundo de los humanos (Wilson, 2020). El viaje de Ponyo es un viaje de la infancia y del descubrimiento de una amistad con un amigo humano (Wilson, 2020). También es un viaje de transformación, donde la protagonista al final del filme tiene que renunciar a sus poderes sobrenaturales para quedarse en el mundo de los humanos, y seguir con su mejor amigo.

El tratamiento estético de este personaje es voluble y cambiante (Wilson, 2020). Empieza siendo una niña-pez que posteriormente se convierte en una niña-humana. Sus facciones están más cercanas al dibujo infantil que a la imitación realista de una niña (McCloud, 2006). La caricaturización se desdibuja al final de la película. Cuando Ponyo decide renunciar a su vida marina para quedarse con el niño Sasuke sus rasgos se hacen más figurativos y propios de una niña más madura (McCloud, 1993). El antagonista durante la película es su propio padre, que quiere evitar que su hija se contamine de la cultura y entorno terrestre y permanezca pura en el mar. Sin embargo, los resultados son los opuestos a los esperados. A pesar de dejar atrás su pasado es un final optimista, pues es Ponyo quien decide libremente dar ese paso, y no por rebeldía hacia su padre sino por amor (Mishra y Mishra, 2013).

5.1.6. Nausicaä del Valle del viento

En *Nausicaä Del Valle del Viento* la protagonista es la princesa de un reino situado en un valle rodeado por un bosque tóxico habitado por criaturas monstruosas a las que estudian y con las que conviven en paz (Ask, 2021). Un día un accidente provoca la invasión de una nación extranjera. Tras asesinar al rey y capturar a Nausicaä, tratan de usar un arma arqueo-tecnológica para acabar con el bosque y su fauna (Ask, 2021). La princesa ofrece su vida para evitar el enfrentamiento. Las criaturas del bosque comprenden su sacrificio y la resucitan, poniendo fin a la guerra y dejando libres a los habitantes del valle.

Si bien los rasgos de Nausicaä se mantienen constantes a lo largo de la película, con unos ojos no muy grandes pero de un iris muy marcado que la caracteriza como una heroína (Brenner, 2007), su evolución a lo largo de la película sigue un proceso de la individual a lo colectivo: al principio de la película se dedica a estudiar el bosque tóxico adentrándose en él sin prever sus actos y corriendo cierto peligro, pero al final decide renunciar a todo y sacrificar su vida para así detener el enfrentamiento y salvar al pueblo Del Valle (Jeon, 2008). Como sucedió en *La princesa mononoke*, hay una variación en la polarización de los antagonistas, que durante el inicio se muestran crueles y sanguinarios, pero terminan dando la razón a Nausicaä dejando a su pueblo vivir con libertad. Según los parámetros manejados anteriormente (Hea-Jeong, 2008; McKee, 2009; Peláez y Martínez 2019) el final es optimista, ya que en los créditos finales se nos muestran imágenes de la reconstrucción del Valle y un reino en paz.

5.1.7. El castillo en el cielo

En *El castillo en el cielo* Sheeta y Pazu buscan el legendario castillo del cielo, una construcción voladora con la que Sheeta parece tener algún tipo de conexión mística a través de un colgante que porta y a cuya búsqueda el padre de Pazu dedicó su vida (Denison, 2018). Los soldados de Muska tratan de hacerse con el cristal para encontrar el artefacto y usar su poder. Sheeta encuentra el castillo, descubre que desciende la familia real que lo gobernaba y que a través del cristal puede controlarlo. Pero Muska da con ellos y trata de matarlos (Denison, 2018). Para sobrevivir Sheeta activa el mecanismo de autodestrucción del castillo. Esto les permite escapar y empezar una nueva vida.

Tanto Pazu como Sheeta mantienen a lo largo de la película rasgos de carácter infantil (Swale, 2015). Si bien el carácter del joven Pazu se mantiene constantes a lo largo de la cinta, la actitud de Sheeta evoluciona ligeramente desde una sensación de ignorancia e indefensión (derivada de la imposibilidad de recordar su pasado) hasta la seguridad en sí misma necesaria para derruir el castillo que parecía ser su objetivo vital (Byeun-Kyung, 2006). Los rasgos del antagonista se corresponden con los citados por Brenner (2007): fuerte, atractivo, ataviado con prendas ostentosas, con un atisbo de bondad pretérita que en algún punto se torció hasta un terrible final. Esto deviene en un final irónico. Nadie logra su objetivo (el dominio de la fortaleza aérea), pero si bien Pazu cumple su promesa con Sheeta, Muska pierde la vida.

5.1.8. Nicky, aprendiz de bruja

Nicky, aprendiz de bruja está protagonizada una joven bruja que ha de abandonar su hogar y mudarse a nueva a ciudad con su gato y aprender a ganarse la vida mediante sus habilidades (Gil Escudier, 2020). Decide comenzar un servicio de mensajería usando su escoba voladora. Sin embargo, un día pierde sus poderes: es incapaz de comprender a su gato y ya no puede volar con su escoba. Sólo cuando un día ve por televisión que ha

sucedido un grave accidente donde un amigo suyo corre peligro logra volver a volar con su escoba y recupera sus poderes y oficio (Gil Escudier, 2020).

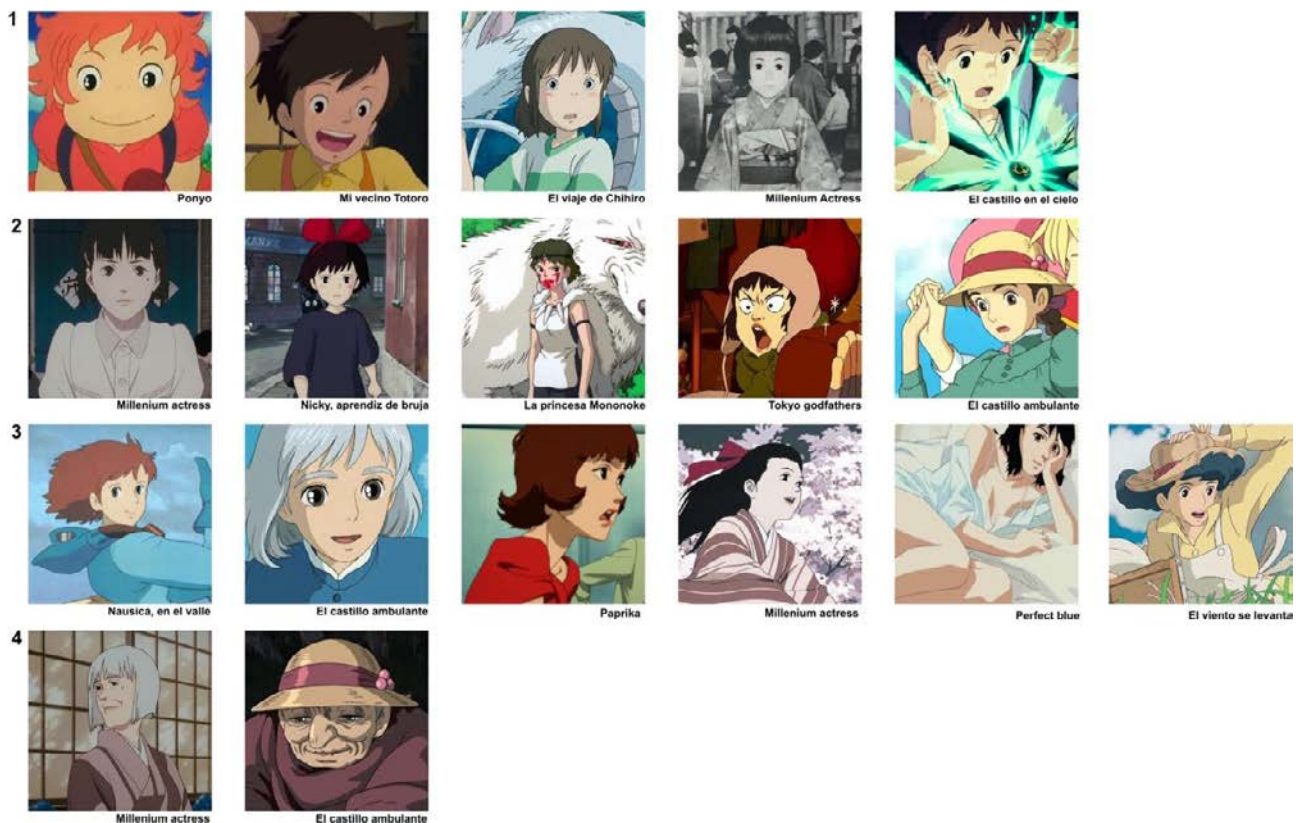
La morfología de Kiki (prendas, diseño facial, animación de sus movimientos) no cambia a lo largo de la cinta. Sin embargo, su evolución es tan evidente como buscada: el fin de su viaje más allá de su ciudad natal era encontrar un modo de ganarse la vida y aportar con su magia un servicio a la comunidad. Kiki termina siendo consciente de sus carencias y habiendo sufrido la frustrante ausencia de su magia (Kim y Kim, 2014). De nuevo no existe la figura del antagonista cuyas fechorías desencadenen el cambio en la protagonista. Son los errores y tragedias fortuitas las ordalías que Kiki supera para alcanzar un final optimista en el que ha encontrado su lugar en el mundo y un claro futuro por delante.

5.1.9. El viento se levanta

La última película estrenada del director japonés, *El viento se levanta* tiene por protagonista a Jiro, un ingeniero aeronáutico que trata de diseñar un avión que plasme sus sueños de infancia (Maulida, 2019). Conoce a Naoko, una joven con la que decide casarse pero que enferma de tuberculosis. Tras pasar una temporada en un sanatorio en las montañas, decide volver para apoyar a Jiro en su trabajo. Sin embargo, su enfermedad se agrava y se marcha para no entorpecer su tarea (Maulida, 2019). Jiro contempla como su ingenio vuela con éxito en el mismo instante que una ráfaga de viento le hace sentir que Naoko ha fallecido.

En el caso de *El viento se levanta* la estructura mencionada se repite (Maulida, 2019). Jiro y Naoko han de renunciar a estar juntos sus últimos días para que logre completar el proyecto de avión Zero, el caza que usaría el ejército japonés durante buena parte de la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, Jiro sufre un conflicto basado en que está diseñando un artefacto que se usará en la guerra. Obtiene su sueño infantil de crear un maravilloso aeroplano al coste de ver cómo cientos de personas morirán. El final es pesimista, pues si bien ha logrado su obra tanto tiempo soñada, todos los aviones fueron destruidos. El personaje va pasando así de un aspecto infantil (Swale, 2015) a uno adulto, donde el dolor y el sufrimiento entrecierran su mirada y le hacen perder su claridad (Brenner, 2007). Si bien es cierto que aparecen antagonistas puntuales, como la policía política japonesa, el mayor obstáculo que aparece en el camino de Naoko y Jiro es la enfermedad y el tiempo. Dado que ambos elementos llegan a superar a los personajes, el final termina (como hemos dicho) siendo pesimista.

Figura 5. Esquema de cuatro filas, donde situamos los personajes de las películas de Kon y Miyazaki, según sus apariencias: 1) infantil, 2) adolescente, 3) adulta, 4) anciana. Aquellos personajes que adquieren varias apariencias están representados en varias columnas.



5.1.10. Perfect Blue

La protagonista de *Perfect Blue*, Mima Kirigoe, se nos muestra al inicio de la película como una estrella de la música japonesa que tiene una vida solitaria y ansía triunfar en el cine (Josephy-Hernández, 2019). Para ello decide realizar unas películas de contenido erótico que perturban la estabilidad de la joven. La evolución del personaje se basa en un conflicto psicológico, que se mezcla con una posible agresión externa de varias amenazas. La chica empieza a tener visiones y desdoblamientos de sí misma, que la martirizan. Llegando a situaciones violentas extremas (Josephy-Hernández, 2019). Mima desea convertirse en una actriz de prestigio, pero esto hace que empiece a tener problemas psicológicos.

En *Perfect Blue* la resolución final de la película es ambigua y abierta a la interpretación del espectador, por lo que tanto el contenido como la estética están más orientados a un público adulto (Boyd, 2015; Basu, 2020). Según la metodología seleccionada este final sería o bien irónico o pesimista, en función de la interpretación que el espectador haga del posible futuro de la protagonista. El antagonista se encarna en una figura física, pero Kon nos insinúa que son las propias aspiraciones no resueltas de la protagonista las que desencadenan el clímax (Zhang y Xie 2014). El tratamiento estético de este personaje tiene una apariencia adulta, con rasgos más realistas que otros *anime* de la época (Bohnke, 2017; Basu, 2020). Esto no solo es aplicable a la protagonista, sino a la gran mayoría de personajes que aparecen en la película.

5.1.11. Paprika

La última película de Satoshi Kon, *Paprika* (ya que falleció debido a un cáncer de páncreas mientras realizaba un proyecto titulado *Dreaming machine*), se desarrolla en un futuro donde un artefacto permite ver los sueños. La jefa del proyecto, la doctora Atsuko Chiba, utiliza el aparato para ayudar a pacientes en tratamiento psiquiátrico de manera clandestina tomando la identidad de su *alter ego*, Paprika (Mishra y Mishra, 2014).

Un suceso le hace pensar que alguien de su equipo ha robado los artefactos. Dos miembros del equipo estaban usando el aparato para sus propios fines, lo que provoca que los sueños y la realidad se fusionen en una caótica realidad (Mishra y Mishra, 2014). La estética de Paprika y Chiba tiene una diferencia entre el carácter más infantil de la primera y más adulto de la segunda, tanto en su indumentaria, rostro, como movimientos (McCloud, 2006; Swale, 2015). Los antagonistas, además de perseguir sus propios objetivos, son precisamente los que provocan que Chiba se enfrente a sus represiones y logre reconciliarse con su *alter ego* a través de la batalla final. Esta dualidad desdoblada finaliza en un cierre irónico, donde es mucho lo que se ha perdido, pero también mucho lo queda por ganar (Choo, 2014).

5.1.12. Tokyo Godfathers

En *Tokyo Godfathers* un trío formado por Gin, un hombre con problemas de alcoholismo, Hana, una mujer transgénero, y Miyuki, una adolescente fugada, encuentran un bebé abandonado (Diffrient, 2008). La película trata la aventura de este grupo para encontrar a los padres de la niña. Tras varios encuentros con la *yakuza*, delincuentes, gamberros y varias confusiones y engaños logran devolverla. En el trayecto acaban ingresados en un hospital, pero la casualidad les brinda un boleto de lotería premiado y la invitación de los padres para apadrinar a su hija (Diffrient, 2008). Cada personaje deja algo atrás y supera los escollos del pasado para adentrarse en un presente más agradable para todos (Diffrient, 2008).

En esta película los personajes evolucionan de un individualismo egoísta a un altruismo colectivista, que les permite superar sus carencias afectivas y avanzar a una posible vida mejor (Teodorescu, 2016). Los antagonistas se van sucediendo a medida que avanza la historia. Si analizamos la estética de protagonistas y antagonistas, son los ojos los que mayores diferencias ofrecen: más redondeados y de pupilas grandes en los primeros y más alargados y diminutos en los segundos. Kon nos marca así con el diseño la pureza de los protagonistas y la oscuridad de los antagonistas (Brenner, 2007). Finalmente, el resultado de la película ofrece sin duda un final optimista para los personajes principales.

5.1.13. Millennium Actress

En el caso de la segunda película de Satoshi Kon, *Millennium Actress*, un equipo de televisión prepara una retrospectiva sobre a la actriz más famosa de un estudio recién quebrado, Chiyoko Fujiwara (un homenaje a una de las actrices fetiche de Yasuhiro Ozu, Setsuko Hara). La película es una meta narración en la que los recuerdos de la protagonista se mezclan con sus recuerdos mientras el reportero y el cámara asisten a ellos (Mishra y Mishra, 2014). Fujiwara decide convertirse en actriz para tratar de encontrar a un artista al que ayudó a escapar debido a sus disidencias políticas. A pesar de protagonizar muchas películas muy populares nunca logró encontrarlo, así que renuncia a su búsqueda aceptando que ya no es la muchacha que aquel artista conoció (Mishra y Mishra, 2014). La película termina con la protagonista aceptando que la búsqueda fue la mejor recompensa.

En el caso de *Millennium Actress* no es tanto una pérdida para obtener un beneficio como aceptar que gracias a la pérdida pudo encontrar una ganancia (Mishra y Mishra, 2014). Si atendemos al diseño de la protagonista, a medida que avanza la historia pierde las características infantiles ya señaladas a favor de una madurez adolescente, amargura adulta y cinismo anciano (Brenner, 2007). Sin embargo, hay un final irónico. Fujiwara no logra su objetivo, e incluso se nos insinúa en un último plano que ha muerto en el hospital, pero la satisfacción final que le otorga el repaso por su vida aporta un punto positivo a su fallecimiento (Ortabashi, 2006).

6. Discusión

Los cinco personajes femeninos más buscados en Google desde 2004 hasta 2021 fueron tres niñas (Chihiro del filme *El viaje de Chihiro*, Satsuki de *Mi vecino Totoro* y Ponyo, de *Ponyo en el acantilado*) y dos adolescentes (Sen de *La princesa mononoke* y Sophie de *El castillo ambulante*). A través del análisis cualitativo concluimos que el modelo narrativo más repetido en sus personajes es el de niñas que superan diversas pruebas y obstáculos y se convierten en personas más maduras y responsables. Siguiendo las teorías de McKee (2009) y Bordwell (2013), las heroínas de Miyazaki vencen las adversidades, por lo que los finales de estos filmes suelen ser optimistas como ocurre en *Mi vecino Totoro*, *El viaje de Chihiro*, *El castillo ambulante* y *Ponyo en el acantilado*. El tratamiento estético de estas heroínas se realiza a través de colores y formas más propias de un mundo fantástico que aquellos trazos y tonalidades más propias de un dibujo realista (Gómez Alonso, 2001; Zhang y Xie 2014; Swale, 2015).

Las heroínas de Satoshi Kon son diferentes. Mientras que las películas de Miyazaki están protagonizadas mayormente por niñas o adolescentes, las de Kon lo son por mujeres adultas. Los problemas y conflictos a los que se enfrentan estos personajes son propios de la madurez o de traumas infantiles no resueltos. Por lo que, según varios autores (Diffrient, 2008; Josephy-Hernández, 2019), la obra de Satoshi Kon tiene un tono más psicológico que la de Miyazaki. Los personajes femeninos de Kon exploran mundos basados en dualismos (Mishra y Mishra, 2014; Josephy-Hernández, 2019). Lo privado y lo público, la vida delante y detrás de las cámaras, el sueño y la vigilia, la realidad y la ficción. Los finales de las películas de Kon suelen vascular entre la confusión y ambigüedad. En ese terreno se construyen sus heroínas, personajes femeninos que quedan abocados a finales mayormente irónicos.

La representación estética de los personajes de Kon tiene formas faciales más rectangulares que los dibujos de Miyazaki, y por lo tanto los trazos y las tonalidades de color evocan más a un mundo más realista que los mundos fantásticos de Miyazaki (Figuras 3 y 4). Esta representación estética, según varios autores (Gómez Alonso, 2001; Zhang y Xie 2014; Swale, 2015) sumerge a los espectadores en películas de animación más cercanas a largometrajes de ficción interpretados por actores, como sucede en *Perfect Blue* o en *Tokyo Godfathers*.

Obviamente, y teniendo en cuenta la gran diferencia en la recaudación de sus películas, los filmes de Miyazaki han obtenido unos índices de popularidad en Google mucho más altos que los de Kon. El interés por *Perfect Blue*, *Paprika*, *Tokyo Godfathers*, *Millennium Actress*, fue muy inferior que el de cualquier obra de Miyazaki. A pesar de la enorme diferencia en el interés del público, concluimos que ambos directores han desarrollado una carrera cinematográfica volcada en la representación de la mujer en diferentes mundos. Mientras que en el 100% de las películas de Kon está interpretado por personajes femeninos, en las películas de Miyazaki este dato corresponde al 64%. Mientras que los filmes de Kon se centran en problemas de mujeres adultas, las películas de Miyazaki se focalizan en la incursión de niñas y/o adolescentes en universos de fantasía y magia.

Por lo tanto, concluimos con que los modelos narrativos que más han interesado a los ciudadanos en las últimas décadas han sido personajes femeninos de aspecto infantil que consiguen vencer las adversidades que se les presentan y asumen finalmente una responsabilidad que les hace comprender algo importante de sus vidas.

Los modelos de estas heroínas *anime*, según varios autores (Jackson, 2011; Khan, 2016; Voelkel y Henehan, 2018; Mallam, 2019; Goodman, 2021), pueden generar patrones de comportamiento en jóvenes y adultos en las sociedades contemporáneas. Esto significa que los patrones de personajes como Chihiro o Ponyo han podido generar influencia en los comportamientos y actitudes de las jóvenes del mundo actual. Sin embargo, la repercusión sociológica y/o psicológica de estas narraciones se aleja de nuestro objetivo, y queda pendiente para futuros estudios.

No obstante, valorando el impacto de los *anime* más populares, y sobre todo después de haber analizado cualitativamente los mensajes que transmiten estas películas, concluimos que los filmes de Miyazaki podrían servir como recursos educativos para niños que estén en una transición entre la infancia y la adolescencia y/o edad adulta. Sobre todo, para que encuentren modelos infantiles de personajes que asumen responsabilidades y se preparan para entrar en la edad adulta con seguridad en sí mismos.

Referencias bibliográficas

- Aguado Peláez, D., y Martínez García, P. (2019). Cuando el modelo de dominación se agota. Una lectura desde la sostenibilidad de la vida de las ficciones de Hayao Miyazaki. *Investigaciones feministas*, 10(2), 351-366. <https://dx.doi.org/10.5209/infe.66498>
- Ask Nunes, D. (2021). The toxic heroine in Nausicaä of the Valley of the Wind. En Paul Ferstl (ed.): *Dialogues between Media* (pp. 83-94). Berlín: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110642056>
- Basu, S. (2020). Online yaoi fanfiction and explorations of female desire through sexually exploited male bodies. *Rupkatha journal on interdisciplinary studies in humanities*, 12(5), 1-8. <https://10.21659/rupkatha.v12n5.rioc1s1n3>
- Beail, L., Lupo, L., y Beail, C. (2018). ‘Better in stereo’: Doubled and divided representations of postfeminist girlhood on the Disney Channel. *Visual Inquiry*, 7(2), 125-140. https://doi.org/10.1386/vi.7.2.125_1
- Becker, S., Thomas, D., y Cope, M. R. (2016). Post-feminism for children: feminism ‘repackaged’ in the Bratz films. *Media, Culture, and Society*, 38(8), 1218-1235. <https://doi.org/10.1177/0163443716643218>
- Bernárdez-Rodal, A., y Padilla-Castillo, G. (2018). Mujeres cineastas y mujeres representadas en el cine comercial español (2001-2016). *Revista Latina De Comunicación Social*, 73, 1247-1266. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2018-1305>
- Bigelow, S. J. (2009). Technologies of perception: Miyazaki in theory and practice. *Animation*, 4(1), 55-75. <https://doi.org/10.3366/dlgs.2018.0326>
- Bohnke, C. (2017). The perfect German woman: Gender and imperialism in Arnold Fanck’s *Die tochter des samurai* and Itami Mansaku’s *The new earth*. *Women in German yearbook*, 33, 77-100. <https://doi.org/10.5250/womgeryearwbook.33.2017.0077>
- Boyd, D. J. (2015). Hollowed out: Exhuming an ethics of hollowing in Tite kubo’s bleach. *Pacific coast philology*, 50(2), 242-267. <https://doi.org/10.5325/pacicoasphil.50.2.0242>
- Brenner, R. (2007). *Understanding Manga and Anime*. Newport: Libraries Unlimited.
- Brzeski, P. (24 de octubre de 2014). “John Lasseter Pays Emotional Tribute to Hayao Miyazaki at Tokyo Film Festival”. *The Hollywood Reporter*. <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/john-lasseter-pays-emotional-tribute-743635/>
- Byeun-Kyung, J. (2006). Eco-feminism in Miyazaki Hayao’s Film. *Comparative Literature*, 39, 143-161.
- Cantillo Valero, C. (2015). Del cuento al cine de animación: semiología de una narrativa digital. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 0(38), 133-145.
- Cerdán Martínez, V. y Padilla Castillo, G. (2019). Historia del fake audiovisual: deepfake y la mujer en un imaginario falsificado y perverso. *Historia y comunicación social*, 24(2), 505-520. <https://doi.org/10.5209/hics.66293>
- Choo, H. (2014). A Study on Persona of Double-sided Characters Shown in Satoshi Kon’s Works. *Cartoon y Animation Studies*, 45, 181-202. <https://doi.org/10.7230/KOSCAS.2014.35.181>
- Denison, R. (2018). Before Ghibli was Ghibli: Analysing the historical discourses surrounding Hayao Miyazaki’s Castle in the Sky (1986). *East Asian journal of popular culture*, 4(1), 31-46. https://doi.org/10.1386/eapc.4.1.31_1
- Denney, A. (27 de agosto de 2015). “The cult Japanese filmmaker that inspired Darren Aronofsky”. *Dazed*. <https://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/26075/1/the-cult-japanese-filmmaker-that-inspired-darren-aronofsky>
- Diffrient, D. S. (2008). From three godfathers to Tokyo godfathers: Signifying social change in a transnational context. En Leon Hunt y Leung Wing-Fai (eds.), *East Asian Cinemas*. (pp. 151-170). Londres: I.B. Tauris.
- Gavilán, D., Martínez-Navarro, G., y Ayestarán, R. (2019). Las mujeres en las series de ficción: el punto de vista de las mujeres. *Investigaciones feministas*, 10(2), 367-384. <https://dx.doi.org/10.5209/infe.66499>
- Gil Escudier, E. (2020). El anime como elemento transcultural: mitología, folclore y tradición a través de la animación. *BSAA arte*, 86, 413-436. <https://doi.org/10.24197/bsaaa.86.2020.413-436>
- González González, M. C., y Pereira Domínguez, C. (2020). Mi vecino Totoro. *Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, 381, 73-76. <https://doi.org/10.14422/pym.i381.y2020.011>
- Gómez Alonso, R. (2001). *Análisis de la imagen, estética audiovisual*. Alcorcón: Ediciones Laberinto.
- Goodman, R. (2021). Neoliberal film and feminism. *Interventions*, 23(5), 754-771. <https://doi.org/10.1080/1369801X.2021.1885467>
- Google Trends. (13 de julio de 2021). *Google Trends*. Disponible en <https://trends.google.es/trends/?geo=ES>
- Gutiérrez Martínez, B. (2019). Dialécticas de los personajes femeninos y masculinos en ‘Mad men’: un análisis cuantitativo y cualitativo. *Investigaciones feministas*, 10(2), 257-279. <https://dx.doi.org/10.5209/infe.66493>
- Hye-Jung, J. (2008). Miyazaki Hayao’s work in the view of ecofeminism. *The Korean Journal of animation*, 4(1), 89-114.
- Ingle, Z. (2019). Princess Mononoke: Understanding Studio Ghibli’s Monster Princess. *Historical Journal of Film, Radio, and Television*, 39(3), 624-626. <https://doi.org/10.1080/01439685.2018.1563391>
- Jackson, J. K. (2011). Doomsday ecology and empathy for nature: Women scientists in “B” horror movies. *Science Communication*, 33(4), 533-555. <https://doi.org/10.1177/1075547011417893>
- Jeon, H-J. (2008). Miyazaki Hayao’s work in the view of ecofeminism. *The Korean Journal of animation*, 4(1), 89-114.
- Eun-Kyung, J. (2018). Eco-feminism in Miyazaki Hayao’s Film. *Comparative Literature*, 17(3), 193-218.
- Joseph-Hernández, Daniel E. (2019) Reflections on the translation of gender in *Perfect Blue*, an anime film by Kon Satoshi. En Pérez L. de Heredia, María e Irene Higes Andino (eds.). *Multilingüismo y representación de las identidades*

- en textos audiovisuales / Multilingualism and representation of identities in audiovisual texts. MonTI Special, 4*, 309-342. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2019.ne4.11>
- Kaori, H. (2018). Interpretation of the Forest of My Neighbor Totoro and Princess Mononoke based on “the laurel forest culture theory”. *Journal of Japanese Culture*, 76, 233-250. 10.21481/jbunka..76.201802.233
- Khan, A. (2016). Principles of Lust: A feminist porn perspective on contemporary macho, future of porn and its ever-present influence on fashion and style. *Fashion Style y Popular Culture*, 3(3), 375-381. https://doi.org/10.1386/fspc.3.3.375_1
- Kim, E. y Kim, G. (2014). “Image ideological of women appeared in Miyazaki Hayao’s animation”. *Journal of Korea Design Forum*, 44, 17-230. <https://doi.org/10.21326/ksdt.2014..44.019>
- Kim, H. Y. (2020). The Study of “The Spiriting Away of Sen and Chihiro” by Hayao Miyazaki: With ‘paradise regained’ and ‘woman’ as keyword. *Japanese Cultural Studies*, 73, 125-140. 10.18075/jcs..73.202001.125
- Lam, P. E. (2007). “Japan’s quest for “soft power”: Attraction and limitation”. *East Asia*, 24(4), 349-363. <https://doi.org/10.1007/s12140-007-9028-6>
- Lindwasser, A. (29 de junio de 2018). “How Anime Has Evolved Through the Years”. *Ranger*. Disponible en <https://www.ranker.com/list/how-anime-has-changed-and-evolved/anna-lindwasser>
- López Villar, R. (2019). Prototipos brujescos televisivos como posibles continuadores de estereotipos femeninos tradicionales. El caso de “American Horror Story: Coven” (2013) y “Apocalypse” (2018). *Investigaciones feministas*, 10(2), 315-331. <https://dx.doi.org/10.5209/infe.66496>
- Mallam, S. K. R. (2019). Sexual harassment as courtship: Performing hegemonic masculinity in contemporary Telugu cinema. *Journal of Creative Communications*, 14(2), 118-131. <https://doi.org/10.1177/0973258619848626>
- Maulida, N. (2019). Tindak Tutur Memuji dalam Film Kaze Tachinu. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 15(1), 62-78. <https://doi.org/10.33633/lite.v15i1.2397>
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: William Morrow Paperback.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics*. New York: Harper Collins.
- Mes, T. (11 de febrero de 2002). “Satoshi Kon”. *Midnight Eye*. <http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon/>
- Mishra, M. y Mishra, M. (1 de julio 2013). *Eastern Princesses: Hayao Miyazaki’s Women, Nature and Identity*. International Annual Asian Media Information and Communication Centre Conference (AMIC), Yogyakarta, Indonesia.
- Mishra, M., y Mishra, M. (2014). Animated worlds of magical realism: An exploration of Satoshi Kon’s Millennium Actress and Paprika. *Animation*, 9(3), 299-316.
- Napier S. J. (2006). Matter out of place: Carnival, containment, and cultural recovery in Miyazaki’s spirited away. *Journal of Japanese Studies*, 32(2), 287-310. <https://doi.org/10.1177/1746847708091891>
- Noviana, F. (2019). Representasi Hero’s Journey Pada Tokoh Chihiro Dalam Anime Spirited Away Karya Miyazaki Hayao. *IZUMI*, 8(1), 52-64. <https://doi.org/10.14710/izumi.8.1.52-64>
- Núñez Puente, S. (2005). Género y televisión. Estereotipos y mecanismos de poder en el medio televisivo. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*. 25(2). 47-62.
- Ortabashi, M. (2006). Indexing the past: Visual language and translatability in Kon Satoshi’s Millennium Actress. *Perspectives. Studies in Translatology*, 14(4), 278-291.
- Ortega Fernández, Eglée Andreína y Padilla-Castillo, Graciela (2020). Diálogo transmedia de las series de televisión. La superación de la Quinta Pared en *House of Cards*. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 26(3), 1101-1120. <https://doi.org/10.5209/esmp.67783>
- Quintanilha, L., Souza, L., Sanches, D., Senos-Demarco, R. y Ferreira-Fukutani, K. (2019). The impact of cancer campaigns in Brazil: a Google Trends analysis. *Ecancer medical science*, 13(963), 1-9. <https://doi.org/10.3332/ecancer.2019.963>
- Rahjes, M. (22 de enero de 2020). “Aesthetic Exploration: Studio Ghibli Movies”. *Aesthetics of Design*. Disponible en <https://www.aesdes.org/2020/01/22/aesthetic-exploration-studio-ghibli-movies/>
- Revert, J. (2013). Everything has been a dream: The inception of Inception and the construction of the definitive mind-game film. *Atalante*, 15, 50-65.
- Saito, K. (2014). Magic, shōjo, and metamorphosis: Magical girl Anime and the challenges of changing gender identities in Japanese society. *The Journal of Asian Studies*, 73(1), 143-164.
- Rizzo-Smith, J. (24 de agosto de 2018). “An Ode to Anime Auteur Satoshi Kon”. *IGN India*. <https://in.ign.com/paprika/127083/feature/an-ode-to-anime-auteur-satoshi-kon>
- Shutterstock (20 de julio de 2016). “How Hayao Miyazaki Influenced American Animation with Spirited Away”. *Shutterstock*. Disponible en <https://www.shutterstock.com/blog/miyazaki-influence-on-american-animation>
- Smith, M. J. y Parsons, E. (2012). Animating child activism: Environmentalism and class politics in Ghibli’s *Princess Mononoke* (1997) and Fox’s *Fern Gully* (1992). *Continuum*, 26(1), 25-371. <https://doi.org/10.1080/10304312.2012.630138>
- Spiegel, J. (10 de septiembre de 2013). “The Pixar Perspective on Hayao Miyazaki ‘s Influence”. *The Pixar Times*. Disponible en <https://pixartimes.com/2013/09/10/the-pixar-perspective-on-hayao-miyazakis-influence/>
- Spiegel, J. (27 de mayo de 2020). “The long, ugly history between Disney and Studio Ghibli”. *Polygon*. Disponible en <https://www.polygon.com/animation-cartoons/2020/5/27/21272224/disney-studio-ghibli-partnership-dubs-history>

- Swale, A. (2015). Miyazaki Hayao and the Aesthetics of Imagination: Nostalgia and Memory in *Spirited Away*. *Asian Studies Review*, 39(3), 413-429. <https://doi.org/10.1080/10357823.2015.1056086>
- Teodorescu, A. (2016). Blurring the screen: the fragmented self, the database, and the narratives of Satoshi Kon. *Ekphrasis-Images Cinema Theory Media*, 15(1), 63-74.
- Trafi Prats, L. (2017). Girls' aesthetics of existence in/with Hayao Miyazaki's films. *Cultural Studies*, 17(5), 376-383. <https://doi.org/10.1177/1532708616674996>
- Villa Gracia, D. (2015). Relaciones formales entre el cómic japonés contemporáneo y su adaptación audiovisual animada [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/41758/>
- Villa Gracia, D. (2019). Configuración narrativa de la franquicia crossmedia de Berserk. *Con A de Animación*, 9, 132-143. <https://doi.org/10.4995/caa.2019.11339>
- Villa Gracia, D. y Cerdán, V. (2020). Evolución de la popularidad de Donald Trump y otros mandatarios internacionales en Google Trends (2016-2019). *El profesional de la información*, 29(1), online. <https://doi.org/10.3145/epi.2020.ene.12>
- Visa Barbosa, M. (2019). Relatos sobre maternidad, reproducción y crianza en la era post-televisión. *Investigaciones feministas*, 10(2), 281-294. <https://dx.doi.org/10.5209/infe.66494>
- Voelkel, M., y Henehan, S. (2018). Rescuing the soiled dove: pop culture's influence on a historical narrative of prostitution. *International journal of lifelong education*, 37(1), 40-54. DOI: 10.1080/02601370.2017.1375036
- Walsh, B. C. (2019). "A Modern-Day Romantic: The Romantic Sublime in Hayao Miyazaki's Creative Philosophy". *Comparative Literature: East and West*, 3(2), 176-191. DOI: 10.1080/25723618.2019.17109410
- Wilson, B. (2020). Mutilation, metamorphosis, transition, transcendence: Revisiting genderism and transgenderism in the little mermaid through gake no ue no ponyo. En *Asian Children's Literature and Film in a Global Age*, pp. 117-137. Singapore: Springer Singapore. DOI: 10.1007/978-981-15-2631-2_6
- Wu, C. I. (2016). Hayao Miyazaki's Mythic Poetics: Experiencing the Narrative Persuasions in *Spirited Away*, *Howl's Moving Castle* and *Ponyo*. *Ecological Economics*, 11(2), 189-203. DOI 10.1016/j.ecolecon.2005.03.012
- Zhang, ZM y Xie, JC. (2014). The Application of Color and Soft Loading Design in My Neighbor Totoro. *International Conference on Humanity and Social Science (ICHSS)*, pp. 36-39.