

LA ADAPTACIÓN AL ANIME DE LOS CUENTOS DE HADAS COMO HERRAMIENTA DE JAPONIZACIÓN: EL CASO DE *BELLE*

FAIRY TALE ANIME ADAPTATION AS A TOOL OF JAPANIZATION: THE CASE OF *BELLE*

RESUMEN

La adaptación de cuentos de hadas permite mantener vivas las historias a lo largo del tiempo. En la actualidad también puede servir como una herramienta de japonización al permitir introducir elementos propios de la cultura nipona en historias originariamente occidentales. Esta investigación explora ese uso de la adaptación de los cuentos de hadas a través del análisis del *anime Belle*, basado en la clásica historia de *La Bella y la Bestia*. Mediante un análisis comparativo con la popular versión animada de Disney, se han identificado las divergencias más relevantes entre las dos obras. De esta manera, se ha comprobado cómo *Belle* introduce conceptos e ideas concretos que permiten acercar un imaginario concreto sobre Japón y su cultura.

ABSTRACT

The adaptation of fairy tales allows stories to be kept alive over time. Nowadays, it can also be a tool of Japanization by allowing elements of Japanese culture to be introduced into originally Western stories. This research explores that use of fairy tale adaptation through an analysis of the *anime Belle*, based on the classic story *Beauty and the Beast*. Through a comparative analysis with Disney's popular animated version, the most relevant divergences between the two works have been identified. Thus, it has been shown how *Belle* introduces specific concepts and ideas that allow us to approach a specific imaginary about Japan and its culture.



**MIREYA
VICENT-IBÁÑEZ**

Universidad Complutense de Madrid

**TAMARA
ANTONA-JIMENO**

Universidad Complutense de Madrid

**JOSEBA
BONAUT-IRIARTE**

Universidad de Zaragoza



PALABRAS CLAVE:

Anime, cuentos de hadas, japonización, adaptación.

KEY WORDS:

Anime, fairy tale, Japanization, adaptation.

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2024.19774>

Biografías

Mireya Vicent-Ibáñez es Doctora en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid, Graduada en Comunicación Audiovisual, y posee dos masters, uno en Estudios Fílmicos y otro en Game Studies y Diseño de Narrativas. Actualmente es investigadora posdoctoral Margarita Salas en la Universidad Complutense de Madrid, siendo también investigadora visitante en la Universidad de Zaragoza. Sus actuales líneas de investigación se centran en los *game studies* y los medios digitales. Cuenta con diversas publicaciones en revistas de impacto como *Communication & Society* o *Revista de Comunicación Piura*.

Tamara Antona-Jimeno es Doctora en Comunicación Audiovisual, Publicidad y RRPP por la UCM. Actualmente es PAD en el Departamento de Periodismo y Comunicación Global en la UCM. Comenzó como docente en formación en el Departamento de Historia de la Comunicación Social en la UCM (hasta 2016). Ha impartido docencia en el Grado en Comunicación y en el Diplomado Internacional en Cultura de la Investigación, en la UNIR. Cuenta con un sexenio de investigación y ha participado en proyectos de investigación competitivos relacionados con la historia de la televisión y con Redes Sociales y Discursos de Odio.

Joseba Bonaut-Iriarte es profesor e investigador en la Universidad de Zaragoza. Doctor en Comunicación (2006) y Doctor en filosofía (2022), ha trabajado en los últimos veinte años la historia de la televisión en España, el patrimonio televisivo y cinematográfico español, así como la estética y la ética de la imagen cinematográfica en múltiples obras audiovisuales. Ha participado en cinco proyectos financiados por el Ministerio de Economía y Competitividad, así como en tres proyectos europeos sobre estética cinematográfica. Ha sido miembro de la Asociación Española de Historiadores de Cine, de la NECS y de ECREA.

Introducción

Los cuentos de hadas conforman una relevante rama de la literatura que, junto con las historias que provienen de la tradición oral folclórica, preservan y transmiten importantes valores y enseñanzas de vida (Zipes, 2015: XV). No obstante, los cuentos de hadas también son el resultado del contexto sociocultural concreto en el que fueron creados, por lo que ciertos elementos pueden no entenderse correctamente con el paso del tiempo (Trinquet, 2008). Por ello, los cuentos de hadas son, con frecuencia, actualizados, lo que permite que sean rescatados del olvido y, así, preservar su relevancia social (Zipes, 2012: 21). Este proceso de actualización puede llevarse a cabo de formas muy diversas (Yoshinaga, 2018: 163), siendo la adaptación audiovisual a película o serie de ficción una de las más habituales y recurrentes (Kostecka y Mínguez-López, 2021: 109).

Esta adaptación puede ser más o menos divergente con respecto a la narración primigenia (Johnson, 2017), lo que termina generando una versión fiel o una versión activista, siendo esta última la que presenta modificaciones fruto del cuestionamiento del texto original (Tatar, 1992: 80). Dada la cantidad de adaptaciones que, en muchos casos, estas narrativas han experimentado, resulta complicado encontrar versiones que respeten el texto original en su integridad. De hecho, se ha llegado al punto en el que el propio concepto de cuento de hadas se ha convertido en sinónimo de historia feliz cuando, en origen, este tipo de narrativas presentan finales desalentadores debido a su naturaleza moralizante (Zipes, 2016: 1). Este cambio se debe, en gran medida, al proceso de adaptación en sí; con frecuencia, cuando un cuento de hadas es adaptado, el texto de referencia no es el original, sino una de las versiones adaptadas existentes previa-

mente (Bacchilega, 2018: 149); es decir, se readapta un texto que ya ha sido generado por medio de un proceso de adaptación.

Las más conocidas y populares adaptaciones en los países occidentales suelen ser las de Disney. Estas obras han sido señaladas como las principales causantes del cambio en la percepción colectiva respecto a los propios cuentos de hadas al establecer, como norma, el hecho de que deban tener un final feliz (Mollet, 2019: 221-222). Esta cuestión, polémica entre los estudiosos del campo (Sanders, 2015), no deja de resultar muy interesante porque demuestra la capacidad de influencia en el imaginario colectivo que puede llegar a tener una adaptación concreta de este tipo de historias.

Partiendo de esta cuestión, esta investigación se ha querido focalizar en las adaptaciones audiovisuales japonesas que se realizan de los cuentos de hadas occidentales, por el trasvase cultural que presentan al trasladar un texto de Occidente a Oriente. En concreto la atención se ha centrado en el estudio de caso de la película de *anime Belle* (*Ryū to sobakasu no hime*, Mamoru Hosoda, 2021). Este filme adapta el cuento tradicional francés *La Bella y la Bestia*¹ en base a otra adaptación ampliamente extendida: la versión animada de Disney (*Beauty and the Beast*, Gary Trousdale y Kirk Wise, 1991) (Webster, 2022).

Belle no es, ni mucho menos, el primer *anime* que adapta, o se inspira, en un cuento de hadas occidental, como atestigua la serie de *anime Las fábulas de Hans Christian Andersen* (*Andersen monogatari*, Masami Hata, 1971), una obra en la que se adaptan diferentes cuentos de Hans Christian Andersen como, por ejemplo,

Los cisnes salvajes (*De vilde svaner*, 1838). De hecho, este tipo de historias llegaron al país nipón en el siglo XIX por medio de libros educativos (Noguchi, 2015), y empezaron a aparecer en formato audiovisual en la segunda mitad del siglo XX, con el auge del *anime* impulsado por el declive del cine nipón no animado durante la década de 1970 (Napier, 2015: 166-167; 2011: 233-234; Poitras, 2008: 49-52).

Curiosamente, casi en paralelo a estos cambios en el panorama audiovisual japonés, comenzó a ganar fuerza un importante fenómeno: la japorización. En un primer momento, el concepto de japorización se popularizó a mediados del siglo XX para referirse al hecho de que, desde la industria no japonesa —especialmente la occidental—, se estuvieran copiando las prácticas y modelos operativos del país nipón en la búsqueda de alternativas al fordismo (Elger y Smith, 1994; Wood, 1991). Pero la japorización es mucho más compleja y está llena de matices, en función de la perspectiva desde la que se analice, aunque siempre mostrando una estrecha relación con la globalización.

En esta investigación se busca analizar cómo este proceso de japorización se plasma en un elemento concreto, la adaptación al *anime* de un cuento de hadas occidental, utilizando como objeto de estudio el anteriormente mencionado largometraje *Belle*. Con ello se busca identificar cómo se ha japorizado la historia de la que parte este *anime*, y que ha dado como resultado una nueva obra con base occidental e importantes elementos nipones.

Para alcanzar el objetivo de esta investigación se ha decidido realizar un análisis comparativo entre el *anime Belle*, el caso de estudio seleccionado, y la obra de la que parte la adaptación, la película animada *La Bella y la Bestia* de Disney. *Belle*

ha sido seleccionada como caso de estudio para este trabajo por tratarse de una obra de reciente creación en relación con la realización de esta investigación, 2021, y por el impacto que ha demostrado tener tras su paso por diversos festivales cinematográficos como el Festival de Cannes (Steen, 2021). Además, a nivel comercial, fue la tercera película más taquillera en 2021 en Japón² y consiguió recaudar más de 570.000 dólares en las salas norteamericanas, lo que la situó entre las 10 películas más vistas la semana de su estreno en ese año —puesto 7.³

A lo largo de la investigación, se explica, en primer lugar, el marco teórico desde el que se entiende la japorización de productos culturales desde diferentes perspectivas y, también, con qué metodología se ha llevado a cabo este análisis comparativo entre las dos películas mencionadas. A continuación, el apartado centrado en análisis y resultados ofrecerá los datos obtenidos de aplicar el procedimiento anteriormente descrito; en esta parte, los hallazgos se han estructurado en tres subepígrafes: dos de ellos corresponden al personaje principal (Suzu, en la vida real y Belle, el avatar); y por último otro más que corresponde al personaje avatar del protagonista masculino. En las conclusiones se recogen las interpretaciones que los autores hacen de los resultados expuestos; entre ellas destaca, precisamente, que el proceso de adaptación de un cuento clásico occidental al siglo XXI enmarcado en una cultura completamente diferente, trasluce que estas narrativas son atemporales, pero sí que requieren de un proceso de adaptación para que los espectadores se sientan más conectados a ellas. En este proceso de adecuación social y en aras de esa identificación con el espectador hay un trasvase de contenidos a este producto, en este caso, de elementos la cultura japonesa: una japorización del cuento clásico.

01

Marco teórico

Para poder entender la japonización es necesario visualizar Japón como país, desde la importante dualidad en la que se encuentra, la asiática y la occidental. Desde el punto de vista asiático, Japón se establece como el punto de unión entre Asia y Occidente, a través del cual se propaga la cultura occidental y, al mismo tiempo, la propia cultura japonesa, al resto de países asiáticos (Suter, 2008: 34).

Desde una perspectiva occidental, a partir de la década de 1980, Japón ha consolidado su posición como un destacado productor y generador de contenidos culturales. En este período, las obras de *anime* y manga japonesas trascendieron fronteras a nivel mundial, conquistando a millones de seguidores. En este escenario, la japonización se interpreta como una difusión de la cultura japonesa hacia las naciones occidentales, emergiendo de cierta manera como una competencia frente a la expansión cultural estadounidense (Iwabuchi, 2002: 23).

Aparentemente, desde ambas perspectivas, la japonización se presenta, en esencia, como un proceso de expansión de la cultura japonesa hacia el exterior. Sin embargo, mientras que el proceso en relación con otros países asiáticos se percibe como una acción de expansión con ciertas características colonizadoras (Chua, 2007: 120-121), esta misma actuación en relación con países occidentales está impregnada por el halo del denominado “Cool Japan” (Iwabuchi, 2019: 159-160) y, por tanto, se lleva a cabo de forma distinta. Este término se utiliza para destacar la capacidad de

Japón de generar contenidos y productos culturales que son percibidos como modernos, atractivos y relevantes en la escena global (McGray, 2002:46). El gobierno japonés ha respaldado activamente la promoción de “Cool Japan” como parte de sus esfuerzos para fortalecer la economía creativa del país y aumentar su presencia cultural en el extranjero (Mandujano Salazar, 2016:78).

Según Iwabuchi (2002: 27-33), la japonización cultural occidental se centra en las tecnologías de consumo, el *anime*, el manga y los videojuegos, y se fundamenta en la creación de productos culturalmente neutros. De esta forma se configuran, para Occidente, productos a los que se les ha eliminado su *japonesidad*, es decir, productos “mukokuseki”. Debido a ello, la japonización occidental ha sido, en cierta forma, invisible y no se ha percibido como agresiva.

Leong (2011: 21) señala que la mejor forma de identificar el “mukokuseki” en el *anime* se encuentra en el diseño de los personajes humanos que aparecen en este tipo de obras, los cuales tienden a no contar con una apariencia japonesa. Un ejemplo de ello se encuentra en la protagonista de *Sailor Moon* (*Bishōjo Senshi Sērā Mūn*, Naoko Takeuchi, 1992-1993) la cual, pese a ser japonesa, presenta ojos azules y pelo rubio, rasgos más propios de los países nórdicos europeos.

Sin embargo, “mukokuseki” no solo implica la eliminación de rasgos culturales característicos, sino que también denota

la supresión de estos mediante la hibridación de rasgos procedentes de otras culturas (Iwabuchi, 2002: 71; Kato y Bauer, 2021: 121). En consecuencia, se genera un producto que, pese a contar con múltiples elementos característicos de diferentes culturas, se ha establecido como identitario del país nipón; es decir, el "mukokuseki" se ha convertido en sí mismo en un rasgo de japoridad, sobre todo en relación con Occidente (Kato y Bauer, 2021: 120-122).

En el caso concreto del *anime*, Napier (2007: 175) matiza que el "mukokuseki" ha dado lugar a la formación de un estilo de animación determinado, el *anime*. Dentro de este estilo destacan aspectos como el uso de ojos muy grandes o el uso, frecuente, de colores de pelo poco habituales, como el verde; rasgos que, si bien no son intrínsecamente nipones, en la actualidad son características de japoridad.

02

Metodología de la investigación

Como se ha mencionado, esta investigación se centra en un análisis comparativo entre el *anime Belle* (2021) y *La Bella y la Bestia* (1991) de Disney, separadas por treinta años y dos culturas diferentes en lo que se refiere a la producción, en el primer caso, Japón y en el segundo, EEUU. La comparación se ha decidido realizar con la película de Disney, y no con el cuento de hadas original, por cinco cuestiones principales:

1. Tal y como se ha mencionado antes, la versión de *La Bella y la Bestia* de Disney fue uno de los principales puntos de referencia del director a la hora de crear *Belle*; aunque también tuvo en cuenta la obra original de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont y la adaptación cinematográfica realizada por Jean Cocteau en 1946 (Ellwood, 2022; Webster, 2022).
2. La película de Disney ya contiene una serie de modificaciones con respecto a la historia original por lo que, si se realiza la comparación con dicha historia —la versión literaria original—, se podrían identificar elementos discrepantes entre el *anime* y la obra literaria que fueron introducidos, en primera instancia, en la versión de Disney. Por lo tanto, cambios previamente introducidos en la versión de Disney, podrían ser identificados como novedosos dentro de la versión de *anime*, sin serlo.
3. La versión de Disney es, en la actualidad, más conocida por el público que el cuento literario. Es decir, aunque el cuento original haya tenido un gran impacto al haberse posicionado como uno de los principales ejemplos del argumento universal del amor redentor (Fedele et al., 2021), la adaptación de Disney está más extendida (Steinhoff, 2017: 161).
4. Una comparativa con la película de Disney permite contraponer la visión occidental y la oriental de una misma historia partiendo desde un lenguaje común, el audiovisual, en contraposición con la realización de una comparativa con la

obra original, que fue desarrollada al amparo de la literatura.

5. El relato literario data de la primera mitad del siglo XVIII (Cummins, 1995: 23), por lo tanto, la diferencia social y cultural entre ese momento histórico y el siglo XXI es mayor que el que pueda existir con la versión de Disney, realizada a finales del siglo XX. De esta forma se puede realizar el análisis comparativo sin que el resultado se vea tan afectado por las diferencias sociales y culturales del contexto en el que se realizó cada obra.

De todos los elementos que se pueden tener en cuenta a la hora de realizar un análisis de estas características, el presente trabajo se centra en la historia, entendida como el contenido de la narración (Genette, 1989: 83). Con ello se busca detectar los cambios que se han realizado al nivel de la historia, ignorando otros aspectos cuyas variaciones estén directamente relacionadas con cuestiones como, por ejemplo, la narración, es decir, con la forma en la que la historia en sí es contada y transmitida.

Para ello, se parte del trabajo realizado por Kostecka y Mínguez-López (2021) sobre la serie *Soñar con los ojos abiertos* (*Gurimu meisaku gekijou*, Hiroshi Saitō et al., 1987-1989), una adaptación al *anime* realizada en la década de 1990 de los cuentos de hadas de los hermanos Grimm. El artículo se centra, principalmente, en analizar comparativamente los mensajes y valores morales retratados en la adaptación, así como el contexto cultural e histórico de estos valores en Japón.

El trabajo concluye que los creadores de la serie utilizaron varias estrategias de adaptación para llevar los cuentos de los hermanos Grimm a la pequeña pantalla. Por ejemplo, seguir la versión de los Grimm cuando podía acomodarse a la

cultura japonesa, así como utilizar la parodia para atenuar o intensificar los motivos macabros encontrados en los cuentos originales. Los creadores también japonizaron el texto al utilizar la mitología y el arte japonés, como los “*yōkai*”, a modo de monstruos de cuento de hadas u otros personajes de pinturas clásicas de artistas japoneses. En general, la investigación destaca las formas en que las adaptaciones de cuentos de hadas reflejan valores sociales y contextos culturales, en este caso, con un cambio cultural de Occidente a Oriente.

También se ha tenido en cuenta, especialmente, el trabajo recopilado en Zipes, Greenhill y Magnus-Johnston (2016) en lo que se refiere a los *animés* de cuentos de hadas. Esta obra es la primera investigación compilatoria multinacional y multidisciplinaria sobre la cinematografía de cuentos de hadas. Los colaboradores exploran las tradiciones cinematográficas desde una gran variedad de campos académicos, incluyendo estudios de justicia penal, educación, estudios de cine, folclore, estudios de género y estudios literarios.

Destaca el capítulo realizado por Susan Napier (2015) sobre la cultura nipona, en el que analiza, a través de los estudios culturales, la rica tradición de películas japonesas de cuentos de hadas, tanto con personajes reales como animados, y su importancia cultural. En concreto aborda cómo la animación, en particular, es especialmente adecuada para expresar emociones mediante el uso de fenómenos fantásticos y mágicos. Otros autores como Okuyama (2015: 210-211) o Quintaros-Soliño (2014) profundizan en la relación entre el *anime* y los cuentos de hadas japoneses, haciendo hincapié en el hecho de que el *anime* se ha convertido en una herramienta especialmente importante para preservar y difundir el folclore, las tradiciones y las creencias niponas, siendo muchas de

las obras de Miyazaki uno de los exponentes más relevantes.

Por otra parte, dentro de la misma obra de Zipes (2016), se encuentra otro capítulo que propone una metodología para analizar la trama de los cuentos de hadas de Disney, la cual también se utilizará en esta investigación. En concreto, Zipes localiza en las producciones Disney una estructura de elementos que hacen avanzar la trama y proporcionan los giros argumentales necesarios para resolver el conflicto narrativo:

1. Incidentes traumáticos y desafortunados: un evento perturbador y a menudo trágico marca a una joven o un joven, generalmente miembro de la aristocracia o alguien extraordinario, como desafortunado y propenso a ser perseguido. La idea es suscitar la simpatía del público.
2. Canciones de dolor y alegría: el héroe o heroína canta una canción melancólica que expresa su deseo y/o situación, generando anticipación en la audiencia para la recuperación de su estatus perdido. Otras canciones a lo largo de la película indican el estado de ánimo de los protagonistas, especialmente su estado emocional y anhelo de amor, seguridad y felicidad.
3. Destierro y aislamiento: la desafortunada heroína o héroe está en peligro en su hogar y puede ser desterrado o huir y esconderse. Debe aprender a sobrevivir.
4. Búsqueda, conflictos y alivio cómico: a veces, un amigo emprende una búsqueda para rescatar a la desafortunada heroína o héroe. A menudo, son más divertidos e inteligentes que la heroína o héroe, lo que hace que la trama simplista sea digerible. Mientras tanto, el malvado adversario intensifica sus esfuerzos por destruir a los simpáticos protagonistas.
5. Peripecias: una vez que parece que la heroína o héroe está a salvo, sin embargo, sus fortunas se invierten. Ante la crisis, los ayudantes intentan desesperadamente salvar a la heroína o héroe que parece estar condenada.
6. Resolución milagrosa: una intervención milagrosa conduce a un final feliz previsible. La resolución a menudo implica la restauración armoniosa del *statu quo* y el encarcelamiento y/o muerte del adversario.

03

Análisis y resultados

La película *Belle* cuenta la historia de Suzu, una adolescente japonesa que debe convivir con diversas dificultades debido al trauma de perder a su madre en la infancia. Al igual que otras muchas personas en Japón, Suzu decide unirse a la red social U, bajo el nombre de Belle, donde puede crearse una nueva identidad y escapar de la realidad. Ante el anonimato que descubre en ese espacio virtual, Suzu encuentra las fuerzas necesarias para volver a cantar, algo de lo que era incapaz tras la muerte de su madre. En esta premisa se localiza la primera estructura de Zipes: incidentes traumáticos y desafortunados. Al hacerlo se descubre el talento de la protagonista para la música, el cual no pasa desapercibido para el resto de usuarios de U y, por extensión, para el resto del país, lo que la transforma en una celebridad. Aquí también se puede encontrar el segundo elemento de la trama: canción de alegría y lamento.

Un día, durante una de sus actuaciones como Belle, Suzu se encuentra con Dragón —Kei—, un usuario catalogado como problemático, debido a su comportamiento diferente, por el resto de los participantes en la sociedad digital; por ello, lo están tratando de expulsar aquellos usuarios que se consideran moralmente superiores a él, encabezados por Justin —aquí se encontraría la búsqueda de conflictos—. Suzu se siente intrigada inmediatamente por él, viendo más allá de la apariencia de persona problemática que presenta en U, y trata de descubrir quién es en la vida real —cuarto elemento: aislamiento y destierro.

Tras un tiempo de búsqueda, Suzu descubre que detrás de Dragón se esconde

un niño sometido a malos tratos en casa y que solo intenta ser un modelo para su hermano pequeño —momento de peripecias; no obstante, se trata de una peripecia que ayuda al espectador a empatizar con el personaje de Dragón—. Finalmente, y tras averiguar el secreto de Dragón, Suzu actúa en la vida real para ayudarlo —más adelante se profundiza en ello, pero aquí estaría el último elemento de resolución milagrosa— y, con ello, consigue recuperar la confianza en sí misma y, también, parte de la normalidad que había perdido por la muerte de su madre.

Atendiendo a la base narrativa de *Belle* y de la película de Disney, ambos largometrajes presentan, como es lógico, los mismos nodos de acción que guían toda la historia. Ambas están compuestas por una chica hermosa y buena —Suzu/Belle y Bella—, y un chico *feo* y problemático —El Dragón y La Bestia— que, por todo ello, se encuentra repudiado por la sociedad en la que se encuentra, representado en las figuras de Justin y Gastón. En ambos casos, la chica llega a un punto en el que siente amor por el chico. Y, por último, en las dos versiones, el amor que siente la chica es lo que le permite salvar al chico. Sin embargo, a nivel narrativo, se pueden identificar tres grandes diferencias entre ambas versiones: el pasado de Suzu, el personaje Dragón —Bestia— y el final. En este artículo la atención se centra en estas tres cuestiones, aunque es necesario señalar que existen otras muchas referencias compartidas entre ambas obras que, pese a quedar fuera de este análisis, resultan muy interesantes.

3.1 El final de *Belle*

Autores como Kostecka y Mínguez-López (2021: 112) y Napier (2015: 167) destacan que uno de los elementos característicos de las narrativas de *anime*, cuando representan cuentos de hadas, es el hecho de que la historia debe terminar con un final bonito. Con ello, se refieren al hecho de que el final tiene que ser agradable y permitir el completo cierre de la historia, lo cual no siempre garantiza la felicidad de los personajes. Este hecho puede resultar contradictorio con el habitual fin de las películas Disney, que tiende a ser feliz.

Este *anime* cumple con esa idea de final bonito, sí, pero no necesariamente feliz. En el final de Disney, Bestia se transforma en un apuesto príncipe gracias a un beso de amor por parte de Bella. Tras esto, ambos viven juntos, felices y ricos para siempre en el palacio de Bestia. Por el contrario, *Belle* no concede un final con una historia de amor entre Suzu y Kei, aunque sí que se

puede considerar un final bonito y feliz, no lo es en el sentido romántico.

Durante el tiempo en el que los personajes se relacionan en el mundo de U, se muestra cómo, aparentemente, se desarrolla una relación de amor romántico entre ambos. Esta idea es reforzada por una escena, a mitad de película, en la que se recrea la escena del baile entre Bella y Bestia de la versión Disney (Fig. 1). Sin embargo, esa insinuación de relación romántica entre Belle y Dragón es solo una conclusión precipitada a la que el espectador puede llegar por la inercia generada a través de la narrativa de Disney.

De hecho, conforme se acerca el desenlace de la historia y se descubre la verdadera identidad de Dragón, se desvela que el amor que pueda existir entre Belle y Dragón es meramente amistoso, incluso fraternal. Por ello, ambos personajes no terminan juntos en una relación amorosa. Igualmente, fuera del mundo de U, Suzu



Fig. 1. Escena de baile entre Belle y Dragón.

tampoco finaliza la película entablando una relación romántica con las potenciales parejas que se le presentan en la historia.

Este *anime* concluye su historia con Kei y su hermano, aparentemente, rescatados por Suzu. Esta acción, junto con todo lo sucedido en el mundo de U, lleva a la protagonista a un punto de plenitud y satisfacción personal; por ello, es capaz de superar, en cierta forma, la pérdida de su madre y recuperar, en parte, su antiguo ser. ¿Es un final feliz? En parte lo es, pero lo que lo hace feliz y pleno no es conseguir una relación amorosa: no es una felicidad que dependa de otra persona.

3.2 El pasado de Suzu

Tanto Suzu como Bella se presentan como dos personajes huérfanos de madre. En la versión de Disney, esta situación carece de importancia y, en su lugar, se utiliza como explicación para el hecho de

que Bella cuide de su padre. Sin embargo, en este *anime*, la ausencia de la madre se constituye como un elemento clave de la narrativa y que ha afectado profundamente al desarrollo de la protagonista. La ausencia maternal ha hecho que Suzu se aisle socialmente y se retrotraiga en sí misma, lo cual, a su vez, la ha convertido en alguien tremendamente tímida e insegura.

En *Belle* se cuenta que la madre, a quien no se llega a conocer realmente, fue una mujer excesivamente buena y que, por ello, murió ahogada cuando intentaba rescatar a una niña pequeña. Napier (2015: 168) señala que este tipo de imágenes visuales son comunes en la tradición folclórica japonesa; la idea de una mujer que desaparece abruptamente dejando tras de sí una familia está relacionada con el concepto estético de “Mono no aware” (Fig. 2), el cual hace referencia a la belleza de algo que inevitablemente muere.



Fig. 2. Momento de la separación de Suzu/Belle de su madre.

Con todo ello, se está retomando la idea que se expresaba con el final: bajo una perspectiva cultural japonesa, es más importante algo bello, aunque pueda ser efímero, que algo feliz. De hecho, aunque la muerte de la madre resulta trágica, no se presenta de forma que se busque la lágrima fácil de la audiencia. Además, y retomando la idea del final bonito, llegando al desenlace de la historia se descubre que, aunque la madre de Suzu ya no esté viva, las amigas de esta han estado cuidando de la hija que dejó tras de sí al desvanecerse.

3.3 Dragón

Dragón es un personaje muy interesante dentro de esta historia por la cantidad de matices que contiene y por todo lo que representa. Para empezar, Dragón es, claramente, un “*yōkai*” (Fig. 3), un monstruo o ser de otro mundo bajo el imaginario de la cultura folclórica tradicional japonesa (Shamoon, 2013), una especie de dragón según la cultura oriental (Segura Zariquiegui, 2019), de aspecto alto y desgarrado, grandes garras, cuernos largos y colmillos de aspecto amenazador. A nivel visual llama la atención el uso de una paleta de colores oscuros o apagados, su pelaje es negro y sus ropas tienden a estar compuestas por colores poco llamativos. Esta elección de colores se contrapone a la empleada en la obra de Disney, la cual usa tonos más claros, por ejemplo, el pelaje de Bestia es de una gama marrón dentro de un espectro cálido. Esta paleta de colores permite, por un lado, reflejar visualmente el sufrimiento de la persona escondida tras el personaje de Dragón y, por otro, construir a Dragón como un ser oscuro, misterioso y peligroso. Al mismo tiempo que le hace destacar dentro del mundo de U, en el que predominan las gamas de colores vivos y brillantes.

Los “*yōkai*” como Dragón son simplemente monstruos o seres de otro mundo (Ryūhei, 2021: 333-334), no necesitan una justificación o explicación para serlo y, con frecuencia, pueden cambiar a seres humanos cuando quieran (Napier, 2015: 168). Por el contrario, desde una perspectiva occidental, sí que necesitamos algún tipo de explicación para el hecho de que una persona se convierta en monstruo. A ese respecto, uno de los recursos más habituales es el *factor magia* y, de hecho, esa es la razón de la existencia de Bestia en la versión de Disney. Bajo una perspectiva japonesa, no habría sido necesario darle una explicación al hecho de que Dragón fuera, también, una persona. No obstante, es algo deseable para hacer la narrativa más comprensible al público occidental.

La solución encontrada para esta cuestión fue la traslación del “*yōkai*” al mundo digital, el mundo de U (Fig. 4). De esta forma el mundo de U se convierte, en uno de los principales elementos japonizadores de la película. Este mundo, donde se encuentran Dragón y Belle, representan la parte “*mukokuseki*” de la historia y, en ello, se concentran los elementos de japonsidad que espera la mayoría de la audiencia occidental. Por ejemplo, Belle en el mundo de U es una chica joven, con el pelo rosa claro y unos ojos más grandes de los que presenta su versión humana, los cuales se encuentran acentuados por un maquillaje elaborado, fantasioso y poco común en el mundo real. Al mismo tiempo, todos esos elementos “*mukokuseki*” están justificados por encontrarse limitados al mundo digital, por lo que existe una justificación para ellos más allá de poder crear una historia atractiva para un público internacional.



Fig. 3. Dragón.

Fig. 4. Muestra de los habitantes/personajes existentes en el mundo de U.

Conclusiones

Los cuentos de hadas son narrativas eternas que, difícilmente, dejarán de ser utilizadas en el futuro. La universalidad de sus historias y el trasfondo que presentan las convierten en la base perfecta para la creación de películas, series, libros y videojuegos. Esto mismo también permite que apelen a públicos internacionales, superando barreras sociales y culturales existentes. En este proceso, la adaptación se convierte en un instrumento fundamental que, al mismo tiempo, permite conocer reinterpretaciones de las historias clásicas en función de factores como el momento histórico en el que se realicen. Por ejemplo, la actitud de la protagonista Suzu/Belle, se podría relacionar con un problema social ampliamente extendido en Japón: “hikikomori”, un trastorno caracterizado por un comportamiento asocial y evitativo que conduce a abandonar la sociedad (Kato et al., 2018). Esta forma de comportamiento afecta de forma principal a adolescentes que se aíslan del mundo, encerrándose en su habitación durante un tiempo indefinido, a veces prolongado durante años.

El *anime* que aquí se ha analizado es una clara muestra de ello; *Belle* ejerce, claramente, un doble propósito. En primer lugar, esta película actualiza una historia

clásica y la traslada a la actualidad al situar todo el desarrollo en el siglo XXI. En ese proceso, juega un papel importante la creación del mundo de U. Al llevar parte de la historia al mundo virtual, se está permitiendo al espectador identificarse más con lo que está sucediendo puesto que les resulta más familiar; igualmente, esto facilita la creación de un lenguaje mucho más claro y efectivo.

En segundo lugar, mediante los cambios que se han introducido en la narrativa bajo el pretexto de modernizar la historia, se están incluyendo elementos propios de la cultura japonesa. De esta forma, se está llevando a cabo un proceso de japonización partiendo de un cuento clásico occidental. En última instancia se ha construido una versión japonizada de *La Bella y la Bestia*, convirtiéndola en un elemento más de la expansión cultural japonesa. Cabe destacar que esta versión se ha configurado en base a la dualidad de una representación real de la sociedad nipona —el mundo real de la película— y la creación de un espacio “mukokuseki” lleno de elementos de japonesidad —mundo de U—, que permite cumplir con las expectativas de la audiencia internacional respecto a un producto cultural japonés.

Referencias bibliográficas

BACCHILEGA, Cristina, 2018. “Adaptation and the Fairy-Tale Web”, en GREENHILL, Pauline, RUDY, Jill Terry, HAMER, Naomi y BOSCH, Lauren (eds.), *The Routledge Companion to Media and Fairy-Tale Cultures*, Nueva York: Routledge, pp. 145-153.

CHUA, Beng Huat, 2007. “Conceptualizing an East Asian popular culture”, en CHEN, Kuan-Hsing y CHUA, Beng Huat (eds.), *The Inter-Asia Cultural Studies Reader*, Londres: Routledge, pp. 115-139.

- CUMMINS, June, 1995. "Romancing the Plot: The Real Beast of Disney's Beauty and the Beast", *Children's Literature Association Quarterly*, 20 (1), pp. 22-28.
- ELGER, Tony, SMITH, Chris (eds.), 1994. *Global Japanization? The Transnational Transformation of the Labour Process*, Londres: Routledge.
- ELLWOOD, Gregory, 2022. "Mamoru Hosoda on Creating a Virtual Beauty and The Beast for Belle", *The Playlist*, enero, 2022 (<https://theplaylist.net/mamoru-hosoda-belle-interview-20220117/> [acceso: marzo, 2023]).
- FEDELE, Maddalena, PLANELLS-DE-LA-MAZA, Antonio-José y REY, Endika, 2021. "La ficción seriada desde el mitoanálisis: aproximación cualitativa a los argumentos universales en *Netflix, Prime Video y HBO*", *Profesional de la información*, Vol. 30(2), e300221.
- GENETTE, Gérard, 1989. *Figuras III*, Barcelona: Lumen.
- IWABUCHI, Kioichi, 2019. "Media Culture Globalization and/in Japan", en SIGISMONDI, Paolo (ed.), *World Entertainment Media: Global, Regional and Local Perspectives*, Nueva York: Routledge, pp. 155-163.
- IWABUCHI, Kioichi, 2002. *Recentering globalization: popular culture and Japanese transnationalism*, Durham: Duke University Press.
- JOHNSON, David T., 2017. "Adaptation and Fidelity", en LEITCH, Thomas (ed.), *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*, Oxford: Oxford University Press, pp. 87-100.
- KATO, Hiloko, BAUER, René, 2021. "Mukokuseki and the Narrative Mechanics in Japanese Games", en SUTER, Beat, BAUER, Revé y KOCHER, Mela (eds.), *Narrative Mechanics: Strategies and Meanings in Games and Real Life*. Bielefeld: Transcript Verlag, pp. 113-150.
- KATO, Takahiro A., KANBA, Shingenobu, TEO, Alan R., 2018. "Hikikomori: experience in Japan and international relevance", *World Psychiatry*, Vol. 17, pp. 105-106 (<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/wps.20497> [acceso: abril, 2023]).
- KOSTECKA, Weronika, MÍNGUEZ-LÓPEZ, Xavier, 2021. "Once Upon a Time in Japan: Adaptation Strategies in Grimm's Fairy Tale Classics Series", *Marvels & Tales*, Vol. 35(1), 109-128.
- LEONG, Jane, 2011. "Reviewing the 'Japaneseness' of Japanese Animation: Genre Theory and Fan Spectatorship", *Cinephile: The University of British Columbia's Film Journal*, Vol. 7(1), pp. 19-24.
- MANDUJANO SALAZAR, Yunuen Ysela, 2016. "El camino hacia una política de promoción cultural en el Japón contemporáneo y los inicios de una campaña de fortalecimiento de la identidad nacional", *Estudios de Asia y África*, 51 (1), pp. 77-104.
- MCGRAY, Douglas, 2002. "Japan's Gross National Cool. Foreign Policy", *Foreign Policy*, Vol. 130, pp. 44-54.
- MOLLET, Tracey, 2019. "The American Dream: Walt Disney's Fairy Tales", en TEVERSON, Andrew (ed.), *The Fairy Tale and the World*, Londres: Routledge, pp. 221-231.
- NAPIER, Susan, 2007. *From Impressionism to anime: Japan as fantasy and fan cult in the mind of the West*, Nueva York: Palgrave Macmillan.
- NAPIER, Susan, 2011. "Manga and anime: entertainment, big business, and art in

- Japan”, en LYON-BESTOR, Victoria, BESTOR, Theodore C. y YAMAGATA, Akiko (eds.), *Routledge Handbook of Japanese Culture and Society*, Canadá: Routledge, pp. 226-237.
- NAPIER, Susan, 2015. “Not Always Happily Ever After: Japanese Fairy Tales in Cinema and Animation”, en ZIPES, Jack, GREENHILL, Pauline y MAGNUS-JOHNSTON, Kendra (eds.), *Fairy-Tale Films beyond Disney: International Perspectives*. Nueva York: Routledge, pp. 166-179.
- NOGUCHI, Yoshiko, 2015. “Influences of Victorian Values on Japanese Versions of Grimms’ Fairy Tales”, *Fabula*, Vol. 56, pp. 67-78.
- OKUYAMA, Yoshiko, 2015. *Japanese Mythology in Film: Japanese Mythology in Film a Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime*, Lanham: Lexington Books.
- POITRAS, Gilles, 2008. “Contemporary Anime in Japanese Pop Culture”, en MACWILLIAMS, Mark Wheeler (ed.), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, Nueva York: Routledge, pp. 48-67.
- QUINTAROS-SOLIÑA, Alba, 2014. “Contemporary Japanese Folktales Represented in Anime: the Paradigmatic Case of Inu-Yasha”, en WARNER, Marina (ed.), *Once Upon a Time: A Short History of Fairy Tale*. New York, Nueva York: Oxford University Press, pp. 273-285.
- RYŪHEI, Hirota, 2021. “Traversing the natural, supernatural, and paranormal: yōkai in postwar Japan”, *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol. 48 (2), pp. 321-339.
- SANDERS, Julie, 2015. *Adaptation and appropriation* (2ª ed), Londres: Routledge.
- SEGURA ZARIQUIEGUI, Ainhoa, 2019. “Los Dragones En La Cultura Occidental Y En La Oriental: Dos Cuentos Tradicionales, San Jorge Y El dragón Y La Perla Y El dragón”, en *Pangeas. Revista Interdisciplinaria de Ecocrítica*, 1, pp. 44-50.
- SHAMOON, Deborah, 2013. “The Yōkai in the Database: Supernatural Creatures and Folklore in Manga and Anime”, *Marvels & Tales*, Vol. 27 (2), pp. 276-289.
- STEEN, Emma, 2021. “Japanese anime Belle receives a 14-minute standing ovation at Cannes”, en *Time Out*, junio, 2022 (<https://www.timeout.com/tokyo/news/japanese-anime-belle-receives-a-14-minute-standing-ovation-at-cannes-071921> [acceso: marzo, 2023]).
- STEINHOFF, Heike, 2017. “‘Let It Go’? Re-Inventing the Disney Fairy Tale in Frozen”, en REINHARD, Carrie Lynn y OLSON, Christopher J. (eds.), *Heroes, Heroines, and Everything in Between: Challenging Gender and Sexuality Stereotypes in Children’s Entertainment Media*, Londres: Lexington Books, pp. 159-176.
- SUTER, Rebecca, 2008. *The Japanization of modernity: Murakami Haruki between Japan and the United States*, Cambridge: Harvard University Asia Center.
- TATAR, Maria, 1992. *Off with their heads! Fairy tales and the culture of childhood*, Princeton: Princeton University Press.
- TRINQUET, Charlotte, 2008. “Sociohistorical Approaches”, en HAASE, Donald (ed.), *The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales*, Westport, Connecticut: Greenwood Press, pp. 887-890.
- WEBSTER, Andrew, 2022. “Belle director Mamoru Hosoda on creating a meta-verse fairy tale”, *The Verge*, enero 2022, (<https://www.theverge.com/22866629/>)

- belle-mamoru-hosoda-director-interview [acceso: marzo, 2023]).
- WOOD, Stephen J., 1991. "Japanization and/or Toyotism?", *Work, Employment and Society*, Vol. 5(4), pp. 567-600.
- YOSHINAGA, Ida, 2018. "Convergence Culture: Media Convergence, Convergence Culture and Communicative Caoitalism", en GREENHILL, Pauline, RUDY, Jill Terry, HAMER, Naomi, BOSCH, Lauren (eds.), *The Routledge Companion to Media and Fairy-Tale Cultures*, Nueva York: Routledge, pp. 161-170.
- ZIPES, Jack, 2016. "The Great Cultural Tsunami of Fairy-Tale Films", ZIPES, Jack, GREENHILL, Pauline y MAGNUS-JOHNSTON, Kendra (eds.), *Fairy-tale films beyond Disney: international perspectives*, Nueva York: Routledge.
- HNSTON, Kendra (eds.), *Fairy-Tale Films beyond Disney: International Perspectives*, Nueva York: Routledge, pp. 1-18.
- ZIPES, Jack, 2015. "Introduction", en ZIPES, Jack (ed.), *The Oxford Companion to Fairy Tales*, Oxford: Oxford University Press, pp. xv-xxxii.
- ZIPES, Jack, 2012. *The Irresistible Fairy Tale: the Cultural and Social History of a Genre*, *The Irresistible Fairy Tale: The Cultural and Social History of a Genre*, Princeton: Princeton University Press.
- ZIPES, Jack, GREENHILL, Pauline, MAGNUS-JOHNSTON, Kendra (eds.), 2016. *Fairy-tale films beyond Disney: international perspectives*, Nueva York: Routledge.

Financiación

Este trabajo se ha realizado en el marco de una estancia de investigación en la Universidad de Zaragoza y ha contado con la financiación del Ministerio de Universidades y la Unión Europea-Next Generation EU (convocatoria de ayudas para la recualificación del sistema universitario español Margarita Salas concedida por la Universidad Complutense de Madrid).

© Del texto: Mireya Vicent-Ibáñez, Tamara Antona-Jimeno y Joseba Bonaut-Iriarte.

© De las imágenes: Mamoru Hosoda, 2021.

Notas

¹ Esta historia tiene múltiples variantes y se cree que su origen podría ser una historia titulada *Cupido y Psique* del autor latino Apuleyo incluida en su libro *El asno de oro* (también conocido como *Las metamorfosis*, s. II d. C.). La primera versión publicada con el título *La Bella y la Bestia* fue un cuento escrito por la autora francesa Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve en 1740 (aunque algunas fuentes atribuyen a Gianfrancesco Straparola la recreación de la historia original en 1550). Existen muchas versiones de la historia en toda Europa, pero la versión abreviada de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont, publicada en 1756, es la más conocida y ha servido como base para la mayoría de las versiones y adaptaciones posteriores. La primera traducción al inglés se hizo en 1757.

² Según los datos de taquilla consultados el 24 de abril de 2023 en <https://web.archive.org/web/20211229125815/https://www.animenewsnetwork.com/news/2021-12-29/final-evangelion-film-tops-japan-box-office-in-2021-so-far/.181107>

³ Según los datos de IMDbpro, consultados el 24 de abril de 2023: <https://www.boxofficemojo.com/weekend/2022/W03/>