

Estudio de caso de *Red* (2022): Análisis sobre las referencias e influencias asiáticas de la película

Augusto Almoguera Fernández | aalmogue@ucm.es

Universidad Complutense de Madrid

Palabras clave

“Disney”; “Pixar”; “*anime*”; “diversidad”; “visibilización”; “representación”

Sumario

1. Introducción. 2. Marco teórico. 3.1. Metodología. 3.2. Objetivos. 3.3. Fundamentación y enfoque metodológico. 3.4. Corpus del análisis. 4. Análisis. 4.1. El panda rojo. 4.2. La importancia de la comida en el *anime*. 4.3. Iconografía del *manga* y el *anime*. 4.4. La pintura tradicional china. 4.5. *J-Horror*. 4.6. *K-pop*. 4.7. *Kaiju-Eiga*. 5. Conclusiones. 6.1. Bibliografía. 6.2. Referencias videográficas.

dentro del “universo” Disney/Pixar. Utilizando el modelo de textos narrativos de Seymour Chatman y profundizando en la representación del contenido de la película mediante el análisis de representación de Francesco Casetti y Federico di Chio, se han elegido las referencias e influencias asiáticas con el *anime* como principal objeto de estudio, debido a su fácil reconocimiento dentro de los recursos visuales del filme.

Los resultados del análisis permiten llegar a la conclusión de que en los últimos años Disney parece apostar por historias protagonizadas por personajes más diversos, visibilizando otro tipo de realidades, siendo la película *Red* uno de sus ejemplos más claros.

Cómo citar este texto:

Augusto Almoguera Fernández (2023): Estudio de caso de *Red* (2022): Análisis sobre las referencias e influencias asiáticas de la película, en *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 15 (1), pp. 163 a 185. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: 10.21134/mhjournal.v15i.2012

Resumen

La película *Red* (2022) en palabras de su directora Domee Shi, pretende honrar la cultura asiática mediante la combinación de estilos de animación occidentales y orientales.

Con el objetivo de analizar la representación asiática en la película, se ha realizado un estudio de caso observando las referencias e inspiraciones que convierten a *Red* en una de las películas con una animación más particular

Turning Red (2022) case study: Analysis of the film's Asian references and influences

Augusto Almoguera Fernández | aalmogue@ucm.es

Universidad Complutense de Madrid

Keywords

“Disney”; “Pixar”; “anime”; “diversity”; “visibility”; “representation”

Summary

1. Introduction. 2. Theoretical framework. 3.1. Methodology. 3.2. Goals. 3.3. Foundation and methodological approach. 3.3. Corpus of analysis. 4. Analysis. 4.1. The red panda. 4.2. The importance of food in *anime*. 4.3. *Anime* and *Manga* iconography 4.4. Traditional Chinese painting 4.5. J-Horror. 4.6. K-pop. 4.7. *Kaiju-Eiga*. 5. Conclusions. 6.1. Bibliography. 6.2. Videographic references.

Turning Red in one of the films with a more particular animation within Disney/Pixar “universe”. Using Seymour Chatman’s narrative text model and delving into the representation of the film’s content through the representation analysis of Francesco Casetti and Federico di Chio, *anime* has been chosen as the main object of study, due to its easy recognition within the visual resources of the film.

The results of the analysis allow us to conclude that in recent years Disney seems to be betting on stories starring more diverse characters, making other types of realities visible and the movie *Turning Red* is one of its clearest examples.

Abstract

Turning Red (2022), in words of its director Domee Shi, aims to honor Asian culture by combining Western and Eastern animation styles.

With the aim of analyzing the Asian representation in the film, a case study has been carried out, observing the references and inspirations then undoubtedly to

How to cite this text:

Augusto Almoguera Fernández (2023): Estudio de caso de *Red* (2022): Análisis sobre las referencias e influencias asiáticas de la película, en *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 15 (1), pp. 163 a 185. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: 10.21134/mhjournal.v15i.2012

1. Introducción

El cine tiene el poder de crear o cambiar pensamientos. Como bien nos explican Adriana Callegaro, Andrés Di Leo Razuk y Esteban Mizrahi (2017), el cine se presenta como una de las instituciones responsables de hacer circular e instaurar representaciones con las que habitamos y comprendemos el mundo. Por eso se nos presenta como una potente herramienta para la deconstrucción de estereotipos, y la visibilización de la diversidad, siendo cadena de transmisión para la eliminación de conductas discriminatorias.

La comunidad asiático-americana en Estados Unidos constituye el 5,8 de la población del país y durante décadas los asiáticos han estado acostumbrados a ser considerados unos extraños e inadaptados, incluso cuando han estado viviendo durante varias generaciones en los Estados Unidos (De la Torre Bermúdez, 2016). Estos tópicos también los hemos podido ver en el mundo del cine, de hecho, los asiáticos que encontrábamos en Hollywood solían ser personajes secundarios, planos y habitualmente relacionados con las artes marciales, la guerra, la crueldad o el exotismo sexual. Casi siempre interpretaban a villanos o a bufones con acentos graciosos y nombres impronunciables, sobre los que los protagonistas blancos hacían algún tipo de chiste. Además, en muchas ocasiones eran incluso interpretados por actores occidentales con caracterizaciones ofensivas como el personaje de Mr. Yunioshi en *Desayuno con diamantes* (Blake Edwards, 1961), interpretado por Mickey Rooney o el personaje de Marlon Brando en *La casa del té de la luna de agosto* (Daniel Mann, 1956) (Villalba, 2023).

Pese a la tradición de crear personajes asiáticos estereotipados, la cultura estadounidense parece haber comenzado a transitar en un sendero distinto, debido al auge global del cine hecho en Asia y a la consolidación del mercado chino como objetivo prioritario para los estudios de Hollywood. La globalización y la universalización de plataformas de streaming como Netflix y el éxito de películas como *Crazy Rich Asians* (Jon M. Chu, 2018) o *The Farewell* (Lulu Wang, 2019) y el triunfo de películas en los Óscars como *Todo a la vez en todas partes* (Daniel Kwan y Daniel Scheinert, 2022), *Drive my car* (Ryusuke Hamaguchi, 2021), *Parásitos* (Bong Joon-ho, 2020) o *Minari* (Lee Isaac Chung, 2020) (Almoguera, 2023), han puesto los ojos en las experiencias de los asiáticos-americanos, observando su mirada y sus problemáticas particulares, ganando así terreno entre el público y la industria del entretenimiento estadounidense (Del Real, 2021).

Observando esta nueva ola de producciones asiático-americanas de los últimos años, se ha decidido realizar un estudio de caso de la producción de Disney/Pixar, *Red* (Domee Shi, 2022), una película reciente que abre nuevas ventanas de reflexión en el que parecen observarse las tendencias de visibilización de la cultura asiática en el cine americano actual y que en palabras de su directora, quiere honrar a la cultura asiática y americana mediante la combinación de estilos de animación occidentales y orientales con clara inspiración en el *anime* clásico de los años 90 y principios de los 2000 (Brown, 2022).

En la película podemos observar cómo en los últimos años Disney parece apostar por historias protagonizadas por personajes más diversos, visibilizando otro tipo de realidades. Esta tendencia podemos observarla en las últimas películas del estudio como *Mundo Extraño* (Don Hall, 2022), *Encanto* (Byron Howard, Jared Bush y Charise Castro Smith, 2021) o *Coco* (Adrián Molina y Lee Unkrich, 2017). En este sentido, la película *Red* es uno de sus ejemplos más claros. Asimismo, es la primera película del estudio escrita, producida y dirigida por mujeres (Yuen, 2022), además de la primera cinta de la compañía que se centra en los cambios que experimenta una adolescente, hablando con naturalidad de temas como la menstruación o la pubertad. En conexión, la cinta nos permite reflexionar sobre la importancia de la diversidad en los roles creativos y observar la necesidad de contar con mujeres en la industria del cine para contribuir en la creación de narrativas más inclusivas y enriquecedoras.

2. Marco teórico

Red transcurre en un barrio familiar canadiense, en este sentido señalar que más de 1.8 millones de canadienses son descendientes chinos¹ y como uno de los grupos étnicos más grandes en el país, se ha querido visibilizar a las personas asiático-americanas, algo muy representativo en estos tiempos en los que ha aumentado el odio contra los asiáticos. En Estados Unidos los crímenes de odio contra personas de origen asiático se han disparado impulsados por los discursos de la extrema derecha culpándolos de la pandemia del Covid-19².

«Hay una combinación de racismo que tiene que ver con el virus, pero también con el desarrollo y la influencia económica que está teniendo China», explica María Elvira Ríos para el periódico chileno, *La Tercera* (2021). Actrices como Sandra Oh, la intérprete de Ming Lee en el doblaje en versión original de *Red*, demanda, junto a otros activistas y las comunidades asiáticas de los Estados Unidos, el fin de los ataques de odio e igualdad de oportunidades para personas de ascendencia asiática. En este sentido la deconstrucción de falsos estereotipos y la visibilización de personajes más ricos y diversos se nos presenta como una oportunidad para el fomento de actitudes más inclusivas, favoreciendo la transformación del imaginario colectivo.

La inclusión de representaciones asiáticas diversas en el cine puede favorecer la superación de la imagen del “asiático misterioso”, además de mitigar esa mirada “de lo ajeno” que según María Elvira Ríos (2021), docente del Diplomado sobre Culturas Asiáticas del Instituto de Estética UC, aún persiste. De hecho, en los últimos años esa forma de conocer Oriente está cambiando entre los jóvenes gracias a las influencias de la música coreana o el anime japonés, entre otras cosas (Del Real, 2021).

1 Datos obtenidos a fecha de agosto de 2023 del Prew Research Center. El Centro de Investigación Pew brinda información sobre problemáticas, actitudes y tendencias que caracterizan a los Estados Unidos.

2 Según datos de la organización *Stop AAPI Hate*, solo entre marzo y diciembre de 2020 se contabilizaron 2808 denuncias de acoso y actos de racismo contra personas de origen asiático en Estados Unidos.

Red es la primera película en el estudio de animación Pixar de Disney en estar dirigida por una mujer, Domee Shi, ganadora de un *Oscar* en 2018 por su cortometraje *Bao*. Nacida en la provincia china de Chongqing, se mudó a Canadá con su familia cuando tenía dos años y se crió en Toronto. Con la película ha querido honrar a todos los descendientes asiáticos americanos y canadienses como expresa en el documental *Abraza tu panda interior: Así se hizo Red* (2021).

La cinta también cuenta con el primer equipo en la historia de Pixar formado únicamente por mujeres. Destacando la participación de la productora Lindsey Collins, la supervisora de efectos visuales Danielle Feinber, la diseñadora de producción Rona Liu y la productora asociada Sabine Koch O'Sullivan. Este hecho según, Margaret Dean, jefa de Skybound Entertainment y directora de la organización en defensa de las mujeres en la animación Women in Animation, ha permitido mostrar a otras profesionales del medio que se puede tener a un grupo de mujeres liderando un equipo y crear historias con un punto de vista femenino. De hecho, según dicha organización, tras el estreno de *Red* se ha empezado a contar con más mujeres creativas en las producciones de animación (Ramírez, 2022).

Según CIMA³, los datos recogidos en el estudio de la Iniciativa de Inclusión Annenberg de la Universidad del Sur de California y Women in Animation, hasta 2018, solo el 3% de las películas animadas fueron dirigidas por mujeres. En cambio, en áreas como la producción, la animación tiene una mayor representación femenina que las películas con actores reales. En el estudio se incluyen 120 películas animadas y se revela que el 37% fueron producidas por mujeres, mientras que, en los largometrajes con actores de carne y hueso, la cifra de productoras es del 15%. «La proporción de mujeres en este papel de liderazgo en la animación y el progreso que se ha hecho en la última década, indica que hay espacios donde la industria está tomando la inclusión con seriedad y favoreciendo el cambio», explica Stacy L. Smith, directora del estudio.

Cada vez se están consolidando más mujeres en roles ejecutivos y directivos en el mundo de la animación, pero el porcentaje general todavía está por detrás del objetivo de paridad de género 50/50 establecido para 2025 por Women in Animation, aunque su directora, Margaret Dean, se siente optimista con los datos obtenidos hasta el momento, ya que cada vez hay un número mayor de mujeres en los programas de animación. «Veo un enfoque y una forma de contar las historias diferentes entre las mujeres más jóvenes y puedo ver una mayor confianza y compromiso con sus propias carreras, lo cual creo que es fundamental», declaró Dean para *Variety* (2022).

Domee Shi y su equipo han podido, además de tratar el tema de la representación asiática, hablar de otras cuestiones poco desarrolladas por las miradas masculinas de otros directores como la ingeniosa manera de abordar la menstruación, asunto muy poco representado en el cine en general. Asimismo según María Valdés del Teso (2022), «lo que iba a ser una inocente película sobre una niña y sus amigas que querían ir a un concierto se ha convertido en una

3 Asociación de mujeres cineastas y de medios audiovisuales españoles.

de las historias más polémicas que ha producido Pixar» al darse en uno de los momentos en los que la sexualidad femenina está en plena agenda política, especialmente en Estados Unidos» (Valdés del Teso, 2022, p. 202) De hecho, varios críticos cinematográficos afirmaron que la película, al hablar del tema de la menstruación, está enfocada a un público muy con-creto y que *Red* es una de las cintas más raras e incómodas de Pixar (Gómez Urzaiz, 2022).

Sin embargo, según Minaya Tamariz y Pasco Moreno (2022) *Red* plantea el tema de la sexualidad de las niñas y adolescentes de una manera amena y positiva para el público infantil, hablando de la menstruación de manera tanto explícita, mostrando un paquete de compresas, como de una forma simbólica, con la alegoría del panda rojo que representa los cambios fisiológicos y emocionales que sufre la protagonista.

Disney no había sido muy partidaria de hablar del tema de la menstruación abiertamente en el pasado, de hecho, en los años 2000 no distribuyó en Estados Unidos la película del Estudio Ghibli, *Recuerdos del ayer* (Isao Takahata, 1991), debido a sus referencias sobre la menstruación; no obstante, la compañía fue pionera en educación menstrual en los años cuarenta del siglo pasado. La empresa Cellucotton Products Company⁴ financió el cor-tometraje educativo para Disney titulado *La historia de la menstruación* (Jack Kinney, 1946) considerada la primera producción audiovisual en pronunciar la palabra vagina (Llanos Martínez, 2017). *Red* también recurre a distintas metáforas como la transformación de su protagonista Mei Lee en un panda rojo gigante para hablar de la pubertad, habla de crecer, averiguar quién eres y aceptarlo o de la representación corporal positiva.

Además, otra novedad que aporta *Red* es que sus personajes femeninos se alejan de los cánones de belleza típicos de una princesa Disney (delgadez, cinturas de avispa, cuello largo y extremidades delicadas), Mei Lee y sus amigas son robustas, tienen lunares, las caras redondas y los tobillos anchos como bien cita su directora, Domee Shi en *Abraza a tu panda interior. Así se hizo Red* (2022).

Otra cuestión a tener en cuenta es que la película está muy influenciada por los gustos y vivencias de la adolescencia de sus creadoras, como comenta la diseñadora de producción Rona Liu en una entrevista para el medio *Slashfilm* (2022). Esto hace que no solo sus recuerdos estén reflejados en la película, sino también su afición por el *manga*, cómic de origen japonés y el *anime*, estilo de animación japonesa, cuyo impacto se manifiesta estéticamente en *Red*.

En la década de los ochenta y noventa del siglo pasado, se produjo un *boom* de la animación japonesa en Occidente y los que fueron niños en esa época han crecido viendo *animés* como *Sailor Moon* (Junichi Sato, Kunihiko Ikuhara y Takuya Igarashi, 1991-1997)

4 En la actualidad, es la multinacional responsable de marcas como Kleenex

o Dragon Ball (Minoru Okazaki y Saisuke Nishio (1986-1996) colando su influencia en la cultura visual de una generación (Tempone, 2020).

Era importante para nosotros impulsar la apariencia y el estilo de la película. Queríamos que el entorno se sintiera como se siente Mei y como ella podría ver el mundo. He sido una gran fanática del *anime* japonés desde que tengo uso de razón y me encanta que sea tan expresivo, exagerado, divertido y emotivo. El estilo de animación del *anime* realmente encaja para poder aumentar las emociones de los personajes, lo que tiene mucho sentido para esta película sobre una niña con emociones muy intensas (Domee Shi, 2022).

Como también explica la diseñadora de producción Rona Liu, la estética de la película es una mezcla entre Oriente y Occidente y esto nos lleva al origen mismo del *manga*. Las primeras historietas de este arte japonés datan alrededor del año 1790, y se originaron debido a la llegada de personas de occidente a Japón. Los primeros pasos del *manga* vienen de la mezcla de dos estilos, el arte gráfico japonés del siglo XI y la influencia de las historietas occidentales que se producían en el siglo XIX (Fernández, 2017). Aunque para hablar del *manga* tal y como lo conocemos, tenemos que hablar de Osamu Tezuka, conocido en Japón como *el dios del manga*, debido a que gracias a su obra el consumo de *manga* se expandió y difundió masivamente por el país, además de calar profundamente en la sociedad japonesa actual como indica el periodista Moisés Fernández (2017).

El mayor referente de Tezuka no fue otro que Walt Disney, con *Bambi* (David Hand, 1942) como fuente de inspiración para su estilo de dibujo. En esta película encontró los cánones idóneos en los que basar la anatomía ocular de sus futuros personajes, convirtiéndose en una seña distintiva de este arte japonés (López, 2012).

Tezuka consiguió empezar a trabajar en la animación en los años cincuenta con Toei Animation y a mediados de los años sesenta fundó su propio estudio de animación, Mushi Pro. También creó la primera serie de televisión semanal de animación japonesa, *Astroboy* (1963-1966), de hecho su gran éxito impulsó la animación japonesa más allá de su país de origen (Horno López, 2012).

Sin embargo, la primera animación japonesa considerada *anime* sería *La espada sin filo* (Junichi Kouchi, 1917), aunque el *anime* tal cual lo conocemos se originó también gracias a la influencia de Disney ya que, tras su éxito en los años veinte, Japón no quiso quedarse atrás y empezó a producir una serie de cortometrajes muy influenciados por la compañía americana. Podríamos comprobar que la influencia entre la animación de Oriente y Occidente siempre ha existido y esto nos lleva de nuevo a *Red* y a la combinación de elementos del *anime* japonés que es visualmente más estilizado, gráfico y bidimensional con el estilo CGI tridimensional más occidental de las películas de Pixar, que fue todo un desafío para el equipo de la película. «Queríamos crear algo único. Mei es una niña chino canadiense por lo que queríamos honrar los dos estilos de animación, el occidental y el oriental», explica Shi para el medio *Techradar* (2022).

La mezcla de elementos en dos y tres dimensiones, combinado con elementos del *anime* dibujados a mano con iluminación en tres dimensiones, causó muchas dificultades en la producción de la película. Se creó hasta una nueva herramienta de *software* de animación especial llamada *Profile Mover*. La productora de la película Lindsey Collins explica que con el *Profile Mover* se podían combinar elementos en dos y tres dimensiones y hacer que los personajes en pantalla se moviesen de una forma totalmente nueva, ayudando a los animadores a volver a aprender lo que se puede hacer desde una nueva perspectiva de la animación. Collins asegura que, aunque este *software* se creó específicamente para *Red*, se utilizará en las próximas películas de la compañía debido a los buenos resultados obtenidos (Power, 2022).

Con todo lo expuesto anteriormente, pretendemos realizar un análisis fílmico de la película *Red*. Para ello se ha efectuado un estudio de caso utilizando el modelo de textos narrativos de Seymour Chatman para plasmar la representación del contenido de la película mediante el análisis de representación de Francesco Casetti y Federico di Chio. Mediante este análisis se pretende comprobar si el *anime* y el *manga* han permeado en la película *Red*, propiciando cambios en su forma de trabajar e impulsando una nueva tendencia en el mundo de la animación en occidente.

3.1. Metodología

En los últimos años Disney ha apostado por la diversidad y las nuevas formas de ver el mundo, la evolución de su forma de actuar ha ido en aumento a medida que la sociedad ha ido haciendo más y más ruido en torno a numerosos temas que anteriormente eran considerados tabú (De Pablo Pérez y Vele López, 2023), por eso el presente artículo consiste en un estudio de caso de la película *Red*. Hemos optado por esta película por ser un filme relativamente reciente y que por su planteamiento abre nuevas líneas de reflexión y estudio académico.

La metodología del estudio de caso está diseñada para profundizar en el análisis de una situación determinada en particular, en nuestro caso estamos utilizando la película *Red* para observar la nueva ola de producciones cinematográficas americanas influenciadas por Asia y su cultura que se están produciendo en los últimos años. La utilización del estudio de caso es particularmente apropiada para cierto tipo de problemas, donde la investigación y la teoría se hallan en sus fases preliminares (Bonoma, 1985).

Hemos decidido utilizar esta metodología de investigación, ya que, al ser *Red*, una película tan reciente, con el estudio de caso, se nos permite realizar una investigación empírica que analiza un fenómeno contemporáneo en su contexto real, donde los límites entre el fenómeno y el contexto no se muestran de forma precisa, y en el, que múltiples fuentes de evidencia son utilizadas (Jiménez Chaves, 2012).

El estudio de caso nos ayudará a entender las influencias, referencias e intenciones que ha

utilizado Domee Shi y su equipo en la película para poder contar historias más diversas contribuyendo a crear un cambio positivo en la forma en la que se representan y se perciben las comunidades asiáticas en el cine y la cultura popular.

3.2. Objetivos

El objetivo principal de este artículo es reflexionar sobre la representación de la cultura asiática en el cine occidental, tomando como objeto de estudio la vigésimo quinta película del estudio Pixar, *Red*, dirigida por Domee Shi en el año 2022 y aproximarnos a las influencias y referencias estéticas de la cinta, entre ellas el *anime*.

Aunque el presente análisis no puede extrapolarse a las futuras tendencias a explorar por parte de Disney, si se nos presenta como una buena oportunidad para analizar los cambios que ya se están produciendo en la compañía. *Red*, además, es una película que entraría dentro de la que parece una nueva ola de producciones asiático-americanas. Asimismo, es una producción interesante de analizar por ser la primera película de animación liderada por mujeres, que además habla de la menstruación.

3.3. Fundamentación y enfoque metodológico

Enfrentarse al reto de un análisis fílmico involucra la comprensión, el análisis y la interpretación de todos los códigos de la película y para analizar dichos códigos es necesario utilizar una metodología apropiada que especifique las características básicas del código cinematográfico (Sulbarán Piñeiro, 2000). Con las referencias seleccionadas anteriormente, hemos decidido basarnos en utilizar el análisis narrativo cinematográfico de Seymour Chatman y el análisis de representación de Francesco Casetti y Federico di Chia para ayudarnos a profundizar en los aspectos que nos ayudarán a comprobar cómo el *anime* ha influenciado en la estética de la película *Red* y cómo se ha representado a la cultura asiática en la cinta.

Según Seymour Chatman, un texto narrativo está formado por dos elementos, la historia y el discurso. La historia es el contenido o cadena de sucesos (acciones, acontecimientos), más lo que podríamos llamar los existentes (personajes o detalles del escenario) y un discurso, los medios a través de los cuales se comunica el contenido (Chatman, 1978, p.19). Sin embargo, Chatman asegura que estas dos categorías resultan insuficientes para analizar todos los elementos de la narración y subdivide ambas categorías en sustancia y forma (Tabla 01).

Tabla 1

	Expresión	Contenido
Sustancia	Medios de comunicación en la medida en que pueden comunicar historias.	Representaciones de objetos y acciones en mundos reales e imaginarios que pueden ser imitados en un medio narrativo, tamizados por los códigos de la sociedad del autor.
Forma	Discurso narrativo (la estructura de la transmisión narrativa) que consiste en elementos compartidos por narraciones en cualquier medio que sea.	Componentes de la historia narrativa: sucesos, existentes y sus conexiones.

Fuente: Chatman, 1978, p.32.

Mientras tanto, el método de Casetti y Di Chio consiste en determinar las tres instancias básicas que debe contener un análisis fílmico: la representación, la narración y la comunicación. La representación es definida como la puesta en marcha de una reproducción, analizable a partir de la puesta en escena (el contenido), la puesta en cuadro (la modalidad/ encuadre) y la puesta en serie (el nexo/el montaje). El análisis de la comunicación se basa en el estudio del emisor como narrador, del receptor como narratario y el punto de vista. Y la narración debe estudiarse partiendo de sus componentes: los acontecimientos, los personajes, las situaciones y las transformaciones (Sulbarán Piñeiro, 2000) Por tanto, para analizar las secuencias con referencias seleccionadas tomaremos elementos de los análisis fílmicos de los autores expuestos anteriormente.

3.4. Corpus del análisis

Analizando la película, se han seleccionado una serie de claras referencias e influencias de *animés* clásicos de los años 90 y principios de los 2000, que tanto Domee Shi, su directora, como el equipo de la película han nombrado en multitud de entrevistas y en el documental *Abraza tu panda interior: Así se hizo Red* (Erica Milsom, 2022). Se han seleccionado también las referencias e influencias asiáticas más obvias agrupándolas en varios grupos repites términos:

- El diseño del panda en el que se transforma Mei está inspirado por el personaje de Totoro en *Mi vecino Totoro* (Hayao Miyazaki, 1988).
- La influencia artística de la autora de *manga* Rumiko Takahashi en el diseño de los personajes y en la transformación de Mei en panda.

- La aplicación de iconografía *manga* en la película como las expresiones faciales exageradas de los personajes, la utilización de líneas de velocidad para enfatizar los movimientos o los efectos de fondos abstractos para fortalecer los estados de ánimo de los personajes.
- El uso de los colores y diseño de los espacios con clara inspiración en el *anime Sailor Moon* (Junichi Sato, Kunihiko Ikuhara y Takuya Igarashi, 1991-1997).
- La forma de representar la comida muy similar a cómo se representa en las películas del Estudio Ghibli.
- Los dibujos que hace Mei en su libreta están inspirados en los dibujos que realizaba Domee Shi en su adolescencia con claras influencias de los *mangas*, *Fruit Basket* de Natsuki Takaya e *Inuyasha*, de la ya citada Rumiko Takahashi.
- La pesadilla que Mei tiene justo antes de convertirse en panda está muy influenciada por la estética del dibujante japonés Junji Ito y el video maldito de la película *The Ring* (Hideo Nakata, 1998).
- La lucha final entre los dos pandas gigantes en la ciudad de Toronto tiene grandes influencias del subgénero cinematográfico *Kaiju Eiga*, donde monstruos gigantes luchan entre sí.
- Durante la película hay mucha iconografía clásica china, sobre todo en las escenas con Míng, la madre de Mei o en las que aparece su familia.
- El grupo de música *4*TOWN*³ inspirado en bandas de *K-pop* como *BTS* o *BIGBANG*.

4. Análisis

4.1. El panda rojo

La protagonista de *Red*, Mei Lee, es la típica adolescente que al llegar a la pubertad, descubre el secreto familiar y es que al igual que el resto de las mujeres de su familia, cada vez que pierde el control de sus emociones, se transforma en un panda rojo. El pelaje rojo del panda también es muy importante, ya que el rojo es un color muy significativo para la cultura china. Representa la alegría, la fortuna y la vitalidad. Es un símbolo de juventud, belleza y salud. En la película contrasta con los colores que utiliza la madre, Míng, y el resto de las mujeres de la familia, que tienden más hacia los verdes, simbolizando una forma de rechazar el legado familiar (los pandas rojos). En la cultura china el rojo está asociado al fuego y el

yang, mientras que el verde se vincula con la madera y el *yin*. El color verde simboliza armonía, longevidad y pureza y en el *feng shui* se asocia con la familia (Resendiz, 2022).

Podemos comprobar además la clara influencia del personaje de Totoro de *Mi vecino Totoro* (Hayao Miyazaki, 1988) en el panda de *Red*, tanto en el diseño como en su conexión con lo mágico. De hecho, Domee Shi afirmó en una entrevista para *Los Angeles Times* (2022) que quería crear su propio Tototo. Asimismo, en ambas películas las protagonistas son unas niñas que combinan la vida real y las dificultades que acarrea, con vivencias fantásticas. En ambos casos se busca el equilibrio entre realismo y magia (Zuckerman, 2022).

Este equilibrio es una constante en el cine de Miyazaki. Pero no se plantea como una vía de escape sin más, sino que en la obra del director japonés estos mundos de fantasía se crean a través de la deconstrucción de la realidad, sirviendo como una herramienta para el estudio de ésta (H. Roquer, 2021). Podríamos sintetizar que tanto *Red* como *Mi vecino Totoro* entrarían dentro del estilo adscrito a la corriente de realismo mágico, en la cual elementos fantásticos se incluyen en la realidad cotidiana algo muy común en las películas de Pixar y del Estudio Ghibli.

Otra gran inspiración para el diseño del panda y para el diseño de personajes son las obras de Rumiko Takahashi, *Ranma 1/2* e *Inuyasha*. Sus historias también se basan en equilibrar el uso de elementos mágicos en la realidad, los personajes de sus obras se enfrentan a problemas sobrenaturales combinados con otros problemas típicos de la adolescencia. Domee Shi explica en el documental *Abraza tu panda interior: Así se hizo Red* (2022) que quería tomar elementos de Rumiko Takahashi: su alegría, soltura y la forma de incorporar la magia en sus historias fueron una gran inspiración tanto en el guion como en el diseño artístico de la película.

Mei se convierte en panda creando una nube rosa, al igual que lo hacen los personajes de *Ranma 1/2* cuando se transforman. Rumiko Takahashi ha sido una de las grandes influencias artísticas en la vida de Domee Shi, como bien explica la directora en el vídeo promocional del canal de *YouTube* de Pixar (2022). Además, hay un homenaje en la película a Takahashi en los dibujos que aparecen en la libreta secreta de Mei, con claras referencias a personajes como el protagonista de *Inuyasha*.

4.2. La importancia de la comida en el *anime*

Aunque no es el tema principal de *Red*, analizando la película no podemos evitar mencionar la clara presencia de la gastronomía asiática. En la película hay una escena donde Jin, el padre de Mei, está haciendo la cena, mientras Mei y Ming están viendo una telenovela china en la televisión. La escena rodada como si fuese un sueño y con una saturación de colores y un brillo dorado, homenajea a la película hongkonesa *The God of Cookery* (Stephen Chow y Lee Lik-Chi, 1996).

Según Rona Liu, la diseñadora de producción de *Red*, las grandes inspiraciones para representar la comida en la película fueron las películas del Estudio Ghibli y la marca Sanrio⁵. Los alimentos no buscan parecer realistas, si no redondos, bonitos y simplificados. El ingrediente para que todo pareciera tan apetitoso se debe al uso de la iluminación y a otorgarle un brillo aceitoso a los platos de la escena (Saxena, 2022).

Desde sus orígenes, la animación japonesa se ha esforzado en representar de forma detallada la comida y es una de sus señas de identidad. Además, la alimentación está ligada a las emociones de sus protagonistas, convirtiéndose en un elemento transversal para la historia. La comida es importante en el *anime* porque es importante para Japón. En 2013, la Unesco, incluyó en su lista de Patrimonio Cultural al *Wasboku*, práctica cultural y social aplicada a la preparación y consumo de alimentos. Además, la comida también es parte fundamental de las prácticas religiosas del sintoísmo, principal doctrina religiosa en Japón. La comida, sus preparaciones y los utensilios que sirven a este propósito son sagrados, por eso el *anime* no puede sino reflejar y honrar estas prácticas (Mayorga Alzate, 2022).

4.3. Iconografía del *manga* y el *anime*

«En el *anime*, se exagera la iluminación y los escenarios para hacernos sentir realmente lo que sienten los personajes en ese momento y eso nos inspiró para crear la estética de *Red*», asegura Domee Shi en una entrevista para *Disney Animation Promos* (2022).



Figura 02: Imágenes promocionales de Mei en *Red* ((Domee Shi, 2022) utilizadas en *Disney Animation Promos*.

Este uso de fondos expresionistas surgió en el *manga* y es denominada *manpu*, estos efectos de fondo abstracto se suelen utilizar para fortalecer el estado del ánimo del personaje.

5 Empresa japonesa de papelería y creadora de Hello Kitty.

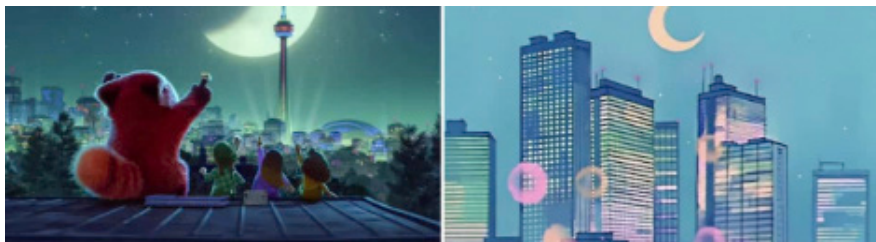


Figura 03: Ejemplo de fondos expresionistas en el primer volumen del manga *Marmelade Boy* (Wataru Yohizumi, 1992)



Figuras 07 08: Ejemplos de expresiones faciales en *Red* (Domee Shi, 2022) y en el anime *Sailor Moon* (Junichi Sato, Kunihiko Ikuhara y Takuya Igarashi, 1991-1997).

Otra característica de *Red* es que las expresiones faciales de los personajes están basadas en las de los personajes de los *animés* de los años ochenta y principios de los noventa. En el *manga* y el *anime* se utilizan una serie de símbolos visuales que se han desarrollado a lo largo de los años para convertirse en métodos comunes para expresar las emociones, condiciones físicas y estados de ánimo. «Queríamos que el espectador se sintiese igual que lo hace Mei en la película y con la estética del anime podíamos exagerar los rasgos faciales para poder sentir lo que el personaje está sintiendo en cada momento», explica Domee Shi para una entrevista de *Los Angeles Times* (2022).

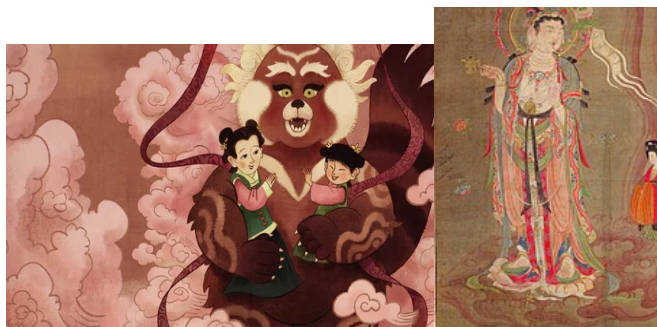


Figuras 09 y 10: Ejemplos de fondos nocturnos en *Red* (Domee Shi, 2022) y en el *anime Sailor Moon* (Junichi Sato, Kunihiko Ikuhara y Takuya Igarashi, 1991-1997).

Además, *Sailor Moon* no solo sirvió de inspiración para las expresiones faciales de los personajes de la película, sino también para su paleta de colores pasteles y tonos de ensoñación nocturna (Mercado, 2022)

4.4. La pintura tradicional china

En la cultura china, el respeto y el culto a los ancestros es fundamental y es uno de los pilares argumentales de la película. Esta tradición tiene su influencia en el confucianismo y el taoísmo y las escenas que tienen que ver con la historia de la antepasada de Mei que inició la maldición familiar están inspiradas en las pinturas clásicas chinas. Estas secuencias también recuerdan mucho al estilo pictórico de Isao Takahata, director de películas como *Mis vecinos los Yamada* (1999) o *El cuento de la princesa Kaguya* (2013), utilizando un estilo artístico que recuerda a las pinturas de pergamino chinas y japonesas, como bien explica Takahata en el documental *Ghibli y el misterioso Miyazaki* (Yves Montmayeur, 2005). El método tradicional del arte pictórico japonés es usar un pincel para dibujar líneas y después colorear. Este método de dibujar contornos y después dibujar dentro de las líneas es originario de China (Nogueira Calcagno Horta, 2021).



Figuras 11 y12: Mural de Dunhuang, Dinastía Tang y un fotograma de la película *Red* (Domee Shi, 2022).

4.5. J-Horror

En la película también hay una secuencia donde Mei Lee, antes de transformarse en panda por primera vez, tiene una pesadilla en la que aparecen una serie de imágenes desconcertantes, extrañas y muy alejadas de los estándares de Disney y que recuerdan a las imágenes de la cinta maldita de *The Ring* (Hideo Nakata, 1998) y al arte del dibujante de *manga* de terror Junji Ito. Estas referencias están muy ligadas a que, a finales de los años noventa, se produjo un *boom* por el terror japonés en occidente, propiciado por el cada vez mayor interés en la cultura asiática. «El cine de terror se encontraba en un bucle; repitiendo clichés y se buscaban nuevas formas de expresión del horror. Así que ese terror minimalista, conectado con la tecnología, pero también con la tradición de cuento de fantasmas que presentó *Ringu*, cuajó en el público occidental», explica Ángel Sala, director del Festival de cine fantástico de Sitges en una entrevista para *El periódico de España* (2022).

4.6. K-pop

En el caso de *Red*, la sexualidad de su protagonista se cataliza por medio de las *boy bands*, puesto que las comunidades musicales han sido tradicionalmente el lugar de exploración sexual de las jóvenes (Valdés del Teso, 2022). «Para las adolescentes como Mei Lee, las *boybands* son sus primeros pasos en el mundo de los chicos y a través de ese fanatismo pueden expandir su círculo de amigos. «Por lo que pensé que podría ser interesante para incorporarlo en la historia», explica Domee Shi para *Billboard Japan* (2022), afirmando que el grupo *4*TOWN*3 está inspirado en grupos como *BIGBANG*, *BTS* y *2PM*, en la entrevista también destaca que grupos de Corea del Sur y Japón son un aporte vital y predominante de la cultura asiática.

4.7. Kaiju-Eiga

El tercer acto de la película termina con una pelea con Ming transformada en un panda gigante que se dirige al estadio *Toronto SkyDome*, donde está teniendo lugar el concierto de *4*TOWN*3, para enfrentarse a su hija. Desde las primeras versiones del guion, la película terminaba con una pelea entre *Kaijus* que simboliza una versión muy exagerada de una pelea entre una madre y una hija adolescente, pero a una escala gigante y masiva (Wilding, 2022).

Ming se transforma en un panda gigante que recuerda a Godzilla, el monstruo japonés que fue el primer exponente del *Kaiju Eiga*, término que se utiliza para definir las películas (*eiga*) de monstruos (*kaiju*) japonesas. Este género, muy prolífico en Japón, tiene su origen con *Japón bajo el terror del monstruo* (Ishiro Honda, 1954). Honda había vivido los horrores de la Segunda Guerra Mundial y Godzilla es una metáfora de las atrocidades de la destrucción atómica, siendo una crítica férrea contra las bombas de Hiroshima y Nagasaki y un simbolismo de la fuerza destructora de Japón (Endrino, 2007).

5. Conclusiones

Red ha sido la tercera película de Disney/Pixar que no se ha estrenado en cines después de *Soul* (Pete Docter y Kemp Powers, 2020) y *Luca* (Enrico Casarosa, 2021), por el rápido aumento que tuvo la variante Omicron del Covid-19, pero esto no le ha impedido ser el mejor estreno de una producción en Disney Plus a nivel mundial en la plataforma de streaming (Chaneta Cuevas, 2022). El filme, además, ha sido especial en varios sentidos, pues es la primera cinta protagonizada por una niña adolescente asiática de Pixar, la primera en tener un equipo liderado enteramente por mujeres y pionera en hablar de forma natural de temas como la pubertad y la menstruación. En conexión, cabe subrayar que estos temas han sido poco tratados en el cine infantil y que en este caso se abordan de manera cercana y tratando a la audiencia joven como personas capaces de entender situaciones complejas de la sociedad. Es la primera vez que se produce una película sin complejos ni edulcorantes para el público femenino en Pixar (Valdés del Teso M, 2022). *Red* también ha cambiado la forma de trabajar la animación del estudio creando una técnica específica para ello.

La cinta, además, pretende representar a la comunidad asiática tomando de inspiración muchas referencias de su cultura. La más obvia es la inspiración en su estilo artístico, basado en el *anime* japonés, por eso hemos querido realizar un estudio de caso y analizar dichas referencias. A través del estudio realizado se observan esas influencias culturales asiáticas y, aunque *Red* es un caso aislado, hemos decidido optar por esta película porque estas referencias se aprecian de manera muy clara, permitiéndonos reflexionar sobre la tendencia de Disney por apostar por historias más diversas e inclusivas en sus últimos años. También nos sirve de modelo para analizar las nuevas tendencias en el cine de Hollywood en el que se observa una integración asiática en el cine americano que parece mostrar la voluntad por superar los estereotipos aún persistentes.

En este sentido, no hemos podido obviar el contexto en el que se realiza, pues en los últimos tiempos la violencia, las agresiones y los crímenes de odio contra ciudadanos asiáticos en Estados Unidos se han disparado, en gran medida debido a la pandemia del coronavirus que tuvo su origen en China y que ha agudizado la xenofobia hacia Oriente (Del Real, 2021). En conexión, consideramos que el cine puede y debe ser herramienta de transformación del imaginario colectivo, favoreciendo la disolución del odio o el rechazo a “lo diferente”.

Por todo ello es importante el triunfo de *Red*, ya que ha cambiado la forma en la que Disney/Pixar produce sus películas, por lo que parece, marcando un nuevo rumbo en la compañía.

6.1. Bibliografía

Aguilar, C. (2022, 15 de noviembre). Director Domee Shi adds a charm factor to the perils of puberty in “Turning Red”. *Los Angeles Times*. Recuperado de: <https://www.latimes.com/entertainment-arts/awards/story/2022-11-15/turning-red-pixar-domee-shi>

Almoguera, P. (2023, 10 de marzo). Los Óscar más asiáticos, pero “made in Hollywood”. *La Vanguardia*. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/vida/20230310/8814854/oscar-mas-asiaticos-made-in-hollywood.html>

Bell, J. (2005). *Cómo hacer tu primer trabajo de investigación*. Barcelona, España: Gedisa

Bernabé, M. (2013, 12 de junio). Osamu Tezuka conoce a Walt Disney. *El blog de Marc Bernabé*. Recuperado de <http://www.mangaland.es/2013/06/tezukadisney/>

Bonoma, T. (1985) Case Research in Marketing: Opportunities, Problems, and a Process. *Journal of Marketing Research*, nº22, 199-208. <https://doi.org/10.2307/3151365>

Brown T. (2022, 11 de marzo). How boy bands and anime inspired Pixar’s magical must-see “Turning Red”. *Los Angeles Times*. Recuperado de <http://lat.ms/3XeN9ME>

Callegaro A. Di Leo Razuk A., Mizrahi E. (2017). *Cine y cambio social: imágenes sociopolíticas de la Argentina 2002-2012*. Buenos Aires, Argentina: CLACSO

Casetti F. y Di Chio F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona, España: Ediciones Paidós.

Chaneta Cuevas R. (2022, 18 de marzo). “Red” se convierte en la película con el mejor estreno de Disney + en todo el mundo. *Ecartelera*. Recuperado de: <https://www.ecartelera.com/noticias/red-mejor-estreno-disney-plus-68383/>

Chatman S. (1978). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid, España: Taurus Humanidades

CIMA. (2019, 11 de junio). Escasa representación de las mujeres en el cine de animación. *Cima: Mujeres cineastas*. Recuperado de: <https://cimamujerescineastas.es/escasa-representacion-de-las-mujeres-en-el-cine-de-animacion/>

De la Torre Bermúdez, A.M. (2016, 24 de enero). La influencia asiática: estereotipos y consecuencias. *La pluma Rosetta*. Recuperado de: <https://laplumaderosetta.wordpress.com>

com/2016/01/24/la-influencia-asiatica-estereotipos-y-consecuencias/

De Pablo Pérez L. y Vele López A. (2023) Análisis de las polémicas de Disney: Cambios socioculturales y nuevas tendencias (Trabajo final de licenciatura, Universidad de Valladolid) <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/60834>

Del Real, A. (2021, 27 de marzo). La mirada asiática conquista Hollywood en medio del odio. *La Tercera*. Recuperado de <https://www.latercera.com/culto/2021/03/28/la-mirada-asiatica-conquista-hollywood-en-medio-del-odio/>

Endrino J. (2007, 16 de diciembre). Kaiju Eiga. *Asiática*. Recuperado de <http://www.asiateca.net/2007/12/16/kaiju-eiga/>

Felipe López A. R. (2010). Influencia del Anime en el Cine de Acción. *Cuadernos de Documentación Multimedia*, 21,279-315. [Bit.ly/RevistasUCM](http://bit.ly/RevistasUCM)

Fernández, M. (2017). Historia del manga. *Superaficionados*. Recuperado de <https://www.superaficionados.com/manga-historia/>

Gómez Urzaiz, B. (2022, 12 de marzo). “Red”: Pixar rompe el tabú de la menstruación y algunos críticos muestran absoluta incompreensión. *El país*. Recuperado de bit.ly/44N6ou

Horno López, A. (2012). Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés, *Con A de Animación*, 2, 106-118. <https://doi.org/10.4995/caa.2012.1055>

Idelson, K. (2022, 5 de diciembre). Animation Opens More Screen Doors for Women and Their Stories. *Variety*. Recuperado de: <https://variety.com/2022/film/spotlight/animation-women-turning-red-1235450850/>

Jiménez Chaves, V.E. (2012). El estudio de caso y su implementación en la investigación. *Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales*, nº31, 44-71. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3999526>

Roquer, R.H. (2021, 5 de enero). El mundo según Hayao Miyazaki. Entre la fantasía y la realidad. *Cintilatio. Espacio de ensayo fílmico*. Recuperado de <https://cintilatio.com/el-mundo-segun-hayao-miyazaki/>

Llanos Martínez, H. (2017, 15 de noviembre). Cuando Disney hablaba de la menstruación a niñas de los 40. *El país*. Recuperado de <https://elpais.com/elpais/2017/11/09/actuali->

dad/1510242159_881794.html

Lola, L. (2022, 9 de marzo). “Turning red” animators on anime influences and work with Domee She. *CAAM. Center for Asian American Media*. Recuperado de bit.ly/3NdKn5S

Mathai J. (2022, 7 de febrero). How Turning Red Blends Pixar’s Iconic Animation Style with anime. *Slashfilm*. Recuperado de bit.ly/44bAn3X

Mayorga Alzate, I. (2022, 2 de diciembre). La comida en el anime. Banquete para los ojos. *Bacanika*. Recuperado de <https://www.bacanika.com/seccion-cultura/la-comida-en-el-anime.html>

Mercado K. (2022, 16 de marzo). Por qué “Red” de Pixar es lo que el mundo de la animación necesita. *Domestika*. Recuperado de bit.ly/3NealR6

Minaya Tamariz P. y Pasco Moreno A. (8 de junio de 2022). «Mi panda mi decisión»: Turning Red y la sexualidad en las niñas. *Radicales libres*. Recuperado de <https://radicaleslibres.pe/mi-panda-mi-decision-turning-red-y-la-sexualidad-en-las-ninas/>

Muñoz, C. (2011). *Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis*. Ciudad de México. México: Pearson Educación

Power T. (2022, 12 de marzo). Turning Red is Pixar’s pioneering anime movie that’ll make you relive your youth. *Techradar*. Recuperado de bit.ly/42SgUEa

Ramírez, F. (2022, 09 de septiembre). Mujeres en el mundo de la animación. ¿El cine está cambiando? *Fuera de foco*. Recuperado de <https://fueradefoco.com.mx/noticias/mujeres-animacion-muma-wia>

Resendiz A. (2022, 19 de marzo). RED: 9 datos culturales sobre la nueva película de Disney y Pixar y mucho girl power. *Kmagazine*. Recuperado de bit.ly/3CHUZ7T

Rodríguez E. (2022, 10 de marzo). Estos personajes de Disney “Red” están basados en BIGBANG y 2PM. *La verdad*. Recuperado de bit.ly/3P1eGC

Santiago J.A. (2012). Generación Manga. Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España. *Puertas a la lectura*, nº24, 10-27. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4026509>

Saxena J. (2022, 24 de marzo). Why the food in Pixar’s Turning Red looks so good.

Eater. Recuperado de <https://www.eater.com/22991446/animating-delicious-looking-food-pixar-turning-red-interview>

Sulbarán Piñeiro E. (1999). El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica. *Opción*, nº31, 44-71. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2474953>

Shi, D., Docter P. (2022). *The art of Turning Red*, San Francisco, EEUU: Chronicle Books

Tampone, D. (2020, 15 de diciembre). ¿Qué es el dibujo manga y cuáles son sus rasgos estéticos? *Domestika*. Recuperado de bit.ly/3NcW10h

Valdés del Teso M. (2022). La pubertad femenina en Red (2022): Sexualidad, sexualización y recepción, en *Misoginia y filoginia: Fuerzas discursivas simbólicas en la narrativa internacional*. Madrid, España: Editorial Dykinson

Villalba, J. (2022, 12 de septiembre). ¿Qué fue de las películas de terror japonés? *El periódico de España*. Recuperado de <https://www.epe.es/es/cultura/20220912/peliculas-terror-japones-75198359>

Villalba, J. (2023, 17 de abril). ¿Anuncia el éxito de “Todo a la vez en todas partes” una nueva ola de cine asiáticoestadounidense?. *El periódico de España*. Recuperado de <https://www.epe.es/es/cultura/20230417/todo-a-la-vez-en-todas-partes-exito-cine-asiaticoamericano-85810968>

Wilding, J. (2022, 23 de abril). TURNING RED Director Dome She reveals a few of the movie's alternate Kaiju battle endings. *ComicBookMovie*. Recuperado de bit.ly/3JjVPeZ

Yang M. (2022, 11 de marzo). How “Turning Red” Presents Chinese Culture Liberated Me in a way I didn't Know I needed. *Parents*. Recuperado de bit.ly/448VR10

Yuen, T, (2022, 18 de marzo). “Turning Red” Made Me Feel Understood As a Chinese-American Teen. *Teenvogue*. Recuperado de: <https://www.teenvogue.com/story/turning-red-made-me-feel-understood-as-a-chinese-american-teen>

6.2. Referencias videográficas

Shi, D. (Dirección). (2022). Red (Película). Walt Disney Pictures

Milson, E. (Dirección). (2022). Abraza tu panda interior: Así se hizo Red (Película). Walt Disney Pictures

Montmayeur Y. (Dirección). (2005). Ghibli y el misterioso Miyazaki. Estudio Ghibli

Pixar (2022, 7 de marzo) The Team of 'Turning Red' and the Women Who Inspire Them #WomensHistoryMonth. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=7XtKrrXNvp4>



Licencia Creative Commons
Miguel Hernández Communication Journal
mhjournal.org

Cómo citar este texto:

Augusto Almoguera Fernández (2023): Estudio de caso de Red (2022): Análisis sobre las referencias e influencias asiáticas de la película, en *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 15 (1), pp. 163 a 185. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: 10.21134/mhjournal.v15i.2012