UNIVERSIDAD SAN IGNACIO DE LOYOLA

FACULTAD DE HUMANIDADES

Carrera de Comunicaciones

LA DIÉGESIS FEMENINA EN EL DISCURSO FILMOGRÁFICO DE HAYAO MIYAZAKI

CASOS:

Mi Vecino Totoro (1988)
La Princesa Mononoke (1997)
El viaje de Chihiro (2001)
***El Castillo Ambulante (*2004)**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicaciones

KATHERINE CANAL PARICAHUA

Asesora:

SANDRA BUSTAMANTE PARODI

Lima – Perú

2020

DEDICATORIA

A mis queridos padres por ser cómplices de mis aventuras, gracias a ellos conocí este hermoso mundo del anime y la cultura japonesa, ellos nunca me cortaron las alas ni mis aspiraciones. También agradezco a mi hermana que es toda una mujer miyazakiana por las incontables noches de desvelo a mi lado, ella es mí guía profesional y tiene un corazón inocente que merece ser protegido. Finalmente, a mi sensei Sandra, por sacar lo mejor de esta tesis y confiar en mi propuesta.

Para mi yo del presente y del futuro, porque cuando vuelva a leer estas letras, recordaré ser siempre como:

Mei, por ser una aventurera.

Satsuki, quien es una hermana responsable.

Chihiro, por ser vehemente y trabajadora.

San, por ser fuerte y fiel a mis ideales.

Sophie, para amar sin juzgar y mantener en alto mi autoestima.

> "They say that the best blaze burns brightest, when circumstances are at their worst"

Sophie Hatter
(Howls castle Moving)

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN 6

1.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 8

1.1.1. Planteamiento del problema 8

1.1.2. Formulación del problema 8

1.1.3. Esquema de planteamiento de problema 9

1.1.4. Justificación de la investigación 10

1.2. MARCO REFERENCIAL 10

1.2.1. Antecedentes 10

1.2.2. Terminología de interés 14

1.2.3. Marco teórico 16

A. Anime 16

i. Nomenclatura 16

ii. Origen 17

iii. Anime como propaganda militar 19

iv. La evolución del anime hasta la actualidad 21

v. Características y formatos del anime 22

vi. Ojos 24

vii. Cara 24

viii. Cabello 25

ix. Estilo 25

x. Géneros 26

xi. Apreciación del anime 30

B. Manga 31

i. Nomenclatura 31

ii. Origen 31

iii. Género 34

iv. Manga en la actualidad 35

C. Perspectiva de género 36

D. La figura femenina y la animación japonesa 39

i. La mujer 39

ii. La mujer japonesa en la historia 39

iii. La mujer japonesa en el Siglo XX hasta la actualidad 42

iv. La mujer en la animación japonesa 43

E. Sintoísmo 45

1.3. OBJETIVOS E HIPÓTESIS 47
1.3.1. Objetivos 47
1.3.2. Hipótesis 47
II. MÉTODO 48
2.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN 48
2.1.1 Tipo de investigación 48
2.1.2 Diseño de investigación 49
2.2 VARIABLES 50
2.3 MUESTRA 51
2.4 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN 52
2.4.1 Joseph Campbell 52
2.4.2 Vladimir Propp 53
2.4.3 El viaje del escritor de Christopher Vogler 54
2.4.4 Los arquetipos 56
2.4.5 Las doce etapas del Viaje del Héroe 58
2.4.6 Problema de género en la creación de los personajes 65
2.5 PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS 67
2.6 PLAN DE ANÁLISIS 68
III. RESULTADOS 69
3.1 PRESENTACIÓN DE RESULTADOS DE ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO 69
3.1.1 Hayao Miyazaki 70
A. Vida de Hayao Miyazaki 70
B. Estilo de Hayao Miyazaki 71
C. Primeros años 72
D. Toei Doga y su camino hacia Studio Ghibli 73
E. Premios obtenidos por Hayao Miyazaki 75
3.1.2 Studio Ghibli 79
A. Filmografía de Studio Ghibli 86
3.1.3 Análisis del objeto de estudio *Mi Vecino Totoro* 86
A. Sinopsis 86
B. Arquetipos 86
C. Ficha técnica 87
D. Aplicación del instrumento de Vogler 88
E. Análisis de los personajes 90
F. Resultado de análisis de la película *Mi Vecino Totoro* 91

3.1.4 Análisis del objeto de estudio *La princesa Mononoke* 95
A. Sinopsis 95
B. Arquetipos 95
C. Ficha técnica 95
D. Aplicación del instrumento de Vogler 96
E. Análisis de los personajes 98
F. Resultado de análisis de la película *La princesa Mononoke* 99
3.1.5 Análisis del objeto de estudio *El viaje de Chihiro* 106
A. Sinopsis 106
B. Arquetipos 106
C. Ficha técnica 106
D. Aplicación del instrumento de Vogler 107
E. Análisis de los personajes 109
F. Resultado de Análisis de la película *El viaje de Chihiro* 110
3.1.6 Análisis del Objeto de estudio *El Castillo Ambulante* 118
A. Sinopsis 118
B. Arquetipos 118
C. Ficha técnica 119
D. Aplicación del instrumento de Vogler 119
E. Análisis de los personajes 121
F. Resultado de análisis de la película *El Castillo Ambulante* 124
3.2 CONCLUSIONES 131
3.3 RECOMENDACIONES 133
IV. REFERENCIAS 134
V. ANEXOS 141

I. INTRODUCCIÓN

Desde el inicio del Siglo XX, la animación japonesa, reconocida actualmente como anime, es un género que ha evolucionado paulatinamente dentro de la industria del cine y la televisión. La evolución paralela de las nuevas tecnologías ha permitido a diversos autores del anime, plasmar con fidelidad sus procesos creativos. Siendo así, desarrollaremos cómo la animación japonesa se ha introducido tanto en el mercado oriental como en el occidental.

A título personal, comprendo la relevancia del desarrollo de la mujer en la actualidad, la misma que urge en una sociedad con prejuicios, estereotipos y estigmas de género que atraviesa niveles socioeconómicos, edades y culturas. Este último factor inclinó el objeto de la presente investigación, considerando que, si bien existen diversos autores que describen innovadoras propuestas en la animación japonesa, el discurso contenido en las obras de Hayao Miyazaki representa una visión diferente del anime convencional y comercial, porque presta no solo transculturalidad, sino también fuerza ética y protagonismo del rol femenino.

En ese sentido, Hayao Miyazaki empieza creando historias magníficas en las cuales ensambla la naturaleza, el feminismo, el equilibrio de fuerzas entre varón y mujer. Estas traspasan la simple fantasía e inducen a una dinámica distinta a la cotidianidad.

La filmografía de Miyazaki no solo contiene una función narrativa exquisita; sino también, ofrece una herramienta al espectador, la esperanza de mejorar la humanidad rompiendo estereotipos y respetando la naturaleza desde un vértice antropológico, que permite no sólo hacer imaginar a un niño sino también, hacer dudar a un adulto de que lo imposible sea posible.

Al delimitar el presente trabajo de investigación, se optó por analizar: *Mi vecino Totoro (1988), La princesa Mononoke (1997), El viaje de Chihiro (2001), El castillo ambulante (2004),* películas con protagonistas de carácter independiente que demuestran las destrezas de una mujer. Se determinará la contribución de dichas obras que abarcan desde las primeras a las más recientes, material que permitirá un análisis íntegro y vertical del enfoque del autor.

Cabe precisar que, como instrumento de investigación, se utilizarán los arquetipos propuestos por Christopher Vogler en su libro, “El Viaje del Escritor”, a efectos de

determinar el desarrollo de los personajes y su arco transformacional.

Finalmente, habiendo culminado el análisis cualitativo e interpretativo de las obras de Hayao Miyazaki, se expondrán las conclusiones del presente trabajo de investigación, considerando siempre la premisa que el universo *miyazakiano* parte de un escenario contrario al convencional y pese a ello cuenta con múltiples elementos, todos ellos identificables en nuestra realidad.

1.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.1. Planteamiento del problema

Desde temprana edad, he desarrollado predilección por la cultura japonesa. Esta ha dejado huella en mi a través de distintos animes, mangas, películas, videojuegos, etc. Todas estas manifestaciones considero reflejan una perspectiva única de vida: respeto por los seres vivos y la naturaleza, empoderamiento de ideas y las acciones de los demás. Es la suma de dichas expresiones socioculturales y mi afición por el material audiovisual oriental lo que me lleva a valorar y colocar en alta estima, todo aquello que proviene del país del sol naciente.

La animación japonesa será el origen de la investigación, en base a lo cual insistiré en dar a conocer aspectos importantes de un "ilustrador" - es como se define el propio Hayao Miyazaki – quien es director y cineasta; una de las grandes figuras en la industria de la animación, quien, a través de sus películas, reafirma su cultura milenaria y su esencia diferenciadora.

Habiendo dicho ello, es importante resaltar que el rol femenino es un tema importante en la actualidad, dentro de un mundo avasallador, lo cual me impulsa a analizar las ventajas de este tipo de obras como catalizador o influencia positiva; puesto que, contiene un mensaje y la interiorización como fuente de desarrollo en las mentes de las niñas agregando fuerza e independencia, y en los niños, el respeto a su prójimo; lo cual, iré detallando durante el desarrollo del texto.

Hoy en día, el contenido visual es una de las herramientas más poderosas considerando que las películas tienen un gran impacto en la audiencia en general por la carga de información en las imágenes; por ende, las películas se pueden usar como un catalizador de juicios de valor y mensajes positivos en la educación para el público y en especial para los niños y adolescentes, aún más, teniendo en cuenta que los niños en sus primeros años de vida aprenden mediante la imitación.

1.1.2. Formulación del problema

En el presente trabajo de investigación, se buscará responder las siguientes interrogantes:

Interrogante principal:

¿Cuál es el mensaje y qué podemos aprender del discurso femenino expuesto en la filmografía de Hayao Miyazaki?

Interrogantes secundarias:

¿Cuál es la diferencia entre Hayao Miyazaki con otros realizadores?

¿Cuál es la diferenciación que hace que sus películas contengan mensajes esperanzadores y educativos?

¿Cómo pueden afectar los mensajes fílmicos en los niños que pueden ser su público objetivo y también como afecta a los adultos?

¿Cómo hace Hayao Miyazaki para que el mundo mágico ilustrado de sus películas se relacione con experiencias reales y cotidianas?

¿A qué se debe la carencia de material bibliográfico en torno a la industria cinematográfica oriental animada en nuestro país?

Unidades de análisis:

- *Mi vecino Totoro (1988).*
- *La princesa Mononoke (1997).*
- *El viaje de Chihiro (2001).*
- *El castillo ambulante (2004).*

El enfoque expuesto se basará en estas cuatro películas porque cada una tiene un rol femenino de protagonistas de diferentes edades y en diversos escenarios, elementos que permitirán profundizar el objeto de estudio.

1.1.3. Esquema de planteamiento de problema

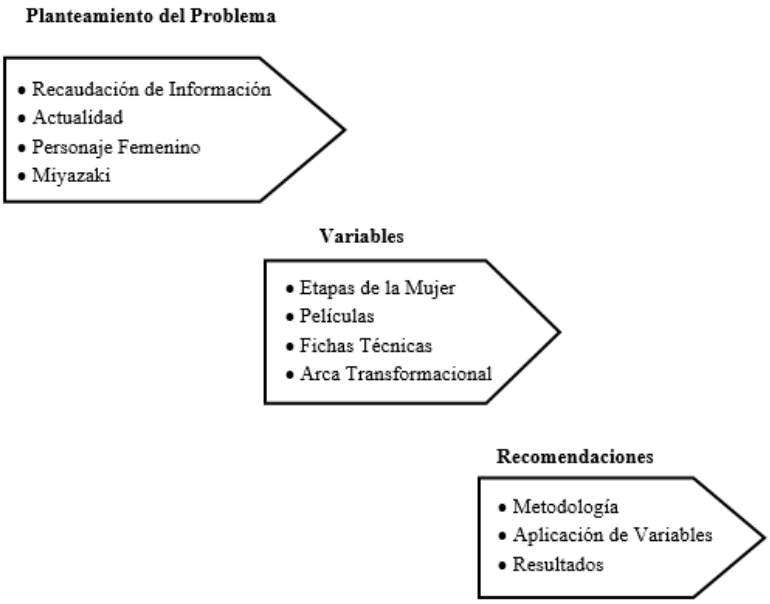


Figura 1. Esquema de Planteamiento de problema
Fuente: Propia.

1.1.4. Justificación de la investigación

He elaborado diversas monografías en mi etapa universitaria, dichos trabajos fueron motivados por mi afición hacia los animes y mangas, afición que tengo desde los ocho años. Considero que esta propuesta investigativa me permitirá manejar el conocimiento previo y el compromiso para dar a conocer la obra de Hayao Miyazaki.

No obstante, me exigirá como reto personal, separar mi subjetividad respecto de mi afición por los animes y lograr descubrir, interpretar y exponer el sentido del trabajo de Miyazaki, abarcando una dimensión social, artística y transcultural.

Del mismo modo, se busca contribuir con la apreciación y selección de material de consulta para futuros trabajos audiovisuales y que en las universidades las películas no occidentales puedan ser temas de estudio.

Adicionalmente, se dará a conocer el estilo de Hayao Miyazaki, que sería un instrumento destacable en el tipo de enseñanza virtual a la niñez, a través de una educación que motive el respeto a la naturaleza, cultura y potenciar el rol femenino, algo que es necesario en todo el mundo y en especial en nuestro Perú.

1.2. MARCO REFERENCIAL

1.2.1. Antecedentes

La primera tesis por analizar corresponde a la autora Valentina Alcalá de la ciudad de Caracas, Venezuela. Escogí este trabajo de investigación porque analiza el protagonismo femenino en una de las películas más importantes de Hayao Miyazaki *El viaje de Chihiro*, pero con una visión social y audiovisual.

Análisis de la figura femenina en el viaje de Chihiro de Hayao Miyazaki, Suárez Alcalá Valentina

Suárez describe como Miyazaki rompe y va contra la corriente, al crear personajes sólidos y autosuficientes, también refleja su investigación sobre acontecimientos en la historia como función y género, expone un marco general de la animación, sin limitarse a la realidad y sus complejas leyes y normativas, desarrolla la expansión del anime, su diferenciación con animaciones de otros países, etc. Se puede identificar, el realce del poder de la mujer japonesa en Japón

feudal en el tercer y último *Shogunato* (Tokugawa bakufu) que ostentó el poder en todo Japón, lo cual cambió después de una guerra que trajo marginación en el estado y sociedad.

Un tema importante que pude resaltar es la sobreprotección de los niños, es cierto que queremos protegerlos y darles lo mejor, pero al hacerlo también podemos provocar una desconexión con la realidad, hasta el punto de que solo tienen una vaga sensación de lo que significa estar vivo.

El trabajo tiene un enfoque cualitativo con recolección de datos sin medición numérica, para descubrir o definir preguntas de investigación en el proceso de interiorizar diversos temas.

El rol femenino en las películas de Hayao Miyazaki, María Morillo Maqueda

Escogí dicha investigación por los aspectos antropológicos que hay en su trabajo de investigación, dando un panorama completo del objeto de estudio para tener un referente claro. No es necesario ser un aficionado para entender el contenido.

El enfoque de Morillo Maqueda (2017), es sociocultural, para lo cual aplicó herramientas antropológicas con una explicación amplia respecto el anime y manga. Hay puntos relevantes como la figura femenina en la animación y el feminismo en la historia. El elemento resaltante que se puede apreciar es el análisis de los personajes con diversas características como: edad, año, situación histórica y rol.

Los objetos de estudio fueron analizados mediante fichas técnicas que contienen los detalles de la descripción de la protagonista y personajes secundarios. Asimismo, se incluye el contexto histórico de varias películas e identificó el contraste del héroe y el ayudante y sus papeles complementarios.

La representación de los personajes de las películas de Hayao Miyazaki, Victoria Soledad Castro León

La tercera propuesta por analizar pertenece a Victoria Castro León de Ecuador, escogí este escrito por el análisis de cada personaje de las películas de Hayao Miyazaki, de esta manera no se estudia solo el campo completo; sino, se basa en la especificación de cada elemento como fuente de información.

El objetivo es dar a conocer la representación de cada protagonista de la historia, de esta manera haciendo un análisis de su rol y la conexión con los otros personajes, este trabajo de investigación tiene un análisis teórico.

Desarrolla un estudio utilizando premisas desde la antigüedad como Aristóteles donde analiza un personaje según la acción que realiza durante la historia, esa acción que le dará carácter, hasta autores que hablan sobre la realización de los protagonistas como los guionistas, a efectos del desarrollo de la trama se verá la construcción de las mencionadas mediante un arco transformacional de una señorita tímida a una valiente.

Castro León selecciona "características constructivas del cine clásico y divide el estilo de Hayao Miyazaki en tres actos narrativos: planteamiento, desarrollo y desenlace" (2018, p.75). Asimismo, indica que estas tres etapas, se relacionan mediante acciones y sus decisiones originando una causa y consecuencia en la historia. Finalmente, la tesista desarrolla la complejidad psicológica, traducida en intensidad reflejada a través de las emociones.

La aportación de los personajes femeninos al universo de Hayao Miyazaki, Ana María Pérez Guerrero

El cuarto trabajo por analizar es de Ana María Pérez Guerrero de España. Se resalta antecedentes de la humanidad desde el género femenino y su perspectiva en la actualidad. De esta manera, el lector entiende el motivo de los hechos y el proceso evolutivo.

Pérez Guerrero explica que, "destaca especialmente por la fuerza ética". (2013, p.108). Las historias y los personajes como instrumento de diferenciación en las filmográfica de Hayao Miyazaki. En el proceso de su trabajo, nos muestra como desarrolla en concepto general marcando los roles que tiene cada uno de ellos, también invoca lo desarrollado por Aristóteles en su libro "Retórica[1]" (2013, p.109), debido a que asocia ciertas pasiones al carácter de jóvenes, personas maduras y

[1] Retórica, obra de Aristóteles compuesta por tres libros que explica que el término es el contrapunto de la dialéctica, prosigue con los métodos de convicción de un orador y por último detalla componentes de la metáfora y forma estilísticos de la lengua griega.

ancianas.

De la misma forma, establece la edad como eje principal en la clasificación de los personajes debido a que la edad de los personajes juega un rol importante como variable fundamental, para el estudio de las películas, estableciendo el rol social de las ancianas se centra en la formación de las generaciones, sus acciones e influencia son decisivas en las tramas.

Otro aspecto importante, es la fortaleza del carácter y el corazón magnánimo que distingue a cada una de las creaciones de Hayao Miyazaki, logrando sentir parte de ellas. Se menciona un punto interesante sobre las películas en occidente, la vejez percibida como algo negativo, siendo para Miyazaki diferente.

Respecto a la caracterización psicológica de la mujer adulta, sobre todo si es antagonista, existe una gran complejidad en la que se combinan benevolencia y egoísmo en distintos grados, pese a su carácter antagónico, en algunos casos, los valores heroicos se han oscurecido por el resentimiento o la codicia, aún se manifiestan restos del carácter magnánimo de las heroínas *miyazakianas.*

La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica, Laura Montero Plata

El último escrito por el reconocimiento y amplio conocimiento de la tesista quien tiene varios proyectos de investigación[2] y un libro sobre el mundo de Miyazaki y el Studio Ghibli (Montero, 2011). Tener como antecedente uno de sus trabajos, brinda información valiosa que facilita entender mi objeto de estudio; por otro lado, explica de manera ordenada el viaje de Hayao Miyazaki como autor y el proceso artístico.

El estudio describe la industria de animación y circuitos de distribución, donde se identifica que Japón goza de una salud envidiable en esa industria. Asimismo, muestra todo el comienzo laboral de Miyazaki por las empresas donde inició y su desarrollo profesional de manera extendida.

---

[2] Laura Montero Plata, Doctora en Historia del cine. Autora de "El mundo invisible de Hayao Miyazaki" y "BSG: La princesa Mononoke".

En el trabajo de investigación, se precisa que Miyazaki tiene como inspiración a Osamu Tezuka, considerado por muchos, *el dios del manga*, un *mangaka* muy reconocido que tenía como influencia la estética norteamericana, pero al transcurrir el tiempo Miyazaki quiso separar su influencia de Osamu Tezuka para diferenciar su estilo artístico.

Sobre ello, corresponde precisar que el anime permite una pluralidad de géneros, se identifica la fantasía en las obras de Hayao Miyazaki lo cual nos lleva a sentir muy vivo el folklore japonés, aunque para este creador le gustaría que siga vivo este aspecto cultural en todas las obras comerciales. Asimismo, se rescatan varios conceptos en las entrevistas de Hayao Miyazaki en diversos medios o eventos; en los cuales, indica que es testigo del egoísmo del hombre y de un proceso de destrucción que coadyuva a la extinción de otras especies.

Ante ello, la animación permite escapar de nosotros mismos atrapados en un mundo real y esta evasión nos permite adentrarnos en el fenómeno que Miyazaki llama: “De las posibilidades perdidas”, contexto en que obviamos lo que ocurre a nuestro alrededor, y se refiere a vivir, sin formulación de pensamiento de por medio.

Asimismo, en los argumentos de su tesis doctoral, la escritora explica como el folklore japonés, *mitología*, festivales, tradición y cuentos; se erigen como un conjunto de tradiciones que se están perdiendo a lo largo del tiempo, lo cual, mediante la animación se convierte en un vehículo de fantasía y *simbología* antigua.

1.2.2. Terminología de interés

El presente trabajo de investigación contiene diversos términos originarios en el idioma japonés, este se divide en tres medios de escritura: el *Kanji* que son caracteres chinos, el *hiragana* que es la simplificación de caracteres complejos y consta de 46 caracteres, el *katakana* que no tiene valor conceptual sino fonético y consta de 46 caracteres y es usada para palabras acogidas de otros idiomas como el idioma inglés.

Para proveer una lectura amigable y entendible se escribirá en cursiva los términos en japonés y otros idiomas. A continuación, se desarrolla una lista de

términos que facilitarán la lectura y comprensión del presente trabajo:

- Anime: describe la animación japonesa.
- Arquetipos: Patrones del inconsciente colectivo, prototipo ideal que sirve como un ejemplo o formato a seguir.
- Fan Service: Término utilizado por los fans en los medios audiovisuales como el anime y *manga*, son creados para cumplir peticiones del público sin estar relacionado con la trama principal.
- Fotogramas: Imágenes plasmadas en una impresión de un papel.
- Geishas: Tradicionales artistas japonesas al servicio del entretenimiento.
- Hiragana: Silabario basado en ideogramas cursivos chinos, el más usado en la actualidad.
- Kami: Término empleado para referirse a los dioses, deidades adoradas en el *sintoísmo*
- Kanji: Es uno de los tres sistemas de escritura japonesa, caracteres chinos.
- Katakana: Silabario consta de 46 sonidos con la utilidad para escribir palabras de origen extranjero.
- Manga: Término para referirse a las historietas japonesas.
- Mangaka: Término que se usa para referirse a los creadores de una historieta japonesa.
- Meiji: Periodo japonés donde la aplicación a las reglas o normas era su distintivo.
- Mitología: Conjunto de mitos, creencias adheridos a una cultura o religión.
- Miyazakianas: Término que se aplica a la figura de la mujer en las obras de Miyazaki.
- Nihon: Es un término para referirse a Japón de una manera más informal y que está siendo usado frecuentemente.
- Nipon: Es otro de los términos que se usan para referirse a Japón.
- Otaku: Palabra para definir a una persona fanática del *manga*, anime o la cultura japonesa.
- Ova: Original Video Animation, son capítulos adicionales de alguna serie como una continuación, tienen una calidad superior a una serie de anime, la gran mayoría no tiene censura de ningún tipo que puede expandirse a audiencia mayor.
- Romanji: Representación de sonidos japoneses.

- Shogunato: Gobierno conducido por los militares japoneses divididos en tres periodos kamakura, Muromachi y Edo.
- Shonen: Género orientado a jóvenes que se caracteriza por el contenido de acción y temáticas de peleas.
- Simbología: Disciplina que estudia símbolos.
- Sintoísmo o Shinto: Nombre de la religión en Japón, sucesión de prácticas y tradiciones que representa la adoración a las fuerzas de la naturaleza, y respeto a las divinidades *Kami*.
- Storyboard: Guion gráfico (ilustraciones con una secuencia para la efectividad de una guía para el creador).
- Studio Ghibli: Estudio de animación.

1.2.3. Marco teórico

Para agregar fluidez en la lectura que se presenta en este trabajo, resulta necesario mostrar aspectos básicos del origen de la animación japonesa, los cuales se desarrollarán líneas abajo.

a. Anime

i. *Nomenclatura*.

Comenzaré con la procedencia de la palabra *anime* -es como se conoce a la animación japonesa- existen varios significados de la naturaleza de este término, los cuales provienen de distintos escritos.

Al respecto, María Morillo sostiene que:

> El anime es un género o tendencia que ha ido introduciéndose poco a poco dentro del mundo de la televisión y el cine. Desde sus inicios, aproximadamente en 1907, la animación japonesa ha ido evolucionando su nombre y características hasta que, hoy en día, obtiene el nombre de anime (2017, p.4).

Existen varias teorías que indican que el posible origen de

este término sea francés, pero se da uso de esa palabra, para precisar obras de animación del único país procedente que es Japón.

Por otro lado, en el 2011, Montero señala que la palabra *anime* es una abreviación del vocablo animeshon, que procede de animation que es una palabra en inglés con significado animación, lo cual refleja la gran influencia de Estados Unidos.

Entre los años 1907 y 1960, se identifica una evolución de cómo podría designarse o enunciar un término correcto para la animación japonesa. Alrededor de 1907, llevaría el nombre de Senga Eiga, su significado es "películas de líneas dibujadas", luego esas líneas dibujadas se transformarían en "películas de dibujos en movimiento" que tendrían el término Dôga Eiga.

Dicho término puede variar en diversos puntos sobre su origen, se debe tener en claro que el *anime* es parte de la cultura visual de Japón, al clasificar al anime como género de animación, se corre el riesgo en cerrarlo o generalizarlo haciendo una gran limitación de su propio arte, la tradición es el protagonista de esta definición por su propio desarrollo que tiene sus propias cualidades, estilo, formato que hace propio y diferente de otros tipos de animaciones occidentales.

ii. *Origen*

La animación nipona surgió en la primera década del Siglo XX, aparecieron "las películas de líneas dibujadas", *senga eiga* y luego "las películas de dibujos en movimiento". Horno López explica que "El origen de la animación nipona está relacionada a la tradición artística de estampas narrativas en papel y grabados que pertenecían a la época feudal" (2012, p.2)[3]; siendo así,

[3] Horno, L. (2012). Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. Con A de animación revista, 2.

gracias a la aparición de la bombilla eléctrica, los proyectores podrían usarse como fuente de luz, eran usados inicialmente como artefactos caseros y luego se manejó como experimentación para los primeros animadores japoneses (Horno López, 2012).

Resultado de la popularidad de estos proyectores, surgió un crecimiento de realización de películas cortas, estas pequeñas animaciones de diversidad de géneros fueron enfocadas a un público en el cine popular; de esta manera, nacen las películas de animación en Japón.

Figura 2. Fotograma de la animación Katsudō Shashin.
Autor anónimo.

Existía poca animación a inicios del Siglo XX, gran parte eran experimentos poco comercializados a cines pequeños, dentro de ellos usaban los *fotogramas* para la impresión de comics. La época de nuevas tecnologías del cine formó nuevos aportes, los cuales fueron surgiendo como pequeños experimentos de ilusiones ópticas y el anime fue parte de esta gran revolución (MacWilliams, 2008).

A inicios del Siglo XX, se realizaron tres cortometrajes

animados por tres mangakas eran Oten Shimokama, Seitaro Kitayama y Sumikazu Koichi; sin embargo, ninguno de los tres cortometrajes se mantiene actualmente.

El virtuoso Kitayama era el único de los tres *mangakas* mencionados que siguió con su camino artístico, él realizó diez películas de animación.

iii. *Anime como propaganda militar*

En 1939, estalla la II Guerra Mundial, lo cual influyó en las películas de animación con una dirección diferente a la de entretenimiento, su orientación gira a promover el espíritu nacionalista.

En 1944, se llevó a cabo el primer largometraje en Japón, que fue dirigido por Mitsuyo Seo, con una duración de 74 minutos, *Momotaro, dios de las olas* (Momotaro umi no shinpei), se hizo este filme como elemento de propaganda militar para realzar el espíritu de la población y los niños durante el suceso bélico, fue financiada por el Ministerio de Marina de Japón, como otros países hicieron uso de las elaboraciones audiovisuales como manifestación propagandística bajo un rasgo infantil.

Del mismo modo, en Norteamérica tenían películas con ese fin como *Blancanieves* (1932), *Dumbo* en (1941) y *Los tres caballeros* en (1944). No solo el país del sol naciente usaba la animación como propaganda militar; sino otros países, esta modalidad era común entre los países en conflicto, Vidal explica que:

El grado de implicación que mostraban las películas comerciales durante el conflicto bélico, destacando tres categorías principales: propaganda de forma directa, con alusiones al momento histórico vivido o sin ningún tipo de alusiones ni compromisos con la guerra, es decir, simplemente entretenimiento (2006, p.60).

Durante la posguerra las industrias realizaban producciones con libertad de expresión en cada época, el anime se convertiría en una de las animaciones más destacadas en la industria y llegada al público (Mac Williams, 2008), Sanae Yamamoto y Kenzo Masaoka eran realizadores en la época de la preguerra y fueron partícipes de la creación de un Departamento de animación dentro de Toei Company, Ltd en 1956; el objetivo de realización es ser la competencia directa de Disney que tenía gran renombre tras la exposición de *Blancanieves y los siete enanos*, llegando a crear animaciones para el público en general y no solamente niños como público objetivo.

Debido a ello, luego de unos años llegaría una de las producciones, *Hakujaden* (La leyenda de la serpiente Blanca), este filme lograría pasar a la historia como el primer largometraje de animación en color lanzado en 1958, siendo el primer anime en ser emitido en Estados Unidos.

La película se encuentra inspirada en poemas populares de Asia y lleva como nombre “La leyenda de la serpiente blanca”, que nos relata sobre el amor de una serpiente y un mortal, “Xu-Xian”, es un niño quien tiene una serpiente como mascota, pero sus padres querían que se deshaga de ella, luego de muchos años ambos se encuentran y esta se había convertido en una bella princesa, “Bai-Niang”, ellos se enamoran y luchan para estar juntos y demostrar el poder de su amor.

El filme tiene como objetivo la reconciliación de Japón con China, a fin de superar los conflictos bélicos del pasado.

A partir de este filme, inició una nueva etapa artística en Japón porque inspiró a muchos virtuosos de la animación japonesa, otorgando discrecionalidad a los creativos a trabajar en su propio estilo.

iv. La evolución del anime hasta la actualidad

Al concebir el tema *anime* y *manga* siempre habrá un referente común y es Osamu Tezuka, conocido como el *dios del manga* (manga no kamisama), gracias a sus grandes obras como *Kimba El león blanco* (Jungle Taitei), *Astroboy* (Tetsuwan Atom) y *La Princesa Caballero* (Ribbon No Kishi), este último considerado como el primer *manga* shojo de la historia.

Por otro lado, con la gran influencia que tuvo el anime en Japón, impulsó a exportarse a otros países, como EE. UU. y Europa. En los años ochenta-noventa, fue el tiempo cumbre del *anime* porque aparecieron las cámaras de video y empezó la producción de grandes obras de este tipo de arte, que traspasó a un nivel internacional, siendo reconocida en el mundo, pero también la competencia fue creciendo y era una lucha de contenido y calidad de arte en las producciones como: *Dragon ball* (1986), *Super campeones* (1981), *Saint Seiya* (1986), *Neon Genesis Evangelion* (1995).

Posteriormente, expondré una lista a detalle y en orden cronológico, en tanto dichas series han creado una cultura *otaku* que se mantiene en la actualidad.

Figura 3. Osamu Tezuka sosteniendo la figura de Astroboy.

Para dar a conocer sobre el primer *anime* en la historia, hay varias teorías que cuestionan la confirmación de los datos, debido a que es difícil la localización del tiempo de la animación japonesa. Al inicio, se mencionó que, en 1950, se estrenó en Japón la película *Blancanieves y los sietes enanitos*, dicha película influyó en el estilo de Osamu Tezuka.

Su obra por excelencia es *Astroboy* creado en 1963, la cual marcaría el inicio de inspiración en las siguientes generaciones. Dicha serie obtuvo gran éxito, dentro y fuera de Japón.

En los años sesenta, inició la realización de animes en un formato de series para televisión, los que gozaron de mayor popularidad fueron:

- *Astroboy (1963).*
- *El Pequeño Samurái (1964).*
- *Príncipe Planeta (1965).*
- *Sally, la bruja (1966).*
- *Mr. Osomatsu (1966).*
- *Meteoro (Speed Racer).*
- *La princesa Caballero (1967).*
- *Fantasmagórico (1967).*
- *Cyborg 009 (1968).*

En la década de los sesenta, surgen varios autores como Hayao Miyazaki e Isao Takahata, hubo un crecimiento exponencial de las compañías de animación como Toei y Mushi Production.

v. Características y formato del anime

El *anime* tiene varios rasgos respecto a la animación en general, lo cual permite identificar a que época pertenece. Por otro lado, resaltan las tramas de las series que pueden ser apropiadas para niños hasta historias plagadas de violencia, corrupción y una dosis de contenido sexual; pero esto cambia según el público al cual va dirigido.

Es importante mencionar que la mayoría de los animes están basados o adaptados de los mangas y tienen una gran influencia de la estética del *mangaka*.

El estilo de animación depende no solo de las personas que están a cargo sino también de la productora. Cada compañía tiene un rasgo de estilo que los caracteriza, por eso cuando uno ve un *anime* puede identificar a qué compañía pertenece. Al trascurrir los años, también crece y evoluciona la creación de rasgos de estilos, por lo tanto, se puede apreciar un *anime* más realista hasta uno plagado de exageraciones visuales, sin proporción de la realidad, pero siempre hay características básicas que todos llevan.

De acuerdo con Navarro citado en Horno (2013) "La transformación creativa experimentada en los animes de los últimos años ha originado la consideración de la animación japonesa como una mezcla de la animación limitada y la completa" (p.209).

Cuando hacemos referencia a la animación limitada, se relata respecto usar técnicas para economizar la producción de una serie animada, mediante los cuales se busca minimizar los movimientos llegando a disminuir los *fotogramas*, que es todo lo contrario al proceso de una producción tradicional, que contiene una animación completa con suaves movimientos en 24 o 12 *fotogramas* por segundo.

Antonio Horno explica en su trabajo en el año 2014, El arte de la animación selectiva en las series de "Anime Contemporáneas", tener poca cantidad de *fotogramas*, no debería caer en el sinónimo de baja calidad.

Con relación a los diferentes géneros o formatos, existe controversia al definir que el género más fuerte y/o consumido es el shōnen (género de acción para jóvenes), asimismo, se ubica

de manera representativa el shoujo (un género de romance). Por otro lado, se cuenta con diversos géneros populares como ciencia ficción y futurismo.

De acuerdo a Zapater (2013) citado en Morillo (2018) “Además, incluye las experiencias religiosas y filosóficas, la creación de un espacio simbólico y espiritual que sustente la palabra y los signos” (p.14).

Es decir, cada género del anime evoluciona según el proceso de elaboración, lo cual es influenciado por el año de creación, consumismo y el estilo del creador.

vi. *Ojos*

En la gran mayoría de animes, se puede visualizar que destacan los ojos grandes ovalados, esta característica es distintiva de la creación de Osamu Tezuka, quien fue influenciado por la animación procedente de Walt Disney.

Dichos ojos eran grandes y desproporcionados con el rostro de los personajes, la razón se orientaba a resaltar la emoción mediante este rasgo distintivo a través del cual, se podría expresar diferentes emociones. Respecto a los colores de ojos, destacan los llamativos y con brillo como el verde, celeste o morado que otorgan profundidad al personaje, empero, lo mencionado ha cambiado puesto que, en la actualidad, los creadores optan por colores reales, como el negro y marrón; a efectos de otorgar cercanía al espectador.

vii. *Cara*

En la mayoría de casos, la forma es ovalada y tiene las proporciones correctas con el cuerpo, pero eso dependerá del estilo del creador, la justificación visual o al público objetivo. Se aprecia, que los ojos son los que ocupan más espacio en el rostro, dándoles un pequeño espacio a la nariz y boca; porque

algunos animes se ilustran con características más realistas debido a que el artista quiere transmitir o diferenciar a los personajes principales, secundarios o antagonistas.

viii. *Cabello*

Puede variar en forma, tamaño y volúmenes, tanto para los personajes femeninos y masculinos, también varía los colores, y es poco probable que se ilustre el cabello ondulado o rizado, porque no es tan fácil la aplicación en el dibujo.

ix. *Estilo*

El estilo del *anime* tiene diversos factores como la tipología de género que pueda tener la serie. De acuerdo con Tipatat (2008) citado por Arciniegas y Mora (2010):

Desde un punto de vista más artístico, el anime tiene un sistema de coloreado sólido, un sombreado a dos tonos y se utiliza en conjunción con un fino lineado en negro muy icónico y estilizado. Este estilo se utiliza para todos los objetos externos u objetos que serían de animación, que se suelen incluir sobre fondos pintados mucho más complejos que utilizan un estilo más natural con la mezcla de colores degradados, a menudo sin el lineado negro (p.18).

Con el transcurso de los años, diversas producciones de *anime* y *manga* se han reinventado con el estilo de sus proyectos; creadores de las películas, *El castillo ambulante, Akira, Evangelion* y entre otras; han contribuido a un cambio de diseño y dirigir el *anime* para todo tipo de público.

Horno (2017), la animación más utilizada en Japón es la 2D (dibujo a mano) y el 3D, a base de programas de computadora y Mocap (técnica de grabación de movimiento). Con relación al diseño de los animes, existen elementos a evaluar detrás de cada decisión: los colores, iluminación, enfoque de cámara, etc.

x. *Géneros*

La animación occidental se enfoca en los niños; empero, con el transcurso de los años empezó a modificarse, siendo así, el *anime* también se fue segmentando según la trama, dicha segmentación se basaría: según edades, género, trama y formato, conforme se puede apreciar en las siguientes tablas:

Tabla 1

Clasificación por formato de producción

Formatos de Producción	Descripción	Capítulos	Duración
Series de Televisión	Está compuesta por una a diez temporadas, pero en la práctica puede ser más como el caso de *Dragón Ball, One Piece*, incluye el opening (canción de inicio del anime) y ending (canción al finalizar). Adicionalmente, se visualiza el avance del capítulo siguiente, emitiendo un capítulo semanalmente.	Si un *anime* contiene doce capítulos entonces, se indicará que tiene una temporada. Si un *anime* tiene veinticuatro capítulos, se entenderá que tiene dos temporadas, pero algunos autores pueden variar a pesar del formato estándar, por lo que existen creaciones de una temporada con once capítulos o sesenta como *One Piece.*	De 23 a 33 minutos Opening: Un minuto y medio Ending: Un minuto y medio
OVA Animación original en video (Original Video Animation)	Producciones con formato de video que no se emiten por televisión. También puede incluir un opening (canción de inicio del *anime*) y ending (canción al finalizar).	Puede ser un capítulo especial donde la trama no tiene muchas veces correlación con la original.	Puede variar de 5 a 45 minutos.
ONA Animación Original	Diseñado para el consumo y emisión exclusivo por Internet, es una nueva manera de	A criterio del creador	1 a 5 minutos, dependiendo del autor.

creada para Internet (Original Net Animation)	colocación del *anime.* Al principio, representaba un trabajo independiente o de los mismos fanáticos, pero el estudio AIC fue el primero en lanzar un *ONA* por medio del internet *Mahou Yuugi (*Hiroki Hayashi, 2002*)*		
Especiales de Televisión	Los capítulos adicionales son transmitidos por televisión como bonificación para la serie animada. A veces se emiten por cambio de temporada o por la finalización del *anime*.	Puede ser un capítulo o dos dependiendo del *anime*, creador o compañía emisora.	De 23 a 33 minutos.
Películas	Largometrajes de diversas compañías de animación, algunas pueden ser historias originales, basadas en libros o muchas veces de las series de *anime*. Tienen más costo en la producción por la calidad del trabajo.	Películas	Puede variar de 50 a 137 minutos.

Fuente: AnimeNewsNetwork

Elaboración: Propia

Tabla 2

Clasificación por audiencia

Audiencia	Descripción	Público	Ejemplo
Kodomo **子供** **Niño**	Se caracteriza por una trama más sencilla para su comprensión, está dirigida a un público familiar.	Infantil	Hamtaro Astroboy Pokemon Heidi
Josei **女性** **Femenino**	Se caracteriza por una trama de experiencias diarias de las mujeres adultas japonesas, con una versión más realista donde se representan sus miedos, inseguridades,	Público en General - Mujeres	Paradise Kiss Nana Chihayafuru Nodame Cantabile

	estudios y casamiento.		
Seinen **青年** **Hombre joven**	Se caracteriza por una trama relacionada al sexo, violencia, entre otros.	Público masculino	Gantz Ajin Berserk JoJo's Bizarre Aventure
Shōjo **少女** **Niña Joven**	Se caracteriza por una trama de romance, comedia o acción con una mujer como personaje principal.	Público femenino	Sailor Moon Sakura Card Captor Fruits Basket Kimi ni Todoke
Shōnen **少年** **Niño Joven**	Se caracteriza por una trama de acción y humor que demuestra el crecimiento según la historia del personaje.	Público juvenil	Naruto Shippuden One Piece Dragon Ball Full Metal Alchemist

Fuente: AnimeNewsNetwork

Elaboración: Propia

Tabla 3

Clasificación por género

Audiencia	Descripción	Público	Ejemplo
Mahô shôjo **魔法少女** **Chica mágica**	Un subgénero del *anime*, que contiene fantasía y elementos sobrenaturales.	Mujeres	Sailor Moon Sakura Card Captor
Kemono **獣** **Bestia**	Personajes antropomórficos donde se combinan diseños atractivos.	Público en general	Fruit Basket Tokyo Mew Mew
Mecha **メカ** **Mecánico-Meca**	Personajes con estilo de robots tripulado por un humano, la mayoría de las tramas son de acción y ciencia ficción.	Varones	Gundam Evangelion

Meitantei **探偵** **Detective**	Versiones policíacas con investigaciones, asesinos seriales con una trama de misterio.	Público en general	Detective Conan Psycho Pass Death Note
Harem **ハーレムもの** **Harem**	El hombre es el protagonista, rodeado de varias mujeres.	Público adulto	To Love Ru Ai Yori Aoishi
Harem Reverso **ハーレムもの** **Harem**	La mujer es la protagonista, rodeada de varios hombres.	Público adulto	Fruit Basket Yamato nadeshiko shinchi henge
Ecchi **エッチ** **Sexy**	Trama variada con connotaciones sexuales.	Público adulto	Rosario+Vampire Zero No Tsukaima
Cyber Punk	Trama con escenarios futuristas.	Público adulto	Ghost in the Shell Blame
Sentai **戦隊** **Fuerza de ataque**	Trama sobre superhéroes que trabajan por un bien común.	Público masculino	Bubblegum Crisis Saint Seiya Cyborg 009
Spokon **精神** **Espíritu-deporte**	Tiene un estilo deportivo, mientras se desarrolla el *anime* se aprecia el crecimiento del personaje.	Público en general	Los Super campeones El príncipe del Tenis
Gore	Historias gráficamente violentas y sangrientas.	Público adulto	Tokyo Ghoul Elfen Lied
Gekiga **劇画** **Imagen Dramática**	La trama contiene crueldad y frivolidad con expresiones realistas.	Público adulto	A-Kite - La asesina Bersek
Yuri **百合** **Lirio**	Trama romántica, acción o comedia, pero con sentido erótico.	Público femenino	Kannazuki no Miko Citrus

Yaoi **やおい** **Amor de chicos**	Trama que representa relaciones eróticas entre varones.	Público femenino Público masculino	Love Stage!! Level-C
Shōnen-ai **少年愛** **Amor entre chicos**	Trama romántica entre varones, donde el sexo o erotismo no es explícito.	Público femenino Público masculino	Tight-rope Junjo Romantica

Fuente: AnimeNewsNetwork
Elaboración: Propia

xi. Apreciación del anime

Según varios autores, el *anime* es considerado una obra de arte, debido a que refleja historia, cultura y la vida cotidiana; que permite al consumidor ser parte de cada narración, trama y estética.

Hayao Miyazaki en una exposición, menciona:

> El anime puede representar mundos ficticios, pero yo creo que eso, en esencia debe tener cierto realismo. Aunque el mundo descrito sea una mentira el truco está en hacerlo sentir tan real como sea posible. Dicho de otra manera, el animador debe fabricar una mentira que parezca tan real que los espectadores piensen que es posible la existencia del mundo descrito (2016, Isbrucker, Min. 1:29).

De acuerdo con MacWilliams (2008) citado por Campos (2017):

> El encanto del público occidental hacia el manga y el anime, a este público no le atrae la armonía y la mística oriental de la naturaleza sino “la estética del exceso, conflicto, desbalance y sobre sensualidad”, es una forma barata y cómoda de entretenerse (p.8).

La expansión del *anime* en Latinoamérica ha sido

preponderante y se ha convertido en *Soft Power* de la cultura japonesa, que pretende captar el interés del público hacia su cultura.

El avance y adquisición del mercado de entretenimiento de los animes, se transforma como una intrusión colonizadora, lo cual se vende en contenido nipon hacia el público latino que marcan sus identidades a través de numerosos términos incorporados (Cobos, 2010).

Asimismo, corresponde resaltar que cada país tiene una estrategia de expansión para capturar el interés del público extranjero, sin recurrir a un aplastamiento económico o coacción militar, a eso se denomina el *Soft Power*; a modo de ejemplo: Estados Unidos con Hollywood y Perú con la gastronomía y Machupicchu.

Council for Cultural Affairs refiere que "Es considerado el papel que la cultura popular puede jugar en la promoción de la industria y el turismo, así como el intercambio cultural" (2013, p. 32).

b. Manga

i. Nomenclatura

Es la forma o manera, a través de la cual se dan a conocer las historietas o cómics japoneses como algunos lo puedan denominar.

Hokusai Katsushika, representante del Ukiyo-e acuñó el término *manga*, que está compuesto con dos *Kanji*: Hombre y dibujo, su significado por separado sería hombre - dibujo o garabatos, pero al combinarlo se refiere a la definición "caricatura". A los autores o creadores de estas historietas se les llama *mangaka*.

De acuerdo con Levi (1996) citado por Morillo (2018) “Japón es el primer país en el mundo que otorga a las historietas -originalmente una forma humorística de entretenimiento destinada generalmente a los jóvenes- casi el mismo status que las novelas y las películas” (p.9).

Es por eso, que, a un lector habitual del *manga*, se le considera un factor en la industria del país del sol naciente porque esta expresión cultural forma parte de la identidad japonesa y alcanza a millones de lectores de distintas edades y géneros.

Al desarrollar la definición de *manga*, resalta el ilustrador Osamu Tezuka o como otros lo reconocen *El dios del manga* (manga no kamisama), *mangaka* y animador japonés, quien es reconocido porque sus obras tuvieron gran difusión.

Al respecto, Escayol sostiene que:

Tal fue el impacto de sus creaciones que hasta hoy la base de su estilo perdura en los nuevos autores japoneses y los personajes que él dio a luz con su pluma siguen viviendo en la cultura popular de Japón. Además, sus mangas han sido traducidas a decenas de lenguas, entre ellas el español (2013, p.13).

ii. Origen

La actividad de la creación de las historietas aparece de manera primigenia en los dibujos monocromos de Japón sobre temas de fantasía o erotismo, entre las más conocidas esta Chōjū giga del Siglo XII, caricaturas de animales estaban dentro de cuatro emakis en rollos que podrían llegar a medir 25 metros, se usaron los pinceles, estos rollos pertenecían al templo budista Kōzan-ji, podían contener imágenes satíricas e humorísticas de animales.

Figura 4. Pergamino del tesoro nacional de animales retozando, (Choju giga) Volumen 1 del Templo Kozan-ji, Kioto. Recuperado, Kyoto National Museum, 2007.Página: http://www.kyohaku.jp/

Dietris (2012), entre los años 1797-1861, Kunigoshi Utagawa y Hokusai Katsushika se matizaron en la mejoría de los ukiyo-e, fue considerado como el antecedente del *manga*. En 1814, Hokusai Katsushika creó el “Hokusai manga”, que ilustra la vida cotidiana de su población, con exactitud y humor, el primer volumen plasmaría una obra de quince tomos y formaría parte del legado de los dibujos japonés recreadas en tinta y papel.

A finales del Siglo XIX, el *manga* recibe influencias del comic americano y europeo, donde figuran creadores como: Charles Wirgman (primer creativo que publicó en la revista “The Japan Punch”) y George Bigot, quienes implantaron aspectos del cómic de Occidente mediante publicaciones en “Japan Punch” y “Tobae”, dicho suceso impactó a figuras de Japón como Rakuten Kitazawa, quien es considerado el fundador del *manga* moderno y fuente de inspiración para varios creadores.

Para Japón, el *manga* fue el entretenimiento y herramienta ideológica durante la Segunda Guerra Mundial, que motivaba el espíritu de un país golpeado por las confrontaciones.

Figura 5 y Figura 6. Manga Black Jack (Burakku Jakku) por Osamu Tezuka, 1970.

Hay grandes producciones como: *Astroboy* (Atomu Taishi, 1952-1968), *Kimba El león blanco* (Jungle Taitei, 1997), *La Princesa Caballero* (Ribon no Kishi, 1954 – 1968) y *Black Jack* (Burakku Jakku, 1973-1983).

iii. Género

Los mangas tienen gran variedad de géneros para diverso público y gustos. El consumo de estos, representa el entretenimiento diario en Japón.

Tabla 4

Clasificación por género en el manga

Temática	Descripción
Mahô shôjo **魔法少女** **Chica mágica**	Un subgénero del *manga*, contiene fantasía y/o elementos sobrenaturales.
Kemono **獣** **Bestia**	Personajes antropomórficos que se combinan con figuras atractivas.

Mecha **メカ** **Mecánico-Meca**	Robots tripulados por humanos, la mayoría de tramas son de acción y ciencia ficción.
Meitantei **探偵** **Detective**	Versiones policíacas con trama de misterio.
Harem **ハーレムもの** **Harem**	El hombre es el protagonista, rodeado de varias mujeres.
Harem Reverso **ハーレムもの** **Harem**	La mujer es la protagonista, rodeada de varios hombres.
Ecchi **エッチ** **Sexy**	Trama variada con connotaciones sexuales
Sentai **戦隊** **Fuerza de ataque**	Trama sobre superhéroes que trabajan por un bien común.
Spokon **精神** **Espíritu-deporte**	Tiene un estilo deportivo, mientras se desarrolla el anime se aprecia el crecimiento del personaje.
Gore	Historias gráficamente violentas y sangrientas.
Yuri **百合** **Lirio**	Trama romántica, acción o comedia, pero con sentido erótico.
Yaoi **やおい** **Amor de chicos**	Trama que representa relaciones eróticas entre varones.
Shōnen-ai **少年愛** **Amor entre chicos**	Trama romántica entre varones, donde el sexo o erotismo no es explícito.

Fuente: AnimeNewsNetwork

Elaboración: Propia

iv. Manga en la Actualidad

En la actualidad, la industria del *manga* forma parte de la identidad japonesa, existen publicaciones semanales para todo tipo de lector. En la década del 70 se posicionó como un sector financiero importante para Japón, por la cantidad de dinero que recaudaba.

La mayoría de los mangas exitosos se convierten en *anime*, dependiendo de la popularidad que tienen en las publicaciones semanales y la votación de los lectores en diversas revistas.

Originalmente era un producto para niños, lo cual se expandió hacia un público adulto, por la variedad de géneros y subgéneros que se podría aplicar de la misma manera como el *anime*. El alcance del *manga* no se limita solo a revistas como la "Weekly Shōnen Jump", en la actualidad hay plataformas en internet dirigidas a este negocio.

c. Perspectiva de género

El término "Perspectiva", según la Real Academia Española: "Punto de vista, desde el cual se considera o se analiza un asunto". Por otro lado, la definición de género que nos otorga la Real Academia Española (2001): "Grupo al que pertenecen los seres humanos de cada sexo, entendido este desde un punto de vista sociocultural en lugar de exclusivamente biológico". Asimismo, se entiende que, entre hombres y mujeres, solo hay una diferencia biológica que no incluye las capacidades de cada uno de ellos (Ballarin, 2006).

De acuerdo con ello, se puede entender que la perspectiva de género tiene como alcance a un rasgo anatómico que por naturaleza nos diferencia sexualmente, mas no hace distinción de cualidades por sexo. Debido a esto, existen organizaciones que combaten la subyugación de la mujer, conflicto que se traduce en una problemática mundial y no regional.

De otro lado, se debe alejar la exageración como indica Palacios, quien define hiperfeminidad de la siguiente manera: "La hiperfeminidad es la exageración de los estereotipos de conducta femenina, las mujeres hiperfemeninas, así como algunos hombre gay y mujeres transgénicas, exageran las cualidades que consideran femeninas" (2014, p.14).

En ese sentido, para una mejor comprensión se deben atender las

referencias que tienen diversos estudios sobre la personalidad desde un punto de vista psicológico, según McKelvie y Gold (1994), las escalas se usan para catalogar a los seres humanos por roles sociales según los preceptos de cada género.

En línea con lo señalado precedentemente, la perspectiva de género se basa en prototipos de varios aspectos que nos rodean como la historia, biológica, cultural, tradiciones y conceptual que nos ayudará a entender como esta formulado el concepto con la práctica.

La perspectiva de género da como propuesta el estudio y realce del rol de la mujer en diversos aspectos de la vida que han sido reprimidos por la desigualdad. Somos testigos, históricamente, de una opresión invisible que adoptamos por costumbres, tradiciones y estereotipos que muchas pasan desapercibidas.

La construcción de la barrera entre lo que debería hacer una mujer o varón, se crea mediante principios históricos propios de una generación o puede haber una confusión con la sexualización de lo que es femenino o masculino. Es necesario comprender como se desarrolló esa subjetividad de la identidad femenina.

Mientras las sociedades evolucionan y los gobiernos implementan nuevas leyes o normas dentro de la sociedad como formación de organizaciones que apoyan a la igualdad de género, no hay un crecimiento o cambio en la sociedad, pero es por falta de propuestas, cultura o egoísmo entre los humanos.

Se expone este tema para dar como base el concepto de la mujer en la sociedad y cómo afecta el rol que se le impone, categorizaciones con las que Hayao Miyazaki no concuerda. Él fortalece todos los roles de la sociedad sin hacer menos a cada uno ni a la naturaleza; sino todo lo contrario, sus obras relatan una equilibrada convivencia entre todos.

Las particularidades de las mujeres y varones han llegado a ser

escondidas o marginadas porque a los varones desde pequeños se les enseña a no hacer demostraciones de emociones y, por el contrario, deben adoptar posturas donde la virilidad esté presente (Vogler, 2002).

Con relación a la subyugación de la mujer, es importante revisar lo siguiente:

> En el año 2018, el número de víctimas por feminicidio fue 150, alcanzando una tasa de 0,9 muertes por feminicidio por cada 100 mil mujeres. Entre los años 2015 y 2018 se aprecia un incremento de la tasa de feminicidios de 0,4 puntos, es decir de 0,5 feminicidios que hubo en el 2015 creció a 0,9 en el año 2018, por cada 100 mil mujeres (Instituto Nacional de Estadística e Informática - INEI, Órgano Rector de los Sistemas Nacionales de Estadística e Informática en Perú, 2019).

Siendo así, los números reflejan una realidad dura e indiferente respecto al feminicidio, llevando una situación preocupante no solo en el entendimiento de la perspectiva de género sino en un resultado de la intolerancia y falta de reconocimiento de la mujer en el universo.

No es tan diferente en Japón, en una revista indica lo siguiente:

> En 2018 se produjeron 8.200 detenciones por crímenes como los abusos por parte del cónyuge, un 6,3 % más respecto al año anterior. El 90% de las víctimas de este tipo de violencia fueron mujeres. Desde 1989, el número de casos de violencia de género se multiplicó por doce en Japón (nippon, 2020).

Definitivamente, es un tema amplio y complejo que esperemos no sólo evolucione en el transcurso del tiempo, sino también reciba mayor apoyo a través de lineamientos y concientización por parte de las entidades gubernamentales pertinentes.

Finalmente, es factible y necesario trasmitir la sensibilización a los niños tanto mujeres y varones porque son los ciudadanos que pueden

crear un cambio. Además, el ser humano demuestra su desarrollo a través de la manifestación de sus sentimientos, lo cual es parte de su crecimiento y contribución a la sociedad y, coadyuva a que generemos conciencia social y la aprobación de uno mismo.

d. La figura femenina y la animación japonesa

i. La Mujer

Según la Real Academia Española (2001), se entiende por *mujer,* persona de sexo femenino que tiene cualidades consideradas femeninas por excelencia. Se quiere dar a entender que el concepto mujer, se refiere a la diferenciación biológica y cualidades como elemento distintivo por naturaleza o concebida.

ii. La mujer japonesa en la historia

La mujer japonesa tuvo un papel importante en la historia de su país, doce siglos atrás, se podría apreciar a emperatrices teniendo el mando del país tanto en el plano divino como en lo político, a efectos de dar mejor detalle y se pueda comprender los cambios del rol de la mujer en los periodos.

Se realizará una descripción por periodos, para poder identificarlos con mayor relevancia.

Muchos historiadores indican que el rol de la mujer en Japón podría tener un origen matriarcal a diferencia de otras culturas, porque se documentan emperatrices que tuvieron acceso al Gobierno hasta el siglo VIII.

Japón ha sufrido varios cambios tanto políticos como religiosos. Su origen data del 13.000 a.c. hasta la actualidad. El primer emperador fue Jinmu Tennō (guerrero divino) hijo de la Diosa del sol Amaterasu Ō-Mikami o Amaterasu Okami, también nombrada la creadora de Japón, quien tuvo ancestros

históricos en el periodo Heian como Himiko dio pie para crear un matriarcado.

Según la historia, hay registro de ocho emperatrices con un mandato de ministras de culto y gubernamental.

En el periodo Kamakura (1192-1333), se aplicó el régimen patriarcal, la mujer quedó apartada de todo cargo y participación dentro de su ámbito, porque era imposible que la mujer se pueda convertir en Buda después de la muerte, se mantuvo con el rol dinámica de esposa y madre mas no como sujeto humano para escalar o crecer.

El confucianismo conservó una gran presencia en el siglo V, trajo una sociedad marcada en la jerarquización, conllevó a que se vea el individuo como clan o grupo, mas no como un individuo. Esta clasificación o diferenciación se mantenía con clanes, primera categoría se encontraba la familia real Kuge tenían el poder político, la aristocracia eran los Buke.

El segundo grupo estaban los plebeyos de la ciudad y fuera de ella, aquí se dividían según los oficios, el último era llamados los impuros (Pérez, 2015).

El confucianismo siguió calando como fuerza espiritual en todo el imperio y pueblo japonés. Hubo presencia de la educación y aparecieron los samuráis como fuerza o clase culta y empezó a establecer gran abolición con el poder de la mujer y discriminadora y el onna-daigaku fue un golpe duro para ellas. Se implantó roles a cada ser humano para clasificarlas y que tengan una propia tarea, para la mejora de la sociedad como una manera de sustentar lo que estaban haciendo. No hay una visión como individuo sino como parte de una sociedad.

Schewntker explica que: “Los años finales del periodo Kamakura dieron comienzo a un proceso de transformación

social y jurídica que se extendería hasta el siglo XVI, que tuvo como resultado la marginación de la mujer en el estado y en la sociedad" (2006, p.83). En el mismo tiempo, la situación de los samuráis era diferente porque ellos podían tener más de dos mujeres, pero la esposa principal se le pedía fidelidad al hombre del hogar.

La figura femenina ha ido evolucionando en el transcurso del tiempo, la modernización no es símbolo de mejoría, en este caso del país del sol naciente ha ido empeorando, porque en los inicios se describía una mujer poderosa que obtenía el poder en sus manos y tenía una gran responsabilidad con la población, pero mediante las guerras minimizaron a las mujeres que aún están trabajando en sindicalizaciones en la actualidad. Pueden existir leyes y normas que respalden a la mujer japonesa, empero hace falta una concientización de la población que confunde el tradicionalismo con la costumbre.

El "Onna Daigaku", se publicó en el año 1716, como un manual para educar a la mujer, es un texto educativo con orientación neo-confuciana, que fue considerado como un regalo a las novias que relata la subordinación obligatoria de la mujer hacia el esposo y la familia.

La mujer pasa a obedecer al esposo, pero también a los suegros y al cuñado mayor. Incluso debe mayor obediencia a su suegra que a sus propios progenitores. Se debe tener en cuenta que la esposa no podrá heredar la casa de sus propios padres, pero sí la de sus suegros.

El final de la Segunda Guerra Mundial trajo muchos cambios para las mujeres, habían más líderes abiertos a nuevas ideologías y con un panorama más liberal para la mujer, crearon Movimientos de los Derechos Populares que pedían cambios, los cuales fueron rechazados por los gobernantes y dieron varias restricciones como la negación al voto que quedó

establecido en la Constitución *Meiji* de 1889, no podían hacer política ni ser partícipe de ellas, se les negó el derecho al voto, dieron el poder al hombre para tomar decisiones como manejar la herencia, determinar dónde y con quien vivir cada miembro de la familia.

La situación de la mujer fue apoyada y cambiada porque incluyeron leyes de igualdad de género en la Constitución de 1947, que aún se encuentra vigente y en el Código Civil de 1948, donde otorgan prioridad a los derechos individuales en el control propio de sus actividades, tanto en familiares como sentimentales.

iii. *La mujer japonesa en el Siglo XX hasta en la actualidad.*

En el Siglo XX, las mujeres japonesas siguen protegidas como las demás con promulgaciones de leyes, pero en la práctica aún hay un enemigo grande y es el acoso sexual que sufren de sus propios empleadores, puede haber leyes, pero no hay muchas denuncias de acoso sexual y es porque aún quedan rastros de las antiguas costumbres propias de las mismas familias, por ello, las mujeres japonesas se sienten aisladas y no comparten el sufrimiento con sus seres queridos.

La Princesa Sayako es un claro ejemplo de las tradiciones y fuerza política, ella perdió su condición imperial al casarse con un plebeyo, hija del emperador quien al casarse tendrá el apellido nuevo de su esposo, por lo cual perderá los derechos de la realeza.

En la actualidad, las mujeres japonesas han empezado a tener luchas con movimientos y grupos feministas pero la evolución ha sido menor a comparación de otros países porque aún permanecen las ideas de la era Edo.

Los salarios de las mujeres son 56% inferior al de los

hombres; fenómeno que ocurre en toda la creación. Retomemos porque no se hicieron cambios a pesar de que hubo reformas y promulgaciones de leyes. En la era *Meiji*, hubo movimientos feministas para que puedan ser escuchadas y se dé un cambio en la situación coyuntural. Efectivamente, hubo algunas mejoras, porque tuvo como referencia la perspectiva de occidente, por lo cual Japón demostraba que se unía a la modernización social.

De dichas señales, se aprecia que una vez más, se utilizó la perspectiva de género como una definición de actividades hacia un sexo, se destacó como un rol reproductivo más que femenino.

Un asunto generacional se implantaría para los cambios y nuevas peticiones porque hay más jóvenes que quieren desarrollarse y no ser vistas como un instrumento de incorporación familiar.

iv. *La mujer en la animación japonesa*

La mujer empezaba a tener presencia en Japón, por varios grupos feministas que querían cambios, pero aún con un bajo impacto social, cuando me refiero a mangakas japonesas, debo mencionar a un grupo de mujeres, 24 *nen gumi,* que tiene como alusión al año 24 de era *showa* – 1949 de ellas surgieron por la década de los 70, está conformado por, *Môto Hagio, Yumiko Ôshima, Keiko Takemiya y Ryôko Yamagishi*, los mangas dirigidos a las chicas ya no eran solo romance como el *shōjo* o comedia, sino también contaban con una trama de acción y ciencia ficción, por ejemplo: *La rosa de Versalles* de Riyoko Ikeda.

Muchos mangas producidos encuadran temas de la identidad de la mujer y la homosexualidad, de estos trabajos nace el *manga Josei* que es directo para mujeres, pero no un tema

fantasioso y romance puro, sino explica las dificultades del día a día de la mujer, también abarcaba temas filosóficos a manera de representación del amor maduro y realista.

También, en la década de los 80, las mujeres no solo hacían *manga* para chicas sino para un público masculino, como el caso de la *mangaka* Rumiko Takahashi con sus obras como *Ranma ½* (Ranma Nibun no Ichi en1987), *InuYasha* (Sengoku Otogizōshi InuYasha en 1996).

En un siguiente avance, se puede observar que, a partir de los años 80 y 90, se quitó de la mente que las mangakas solo creando contenido para mujeres, era normal que las nuevas artistas trabajen con gran amplitud obras que en la actualidad son populares entre los jóvenes y adultos con dirección al Shōnen o Seinen:

- *Fullmetal Alchemist*, *Stray Dog* por Hiromu Arakawa,
- *D. Gray-man* por Katsura Hoshino.
- *Erementar Gerad* por Mayumi Azuma.
- *Magi* por Shinobu Ohtaka.
- *Tsubasa Reservoir Chronicle* por CLAMP.

La imagen femenina en los mangas muchos años atrás, no tenía gran presencia en la trama, tan solo era introducido como un adorno, para poder incluir un poco de romance o la visualización corporal para los ojos de los hombres, donde las figuras principales eran varones.

Cuando salió el primer Hentai llamado *Lolita Anime* (Aki Uchiyama) fue criticada por personas dedicadas al arte y cine porque había mucha violencia gráfica y con el contenido de papel de mujer doblegadas.

La serie *Sailor Moon*, rompe con todo estereotipo de la mujer porque las figuras representativas de poder son femeninas, este se emitió en Europa en los años 90 y Latinoamérica, en Perú se

emitió en el año 1997 por la señal de América Televisión. Se emitió un anime de 200 episodios y 5 temporadas desde el año 1993 hasta 1997.

Además, dio origen a tres películas:

- *Pretty Soldier Sailor Moon R The Movie.*
- *Pretty Soldier Sailor Moon S The Movie.*
- *Pretty Soldier Sailor Moon SuperS The Movie.*

La gran acogida de este *anime*, se debe a que las niñas y adolescentes se sentían identificadas con los personajes porque cada heroína tenía una personalidad distinta. En resumen, buena cuota de compañerismo escolar, romance y peleas hacen de este anime uno de los más importantes de Japón y el mundo.

e. Sintoísmo

Pude percibir en todos los animes, videojuegos y películas provenientes de Japón que la misma sociedad japonesa no puede estar ajena al sintoísmo porque es parte de ellos, y es lo que Hayao Miyazaki quiere resaltar en todas sus películas porque con la nueva generación está quedando en el olvido.

Hay un sentimiento religioso que se mantiene en los japoneses, es una creencia que promulga la existencia de un lugar muy puro en lo más recóndito de nuestro país donde está prohibida la entrada a humanos.

Inoue Nobutaka profesor de la Facultad de estudios de Shinto de la Universidad Kokugakuin indica lo siguiente: “Originalmente la idea del shinto es que todos los seres pertenecemos a la naturaleza y por medio de esta podemos sentir el poder de dios coexistiendo, porque debemos coexistir” (Noticias22, 2018).

El *sintoísmo* o shintoismo es una religión original y primitiva en el

siglo VIII, que proviene de la terminología china que significa shen tao, pero acogió la definición Kami-no-michi (camino de los dioses), los escritos más antiguos donde se pueden leer los mitos principales del origen están en el Kojiki y Nihongi, se relata cómo se formó el mundo y la aparición de los *kamis*.

El libro Kojiki (Furukotofumi) es considerado como primer libro de Japón, donde se conserva su historia, lo cual se encuentra bajo el mando de los *kami* (Izanagi y Izanami).

Por otro lado, otros autores refieren que el *shinto* o *sintoísmo*, llamado "el camino divino", es una religión que adora las fuerzas de la naturaleza, una creencia animista y chamánica que se basan en el respeto de las divinidades llamadas kami (Japan Experience, 2017).

El *sintoísmo* no tiene una deidad en específica, reglas u orden de oraciones; solo existen historias y mitos que dan a detallar el origen y nacimiento de la creación de los templos.

Olivia Bernkanstel, es sacerdotisa sintoísta del Santurario Yokosuka en Konkoyo, ella en una entrevista a un canal de YouTube refirió:

> El shinto es la antigua espiritualidad practicada en Japón y por los mismos japoneses, tiene preceptos especiales a su camino, no hay fundador. Lo que hace el shinto más definido y una práctica en sí misma, te enseña cómo vivir la vida diaria, por ejemplo, Magokoro que significa cultivar y tener un corazón sincero, mostrar respeto y honrar a los *kami* como honrar a nuestros ancestros, cuidar de nuestra familia y comunidad (Caminos, 2018).

El emperador Tenmu (673-686) ordenó a Hieda no Are (Historiadora) que se encargue la recopilación de Kojiki (Libro oficial donde se recopila la información de Japón), encargó que no pudo culminar hasta la década 712 bajo el dominio de la emperatriz Genmei (Período Nara), quien ordenó a Ono Yasumaro que continuara la obra

a partir de las memorias de Hieda no Are.

Terumi nos explica que inclusive en la actualidad, debatir sobre la religión en Japón es analizar los textos antiguos de la historia del periodo Edo y posterior a la era *Meiji*, lo que involucra mantener una visión cambiante y no preguntarse como la religión cambio la época sino como floreció hasta la actualidad.

1.3. OBJETIVOS E HIPOTESIS

1.3.1. Objetivos

Objetivo General

Analizar y describir el rol femenino en las películas de Hayao Miyazaki: *Mi vecino Totoro (1988), La princesa Mononoke (1997), El viaje Chihiro (2001) y El castillo ambulante (2004).*

Objetivos Específicos

- Detallar a través de los animes más relevantes, la historia de la animación y el *manga*.
- Analizar la imagen y desarrollo de la mujer japonesa en los periodos históricos de Japón.
- Describir la vida y aspecto profesional de Hayao Miyazaki como la influencia artística, obras y proyectos en el *Studio Ghibli*.
- Analizar los personajes femeninos desde un enfoque socio cultural, tomando como referencia el libro “El viaje del escritor” del autor, Christopher Vogler.

1.3.2. Hipótesis

La figura femenina es un género importante que se describe como fuerza, valentía e independencia en la filmografía de Hayao Miyazaki, aporta a la cultura fílmica una nueva perspectiva de más contenido y menos tecnología. El autor opta por usar la animación como herramienta de enseñanza, usar una historia como poder estimulante e inspirador para su audiencia.

Se aprecia la gran conexión con la naturaleza y hace hincapié en la cultura milenaria que cada uno tiene, independientemente de la nacionalidad que tengas.

Hayao Miyazaki nunca dio a entender que la mujer es mejor que el varón, todo lo contrario, promueve la conciliación y equilibrio entre ambos géneros.

II. MÉTODO

2.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

2.1.1. Tipo de investigación

La presente tesis tendrá una metodología cualitativa, según Carlos Muñoz en su libro "*Cómo elaborar y asesorar* una *investigación de Tesis"*, indica "se fundamenta más en estudios descriptivos, interpretativos e inductivos (que van de lo particular a lo general) y se utilizan para analizar una realidad social al amparo de un enfoque subjetivo, con el propósito de explorar, entender, interpretar y describir el comportamiento de la realidad en estudio, no necesariamente para comprobarla" (Muñoz, 2011).

Dicha metodología ayudará a entender el desarrollo y evolución de Hayao Miyazaki en su realización de obras, con apoyo de la compilación de datos, lo cual se explaya en emociones, experiencias y aspectos no tangibles porque de esta manera, se desmembrará y volverá a construir el motivo y bases de un estilo particular que mantiene hasta hoy.

Respecto el enfoque de la investigación, será de naturaleza explicativa e interpretativa, se podrá juntar algunos conceptos como referencia de algunas tesis, para analizar el ambiente donde se ubica, siguiendo el método formal de una elaboración de tesis, para esto se plasmará el planteamiento del problema con variedades de concepciones y experiencias que busca entender e interpretar, mas no comprobar.

Adicionalmente, el objetivo del presente estudio será analizar unos fenómenos particulares como, por ejemplo, el *sintoísmo*, el

empoderamiento de la mujer, etc., para lo cual se utilizarán técnicas de recopilación de datos como análisis y explicación de resultados.

Esta tesis se complementará con el desentrañamiento del objeto de estudio, para comprenderlo en un método formal de investigación y dar una propia interpretación del fenómeno de estudio.

En efecto, si bien se efectuará una investigación cualitativa, las hipótesis formuladas tienen la finalidad de delimitar el diseño de la presente investigación.

Asimismo, se efectuará un análisis cualitativo del trabajo de Hayao Miyazaki respecto al rol de la figura femenina que describe en sus obras, para lo cual se analizará: *Mi vecino Totoro (1988), La princesa Mononoke (1997), El viaje Chihiro (2001) y El castillo ambulante (2004).* Además, se incluirá aspectos como tiempo y diferencia cultural; si bien, es evidente la diferencia entre nuestra cultura peruana y la cultura asiática.

Debido a la complejidad de las películas seleccionadas, se escogerá un método analítico con nivel de análisis socio cultural, para lo cual resultará necesario utilizar el método contenido en el libro denominado “El viaje del escritor” de Christopher Vogler, este facilitará crear las fichas técnicas de las diferentes obras, que ayudarán a la comprensión de la evolución, visión y discurso de Hayao Miyazaki.

2.1.2. Diseño de investigación

La primera sección introducirá la temática de mi investigación, la misma que describirá el objeto de la misma; así como, la metodología aplicable, la motivación que promovió mi interés personal y profesional, la justificación de la investigación y se concluirá con la delimitación de esta.

La segunda sección desarrollará el marco teórico necesario, dentro de los cuales se expondrá la terminología que abarca la investigación y que sea ajena al discurso diario; es decir, se explicará que es el *anime, manga, ova, mangaka*, *fan Service*, psicología del personaje, con el fin que el lector

entienda y se sienta cercano al ámbito de investigación. Asimismo, se expondrá una breve línea de tiempo de los animes – producciones y tablas, para entender la clasificación de género en el *anime*.

La tercera sección contendrá el desarrollo sobre los inicios y trayectoria de Hayao Miyazaki y el *Studio Ghibli* (estudios, su carrera, trabajos, galardones, compañeros y obras).

La cuarta sección invitará al lector a entender sobre la perspectiva de género, para identificar el rol femenino y masculino, se basará en diversos autores, para proseguir en el trabajo de Miyazaki.

La quinta sección tendrá como objetivo analizar, en estricto, el desenvolvimiento de la figura femenina en cada película, a través de una sinopsis, ficha técnica, análisis de las doce etapas y arquetipos de Vogler.

La sexta sección abarcará la aplicación del análisis del trabajo descrito en la educación a fin de generar impacto positivo para la educación o interiorización sobre el respeto hacia la mujer y otorgando herramientas a los niños de que todo es factible en el mundo mientras haya perseverancia y disciplina. Finalmente, la última sección contendrá las conclusiones y una apreciación personal.

2.2. VARIABLES

Las variables están afectas a la hipótesis y a la metodología de investigación; por lo tanto, se escogerán Variables Ordinales porque el análisis se realizará mediante categorías.

- Etapa de la Mujer: Infantes, niñas, adolescentes, adultas y ancianas.

- Películas: *Mi vecino Totoro (1988), La princesa Mononoke (1997), El viaje de Chihiro (2001) y El castillo ambulante (2004).*

Arco Transformacional de los personajes:

- *Mi vecino Totoro*: Mei, Satsuki y Obaa-chan
- *La princesa Mononoke*: San, Lady Eboshi, Moro, Mujeres de la ciudad de Hierro.
- *El viaje de Chihiro*: Chihiro, Yubaba, Zeniba, Lin y Yūko
- *El Castillo Ambulante*: Sophie, Bruja del Páramo, Madame Suliman, Lettie.

El análisis de las variables mencionadas se integrará en el desarrollo continuo de cada película para que haya un mejor entendimiento; según la creación de cada personaje en las filmografías de Hayao Miyazaki.

Los instrumentos que se emplearán para un registro del tema planteado será un análisis documental a través de la recopilación de fichas técnicas- cotejo y análisis documental tanto escritos, online y filmografías; así como, la vida y obra de Hayao Miyazaki.

2.3. MUESTRA

Se seleccionó los personajes femeninos de cuatro películas de Hayao Miyazaki que serán las siguientes: *Mi vecino Totoro, La princesa Mononoke, El viaje de Chihiro y El castillo ambulante*, dicho análisis tendrá como base de información recopilada sobre la mujer japonesa y su impacto en la sociedad.

Los aspectos puntuales que se obtendrán del análisis de los arquetipos de Vogler; y la evolución de las protagonistas según el avance de la historia en base a las 12 etapas del viaje del héroe será motivo de análisis en el trabajo de investigación, a efectos de ir escalando la evolución de cada uno de ellos en su viaje de la aventura.

No se perderá de vista a los personajes masculinos y las características principales como actores visuales principales como la lluvia, tormentas, etc., porque son parte de la naturaleza y del mundo *miyazakino.* De acuerdo con ello, los personajes masculinos no pierden notoriedad sino pueden ayudar a una concepción global de una trama rica y embellecedora.

2.4. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

2.4.1. Joseph Campbell

Mitólogo estadounidense quien influyó en escritores modernos como James Joyce y Thomas Mann, la filosofía del "Persigue tu felicidad" es atribuida a él en base a su obra, "El poder del Mito" donde sus ideas están ligadas a la psique humana y orientó el trabajo de Carl Gustav Jung, quien fue figura exponencial en los inicios de la etapa del psicoanálisis.

Monomito o Periplo del Héroe, es la guía primaria para los relatos, es un término puntualizado por Campbell en su obra “El héroe de las Mil Caras”, propone en su trabajo que todos los mitos acompañan un orden equivalente y se divide en tres; llamada, pruebas y retorno, se le incrementa el estudio de los símbolos y los arquetipos para poder entender cada personalidad y personificar al personaje.

Campbell descubrió el patrón usual en las historias, las denominó: “El viaje del héroe”, que está presente en todo tipo de viajes como los videojuegos, novelas, literatura, los mitos y entre otros, simbolizan el paso a paso en nuestro propio camino que transforma al ser humano.

El héroe necesita tener una motivación para generar un cambio o realizar una aventura voluntaria o involuntaria. Para este autor, hay dos tipos de motivaciones que generan que el héroe realice un acto heroico, por ejemplo: arriesgar su vida en una pelea o el modo espiritual, donde experimenta algo fuera de lo normal, que emana un mensaje de cambio interno; a eso se le llama un estado psicológico como resurrección, es un aprendizaje en el abandono de su condición inicial para poder ejercer la nueva postura por la decisión tomada.

Al iniciar un viaje hay diversas formas en la iniciación como un viaje por aventura, y el otro es aspecto inconsciente de manera responsable que desea hacer un viaje para la búsqueda de una fuente de su naturaleza, por ejemplo: el llamado de servicio a las fuerzas armadas.

Los mitos para Campbell, son un tema que debe atraparte con una introducción apropiada, los pequeños pedazos de información basados en historia, religión tienen que ver con diversas problemáticas que se les llamara temáticas, basadas en nuestra naturaleza cotidiana que atraen y generan una sensación de información que invade a tu mente.

Los humanos buscamos la experiencia de estar vivos, necesitamos buscar señales, pistas para poder sentir la adrenalina o la verdadera razón de estar vivos, de esta manera los mitos para Campbell, son pistas o señales que impulsan el sentido espiritual de la vida humana.

El mito, define como búsqueda del significado, los humanos buscan significado en una indagación constante de la existencia de todo ser vivo y no vivo, se queda anonadado en la exploración para buscar un valor interno de cada persona, elemento, nombre y etc.

El viaje que uno realiza está basado en cada sistema de persona que está marcado en la sociedad, relaciones, naturaleza y propio carácter, esto puede variar según el pensamiento oriental u occidental; por ejemplo, el pensamiento oriental es la eliminación del ego que se denomina "aham", eliminando el ego y una persona occidental tiene un ego evaluador.

2.4.2. Vladimir Propp

Es un folclorista de origen alemán, cuya obra reconocida es "Morfología del cuento" del año 1928, pionero en presentar el folclore como fuente temática para los cuentos fantásticos y diversos cultos que eran originarios del pueblo, estudió infinidad de cuentos rusos que identificó tenían un estructura familiar o similar, al percatarse que habían acciones muy parecidas; las denomino “función”, es decir, el acto del personaje según la connotación del desarrollo de la historia.

Ese autor identificó 31 funciones que llevan a cabo los personajes en el cuento, que se verá representada en las esferas de acción o etapas de acción de los personajes que se puede definir de otra manera como los roles.

La teoría de Propp está basada en un estudio metodológico vertical de la morfología de los cuentos, que está ligada a la clasificación en función a los personajes, estas funciones son:

- Alejamiento.
- Prohibición.
- Transgresión.
- Información.
- Engaño.
- Complicidad.
- Fechoría.
- Mediación.
- Aceptación.
- Partida.
- Prueba.
- Reacción del héroe.
- Regalo.
- Viaje.
- Lucha.
- Marca.
- Victoria.
- Enmienda.
- Regreso.
- Fingimiento.
- Tarea difícil.
- Cumplimiento.
- Reconocimiento.
- Desenmascaramiento.
- Transfiguración.
- Castigo.
- Boda.

Propp implanta siete esferas de acción que podrían contener el desarrollo de las 31 funciones:

El agresor –El donante –El auxiliar –La Princesa y el Padre– El Ordenante- El Héroe– El antagonista.

Las funciones de Propp son diferentes al monomito de Joseph Campbell, la interpretación honda en algo característico y diferencial porque hizo estudio sobre los mitos que se basaban en las historias, determinaba que tenían rasgos de antiguas ceremonias o rituales; mientras que Campbell tiene una visión diferente sobre el alma humana en los relatos míticos.

2.4.3. El viaje del escritor de Christopher Vogler

Se aplicarán tres instrumentos de investigación desarrollados por Cristopher Vogler en su Libro “El viaje del escritor”: (a) Los arquetipos, el resumen se puede visualizar en la Tabla 1; (b) Las doce etapas del viaje del héroe según el libro de Christopher Vogler, el resumen se encuentra en la Tabla 2; y, (c) El arco transformacional de los personajes, donde se

efectuará el análisis de las cuatro películas de los objetos de estudio.

En el presente trabajo de investigación, se adoptó una teoría que facilite comprender el papel dichos personajes y como se desarrolla la película según sus acciones, para lo cual se aplicará la Teoría de Christopher Vogler en su libro “El viaje del escritor” y los arquetipos conforme dicho autor los describe.

Christopher Vogler es un guionista y escritor muy reconocido por sus trabajos en Disney y sus libros como “El viaje del escritor” porque es una guía útil y contiene bases para poder empezar los relatos inclusive muchos novelistas, profesionales en la materia han hecho uso de este material para sus proyectos.

Dicho libro tuvo mucha aceptación entre académicos, profesionales y artistas reconocidos en Hollywood, sobre ello, es importante recalcar que Vogler fue influenciado en gran medida en su vida profesional por Joseph Campbell con su icónico libro “El héroe de las mil caras y el poder del mito”, conocimiento que puso en práctica en su lugar de trabajo, Walt Disney Company, como analista de historias a través de un informe de siete hojas en la que el plasmaba la idea del libro “El viaje del Héroe”, pero aplicando el análisis con ejemplos de películas reconocibles. Siendo así aquel informe de siete hojas se amplió a una guía práctica, para luego transformarse en un ensayo, que le permitió dar numerosas charlas.

Vogler parte de la premisa entre la conexión de ideas e historias, a fin de dar una practicidad a las elaboraciones de proyectos. También menciona el inconsciente colectivo en su libro, a raíz de ello, se generan diversos arquetipos que se pueden apreciar en diferentes culturas, mitos, pero que representan una diversidad de personalidades.

El pensamiento de Campbell corre en paralelo al del psicólogo suizo Carl G. Jung y su notable teoría de los arquetipos: la constante repetición de ciertos caracteres o energías, que acontecen en los sueños de todas las personas, así como en los mitos de todas las culturas (Vogler, 2002, p. 42).

Vogler no quiere que su libro sea una guía pragmática para todos los

artistas, por el contrario, él incentiva que los creativos exploren su propio arte sin métodos estrictos. “Es por ello que una cierta dosis de forma es necesaria para llegar a un amplio sector del público” (Vogler, 2002, p. 16).

En este extremo, si bien no puede haber límites a la expresión artística, es básico una guía que oriente el criterio, forma y público objetivo donde va dirigido la creación de los ilustradores.

2.4.4. Los arquetipos

Los arquetipos son patrones a seguir como modelos de guía o prototipo ideal, es por eso que, en una red de revistas científicas, tres autoras resaltan, lo siguiente:

“Los arquetipos se les reconoce como pautas, patrones de comportamiento típicos, comunes que siempre han habitado en el inconsciente de las personas, por ello se les reconoce como universales” (Atarama.T, & Castañeda.P, Lucía, & Agapito.M, 2017).

Los arquetipos

El héroe	Figura cambiante que se aventurará a una misión, fuera de su mundo ordinario por su beneficio propio o externo.
El mentor	Es aquel personaje con razones positivas o negativas que podrían ayudar al héroe o perjudicarlo, puede funcionar como un mensaje, brindar herramientas o simplemente consejos porque podrían ser antiguos héroes.
Guardián del umbral	Guardianes cuyo objetivo es no permitir la continuación de viaje del héroe pero puede unirse como fuente de energía.
Heraldo	Nuevo impulso que se mostrará como un desafío al héroe, el encuentro de ambos será un cambio significativo.
Figura Cambiante	Su arquetipo será brindar un cambio constante ante los ojos del héroe.
Sombra	Su arquetipo se manifestará como secretos oscuros dentro del personaje o su alrededor.
Embaucador	Su arquetipo será la energía mala que será un gran peso ante la energía y convicción del héroe.

Figura 7. Fuente: Cristopher Vogler, “El viaje del escritor”.
Elaboración: Propia.

Por lo tanto, se tiene en claro que los arquetipos son patrones de comportamiento originados en su subconsciente, por otro lado, Vogler explica que: “El concepto de arquetipo es una herramienta indispensable para comprender la función o el propósito de los personajes que participan en cualquier historia” (Vogler, 2002, p.61). En consecuencia, se desarrollará los siguientes arquetipos propuestos por Vogler, en su libro “El viaje del escritor”:

El héroe: Figura cambiante que se aventurará a una misión fuera de su mundo ordinario por su beneficio propio o externo, será el personaje más activo, su arquetipo representa la búsqueda del objetivo o el autodescubrimiento.

El mentor: Es aquel personaje con razones positivas o negativas que podrían ayudar al héroe o mandarlo a su destino con la muerte. Su arquetipo funcionará como herramienta para brindar mensajes o simplemente consejos respecto propias experiencias considerando que en algunas ocasiones son antiguos héroes.

Guardián del umbral: Figuras cuyo objetivo es no permitir la continuación de viaje del héroe, su arquetipo funciona como obstáculo o fuente de energía que el héroe tendrá que superar y aprender de este primer encuentro.

Heraldo: Arquetipo que anuncia el suceso o inicio del viaje, que producirá un desafío al héroe, puede ser representado por un personaje o un elemento natural.

Figura Cambiante: Representa un arquetipo flexible e inestable, usualmente se representa a través de un personaje del sexo opuesto al héroe; este varía su humor, acciones, talento según como se desarrolle la historia. No es fácil de identificar, pero su cercanía con el héroe permite resaltar su participación.

Sombra: El arquetipo se manifestará como el aspecto suprimido del personaje, respecto sus caracteres negativos; que incluye traumas o sentimientos reprimidos y su objetivo siempre es desafiar al héroe que forjan

su carácter porque es un desafío que deben superar.

Embaucador: Su arquetipo será la mala energía que será un gran pasivo ante la energía y convicción del héroe.

2.4.5. Las doce etapas del Viaje del héroe

Considerando las referencias y culminado el análisis de los arquetipos, se explicarán en el siguiente punto las doce etapas del viaje del héroe, a efectos de su posterior aplicación en el presente trabajo de investigación:

i. El mundo ordinario

En el mundo ordinario hay un recorrido del ambiente y habita del personaje, para ofrecer un breve concepto e idea respecto a la forma de vida y rutina diaria. De esta manera, cuando el héroe abandone su lugar de origen y emprenda el viaje, se identificará una diferencia entre su mundo original y al nuevo hacia dónde va a emprender.

El héroe es mostrado en su rutina diaria, se marca la historia y un contexto para comprender el ambiente y los nuevos acontecimientos que experimentará. Vogler explica sobre los problemas internos y externos, siendo relevante los problemas internos, por cuanto será algo enriquecedor que llamará la atención de la audiencia, lo cual se aplicará en los objetos de estudio de las películas: *Mi vecino Totoro (1988), La princesa Mononoke (1997), El viaje de Chihiro (2001) y El castillo ambulante (2004)*.

En este extremo, el héroe al comprender los antecedentes se comprometerá, no solo con los diálogos o una voz en off sino también, con los indicios visuales.

ii. La llamada de la aventura

En la llamada de la aventura, se puede manifestar en diferentes formas: una noticia del gobierno, un mensaje o la escucha de una conversación secreta, etc.

En esta etapa, aparecen los heraldos que podrían ser buenos, malos o neutrales, su objetivo es ejercer un cambio en el héroe para que inicie su aventura, lo cual no significa un elemento positivo porque también puede ocurrir una desgracia, conforme lo que proponga el autor.

"Entre los guionistas de géneros como el suspense y el cine negro enturbiar la realidad que se esconde tras la llamada, de modo que no pueda ser elucidada con facilidad" (Vogler, 2002, p.133).

iii. *El rechazo de la llamada*

La duda en aceptar o rechazar la llamada es algo normal, que inclusive el ser humano experimenta ante algo nuevo; es decir se aprecia un sobre análisis respecto a afrontar riesgos. Por otra parte, también se observa como el héroe debe afrontarla, y de ahí dependerá que la aventura se torne reflexiva, decisiva, peligrosa o divertida.

"Resulta encantador presenciar cómo el héroe vence la reticencia, y cuanto más rígido sea el rechazo más disfrutará el público al verlo derribado" (Vogler, 2002, p.141).

El personaje rechazará la llamada rápidamente o se tomará su tiempo en analizarlo, hay diferentes formas en que responden los héroes cuando el propio héroe tiene un conflicto al responder, a la llamada, cuando se compromete o en algunos casos en que él sea decidido y vaya en búsqueda de eventos extraordinarios.

Asimismo, este evento puede convertirse en una oportunidad, para reorientar o reenfocar la aventura.

iv. *El encuentro con el mentor*

Es un momento clave donde el héroe tendrá el encuentro con el personaje que será una ayuda o figura de protección ante su aventura. Vogler explica que el encuentro con el mentor es donde obtiene

herramientas tanto físicas, mentales y emocionales para poder iniciar su aventura (Vogler, 2002).

El arquetipo del mentor no siempre se manifiesta a través de una persona, también puede ser representada por experiencias previas de otros personajes que el héroe identificará. Por tanto, no se debe presumir que el mentor siempre será representado por un anciano sabio, puesto que también puede aparecer a través de un mito, una ley de la comunidad o consejos, donde la presencia será mínima.

v. *La travesía del primer umbral*

En ese punto, el héroe atendió la llamada y aceptó por propia voluntad el comienzo de la travesía, ante lo cual se necesitará compromiso. “Algunos héroes son arrastrados a la aventura o empujados más allá del umbral, sin que tengan más remedio que comprometerse con el viaje” (Vogler, 2002, p.161).

El héroe se encontrará con seres que se interpongan en su camino y es el arquetipo “guardianes del umbral”, quienes tratarán de que el héroe no logre su objetivo; sin embargo, la presencia del guardián del umbral significa que el héroe se encuentra en el camino correcto, puesto que se asume que el guardián custodia un elemento de importancia.

Hay diversas formas de guardines del umbral como ilusiones, monstruos o personas que ponen pruebas o ex héroes (Vogler, 2002).

vi. *Las pruebas, los aliados, los enemigos*

El objetivo de esta etapa es preparar al héroe, para que se sumerja en un nuevo mundo; siendo así, el héroe comenzará la etapa de preparación y se adaptará a un nuevo escenario. Vogler explica que:

> “Se trata de una experiencia nueva y a menudo aterradora que habrá de vivir el protagonista” (Vogler, 2002, p.167). Por lo tanto, el

héroe comenzará su supervivencia, y se revelará el contraste entre su mundo anterior y el nuevo, elemento que tiene como objetivo impactar a la audiencia.

El héroe conocerá a aliados y enemigos que facilitarán o dificultarán su viaje, todo dependerá de las decisiones del protagonista. "Es una suerte de prueba con la que se examina la perspicacia y el buen juicio del protagonista" (Vogler, 2002, p.169).

vii. *La aproximación a la caverna más profunda*

En esta etapa, el héroe estará en pleno aprendizaje de ensayo-error, algunas acciones no serán satisfactorias, pero aprenderá como solucionarlas, al transcurrir su adecuación a un nuevo entorno se podrá ver cómo entiende y comprende las normas y reglas del nuevo mundo.

Asimismo, pueden aparecer guardianes del umbral que una vez más pondrán aprueba al héroe, pero con mayor complejidad, lo cual fortalecerá a este, para la siguiente fase lo que otorgará más consciencia situacional.

Vogler explica que:

> La aproximación engloba todos los preparativos finales previos a la odisea suprema. Se pondrán a prueba las nuevas percepciones, y se superarán los últimos obstáculos que entorpecen el paso al centro neurálgico de la Caverna, de manera que pueda iniciarse la odisea final (Vogler, 2002, p.188).

viii. *La odisea (el calvario)*

A partir de aquí, se puede denominar cómo la prueba suprema o máxima porque el protagonista se enfrentará su mayor desafío, donde aplicará todo lo aprendido anteriormente, habrá derrotado a un enemigo que atormenta a una ciudad o a sus propios demonios internos, la cantidad de conflictos depende de la imaginación del autor.

El autor considera que esta etapa no representa el clímax, de la trama porque una diferencia entre crisis y clímax que está pasando con el héroe, por lo tanto, define crisis de la siguiente manera “aquel punto de una historia o drama en el que las fuerzas opuestas y hostiles se encuentran en su momento de máxima tensión” (Vogler, 2002, p.192).

Dicha crisis sumergirá al héroe, a fin de poder emerger su camino al triunfo. En dicha etapa, es donde la audiencia tiene una conexión más intrínseca con el héroe porque podrá experimentar el dolor que atraviesa en su desfavorable situación. “El héroe se enfrentará a la máxima prueba por un bien común o propio y se gana el derecho de ser considerado «un héroe»” (Vogler, 2002).

ix. *La recompensa*

En este punto, el héroe habrá vencido la crisis, y afrontado una pérdida de aliados, muerte o el sentimiento del alejamiento de alguien amado.

Es donde podrá descansar y disfrutar su triunfo con celebraciones o podrá tener una recompensa, pero también puede ser representado por una simple pausa como: una buena siesta, una comida o simplemente sentarse a procesar el momento y tener presente que todo acabó. Empero, esta etapa también puede traducirse en joyas, dinero, etc.

Siendo así, queda claro que la recompensa puede ser algo material o algo no tangible como: amor, cariño, respeto o simplemente crecimiento personal.

x. *El camino de regreso*

“El camino de regreso determina el momento en el que los héroes vuelven a volcarse en la aventura. Han alcanzado un estatus de confort que deben abandonar, bien por voluntad propia, bien apremiados por fuerzas externas” (Vogler, 2002, p.226).

En este punto, el héroe afronto su prueba máxima y obtuvo su recompensa, sin embargo, tendrá el dilema entre elegir quedarse en el nuevo mundo donde adquirió lo que buscaba o solo regresar a su mundo ordinario. Vogler explica que: “El camino de regreso es un punto de inflexión, otro umbral que se cruza” (Vogler, 2002, p.226).

xi. *La resurrección*

En esta etapa, el héroe deberá afrontar su última lucha interna, es decir mantenerse como era antes u optar por el nuevo “yo”.

Vogler explica que:

> “El truco del escritor consiste en mostrar el cambio de sus personajes por medio de su comportamiento y su apariencia antes que limitarse a describirlo. El autor tiene que encontrar la forma de demostrar que sus héroes han experimentado una resurrección” (Vogler, 2002, p.233).

Entonces, se evidencia una transformación del héroe, y que tendrá una resurrección como indica Vogler, es decir se convertirá en un nuevo individuo que será parte de un nuevo todo, en que demostrará sus nuevas cualidades y aplicarlo lo aprendido.

Vogler menciona una palabra interesante en esta etapa, “catarsis” que significa purgar, por tanto, se puede entender que el héroe eleva su consciencia y el arco del personaje ha asumido el cambio e interiorizado lo aprendido.

xii. *El retorno con el elixir*

El héroe se encuentra en el lugar donde emergió puede ser su tierra natal o donde inicio su aventura, el elixir representa un elemento que lleva consigo del nuevo mundo al anterior, pero también se podría entender como el término de una historia.

El mundo Ordinario.	En el mundo ordinario hay un recorrido del ambiente donde habita el personaje para que la audiencia pueda generar un contraste con el nuevo mundo de la aventura.
La llamada de la Aventura.	Puede ser un mensaje o situaciones extraordinarias que deba recurrir el héroe.
El rechazo de la llamada.	Se expresa mediante la duda o rechazo a lo desconocido.
El encuentro con el mentor	Encuentro con el personaje que será una ayuda o figura de protección ante su aventura.
La travesía del primer umbral.	Se representa como el momento decisivo en la toma de la aventura.
Las pruebas, los aliados y los enemigos	Enfrentar las pruebas que fortalecerán al héroe con la unión de sus aliados, se apreciara el encuentro de los enemigos que complicara el objetivo del viaje del héroe.
La aproximación a la caverna más profunda	El descubrimiento de nuevos rasgos que va adquiriendo el héroe, preparándose para la última etapa.
La odisea	La prueba suprema.
La recompensa	Adquisición material o sentimental como recompensa de sus travesías.
El camino de regreso	Momento en el cual el héroe debe decidir si regresa a su mundo original o toma otra dirección pero con un cambio en su aprendizaje.
La resurrección	Representa el nuevo cambio del héroe para demostrar la transformación en su viaje.
El retorno con el elixir	Llevar un objeto o una enseñanza del mundo de la aventura a su mundo ordinario.

Figura 8. Fuente: Cristopher Vogler, "El viaje del escritor".
Elaboración: Propia.

2.4.6. Problema de Género en la creación de los personajes

Efectivamente, el rol masculino está marcado en las historias, mitos y leyendas sobre los héroes, se debe recordar que años atrás prevalecía el sistema patriarcal, lo cual influye en la perspectiva de la creación de los libros. A su vez, lo descrito motiva investigaciones, donde los objetos de estudio buscan establecer cómo se desarrolla una figura femenina y la trama.

Hayao Miyazaki marca una diferencia con sus personajes femeninos en sus filmografías, de una manera distinta en la exposición de las protagonistas por cuanto desarrollan habilidades y manejan emociones que ayudan a lograr autocontrol.

Vogler discurre que la exploración de métodos se aplica a ambos géneros porque es aplicable a todo ser humano, el viaje de la mujer y del hombre tienen diferencias por las necesidades y adopciones de decisiones.

El autor explica que:

> Los viajes masculinos tal vez sean más lineales, y procedan desde un objetivo externo al siguiente, mientras que en el caso de las mujeres el viaje puede girar sobre sí mismo o describir espirales centrífugas o centrípetas. Quizá sea la espiral una analogía más precisa para definir el viaje de la mujer que otras formas como la línea recta o un simple circulo (Vogler, 2002, p.22).

Al describir espiral o círculo hace referencia a la interiorización de la mujer y de ahí expande sus perspectivas, mientras que en el viaje masculino representa una tendencia plana con una trama que busca aventura, construcción de una unidad familiar y solución de conflictos. Siendo así, Miyazaki toma de diversa manera la construcción de sus personajes femeninos con independencia y realismo.

Asimismo, la palabra “Guerrero” nos trae a la mente a una persona con un arma y enfrentándose en una batalla por la liberación de su pueblo o una

acción bélica.

El autor nos menciona que el libro “El viaje del héroe” tuvo críticas por un supuesto fin propagandístico para que los jóvenes se alisten al ejército, sin embargo, se debe resaltar que, si bien el año de la publicación del libro coincide con los conflictos bélicos, también había muchas animaciones y películas que tuvieron ese fin, empero es importante que se busca modificar la figura de “guerrero-héroe”, que podría ser una niña, una abuela o una mujer adulta.

En las primeras películas de Disney, puedo resaltar la incapacidad de toma de decisiones de la mujer, quien no puede prescindir del acompañamiento de un hombre, representado por el “príncipe azul”. En ese sentido, se advierte que la trama no solo se enfoca en destacar el arquetipo de héroe sino también dirige la historia bajo las acciones y decisiones de un personaje masculino.

Un concepto poderoso para la audiencia y la masa en general es la realización de la mujer que llega a su cumbre con la formación de su familia, casarse o tener un hijo.

Es de interés mencionar el modelo propuesto por Laswell en el artículo “The structure and function of communication in society” donde se explica el proceder de las multitudes a efectos de entender el poder de la información a través del cine, televisión, radio y etc.

La estructura y función de la comunicación de masas, ayuda a entender el comportamiento del público como una contestación de diversas persuasiones al cual está expuesto. Con lo cual, se responderá: ¿Quién, dice qué, a través de qué canal y a quién con qué efecto?

Dicho esto, la comunicación de masas se difundió mediante la propaganda militar como se mencionó en párrafos precedentes; en estricto, las películas animadas fueron usadas para lograr un efecto de realce de espíritu para los jóvenes y especialmente al género masculino.

En este extremo es relevante resaltar la importancia e impacto que tiene el modelo propuesto de Laswell, así como la responsabilidad en la que incurre el creador de dicho contenido.

Sin embargo, merece comentario una aparente evolución en las películas de Disney por cuanto empezaron a crear personajes rebeldes en búsqueda de su destino - como Vogler podría explicar, la búsqueda de su viaje – aunque llega la trama al mismo cause porque el final feliz necesita encontrar el hombre ideal.

Actualmente, Disney sigue transmitiendo una lucha constante en el arco transformacional de la mujer ante el poder de su contenido como lo establece el modelo de Laswell, debido a que los niños son el público objetivo.

En comparación con Hayao Miyazaki, es clara la diferencia porque en sus obras artísticas nunca expone un rechazo hacia el hombre, ni una jerarquización entre géneros lo cual, todo lo contrario, el universo de Miyazaki propone una comunicación a la masa enfocada en el equilibrio entre varón y mujer y respeto mutuo a la naturaleza.

2.5. PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Se presentará diversas fichas para la realización del trabajo que se apoya en una construcción bibliográfica, mental y material de consultas. En los anexos, se adjuntará las fichas desarrolladas.

- Fichas Técnicas: Hojas de Trabajo
- Fichas Resúmenes
- Fichas Comparativas en cuadros
- Fichas del planteamiento de problema
- Plantilla de elaboración de esquema preliminar
- Mapa Mental

Se desarrollarán las fichas técnicas tanto resúmenes como comparativas de los cinco estudios como antecedentes en el marco referencial, para reconocer los tipos de investigaciones y poder esclarecer mi tema de estudio, luego de realizar varias

prácticas de definición en el marco teórico, se hizo la recopilación de bibliografía y de esta manera discriminar cual podría apoyar en esta investigación.

2.6. PLAN DE ANÁLISIS

Luego de hacer la recopilación de materiales audiovisuales como películas, entrevistas y podcasts, así como tesis, libros, artículos y entrevistas en web; se ingresará a las fichas técnicas y progresivamente al desarrollo de la identificación de la aplicación de estas en el autodescubrimiento y la transformación de los personajes femeninos que nos demostrarán el concepto y representatividad femenina en las cuatro películas seleccionadas de Hayao Miyazaki.

III. RESULTADOS

3.1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS DE ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

A fin de presentar un esquema ordenado de los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, resulta necesario esbozar el contenido de este capítulo a fin de identificar la clasificación y desarrollo, para una mejor comprensión:

Tabla 5

Presentación de Resultados

Hayao Miyazaki	a. Vida de Hayao Miyazaki b. Estilo de Hayao Miyazaki c. Primeros años Toei Doga y su camino hacia Studio Ghibli
Studio Ghibli	Filmografía de Studio Ghibli
Mi vecino Totoro (1988)	e. Sinopsis f. Arquetipos g. Ficha técnica h. Análisis de los personajes i. Resultado de Análisis
La princesa Mononoke (1997)	a. Sinopsis b. Arquetipos c. Ficha técnica d. Análisis de los personajes e. Resultado de Análisis
El viaje de Chihiro (2001)	a. Sinopsis b. Arquetipos c. Ficha técnica d. Análisis de los personajes e. Resultado de Análisis
El castillo ambulante (2004)	a. Sinopsis b. Arquetipos c. Ficha técnica d. Análisis de los personajes Resultado de Análisis

Fuente: *El castillo Ambulante* [Película], *Mi Vecino Totoro* [Película], La *Princesa Mononoke* [Película], *El Viaje de Chihiro* [Película].
Elaboración: Propia

3.1.1. Hayao Miyazaki

a. Vida de Hayao Miyazaki

Nació el 5 de enero en 1941 en Bunkyo, Tokio dentro de una familia adinerada, hijo de Katsuji Miyazaki y Dola Miyazaki, su padre era un importante ingeniero aeronáutico director de Miyazaki Airplane, durante la Segunda Guerra Mundial, dicha empresa construía timones de los aviones A6M Zero. Miyazaki a su corta edad vivió los estragos de una guerra tan atemorizante para los civiles, toda su familia tuvo que evacuar a Utsunomiya y luego a Kanuma debido a los constantes bombardeos.

En medio de estas vicisitudes, él contemplo el caos de la guerra y fue testigo de la huida de varias familias en medio de las llamas, ante el ojo de un niño de cuatro años, es impactante las escenas que vivió, lo cual pudo el autor reflejar en muchas de sus obras fílmicas, por ejemplo, en la película *El viento se levanta*, se representa el gran terremoto de Kantō de 1923 que tuvo una magnitud de 7.9.

Figura 9. El viento se levanta (Kaze Tachinu, Hayao Miyazaki, 2013), viajaba en un tren y el terremoto ruge ocasionando que se descarrile.

Hayao Miyazaki demuestra en sus películas a la mujer como una persona independiente, nunca sexualizó sus personajes simplemente quiso demostrar a una mujer fuerte (Corral, 2016, p.19). Dora era una mujer con carácter fuerte a pesar de ser elegante, no era una mujer sumisa, como se podría entender considerando en la época que vivían.

En una breve entrevista, Miyazaki declaró que su progenitor le llevaba a fumar tabaco y estar con *geishas,* acción que él rechazaba totalmente; sin embargo, él disfrutaba ver películas junto a su progenitor, porque compartían tiempo de padre e hijo.

Con el transcurrir del tiempo, Miyazaki entendió la perspectiva de su padre y logró entender un poco sus acciones durante la guerra, a lo cual denominaba su progenitor “supervivencia”.

Susan Napier recoge en su libro Miyazaki World:

> "Miyazaki has described what he calls the "power of fantasy" in relation to his own life: "They tell you to face reality, but at least for me the power of fantasy was that it gave me a space to be a hero in. Even if it’s not animation or manga, it can be old stories or legends. This is what Humanity has developed to help us get by” (Napier, 2018).

En las películas de Hayao Miyazaki, se resalta el afecto hacia su madre, el impacto de la guerra en Japón y su gran afición por los aviones, en la película *El viento se levanta* (Kaze Tachinu, Hayao Miyazaki, 2013).

b. Estilo de Hayao Miyazaki

Los creadores de animación elaboran mundos distintos o parecidos a los nuestros con el fin de plasmar sus historias en ellas, sacar al espectador de su confort y llevar a la audiencia a un lugar singular para sumergirse y desconectar en el momento actual.

Miyazaki es uno de los ilustradores más reconocidos en Japón, quien también funda el Studio Ghibli, estudio japonés que permite a sus

trabajadores desarrollarse con autonomía creativa, frente a otros estudios de animación quienes no permiten a sus ilustradores diferenciarse entre ellos.

Otra de las marcas distintivas, es la estética en la creación de una naturaleza portentosa, debido a la calidad de arte en sus dibujos, llevando al espectador a un infinito ajeno, mágico y utópico.

Los personajes de Hayao son niños y jóvenes que pueden mostrar la metamorfosis de los personajes como *Porco Rosso* y *El Castillo Ambulante*.

Este recurso lo usará para implementar el cambio del personaje en su desarrollo de la historia, como crece o evoluciona, también puede aplicar a su estado psicológico o emocional por ejemplos en la película *El castillo Ambulante*.

Hayao Miyazaki presenta temáticas sobre la búsqueda de equilibrio entre los humanos y la naturaleza, el respeto de ella y sus dioses, hay una muestra de sintoísmo no por la alusión de su creencia, sino para denotar el fortalecimiento del respeto a la vida natural que está en constante deterioro con la industrialización.

c. Primeros años

Hayao Miyazaki tiene una gran admiración por las obras de Osamu Tezuka, Tetsuji Fukushima y Soji Yamakawa. En varias entrevistas, Miyazaki relata que vio la película *El cuento de la Serpiente Blanca (Hakujaden)*, obra que lo influenció y motivó para ingresar en la creación de la animación.

Asimismo, el creador confesó sentirse conmovido y tener una conexión con el personaje principal, Bai-Niang, lo cual generó que decida alejarse de uno de sus sueños, ser *mangaka*.

"Me enamoré por primera vez de la animación cuando vi la película

Hakujaden. Aún puedo recordar las punzadas de emoción que sentí al ver el hermoso personaje joven y femenino, Bai-Niang, y cómo fui a ver la película una y otra vez. un resultado. Fue como estar enamorado, y Bai-Niang se convirtió en una novia sustituta para mí en un momento en que no tenía ninguna, Hakuyaden tuvo un poderoso impacto en mí" (Miyazaki 2009, 70).

Estudió Ciencias Económicas en la Universidad Gakushuin (Mejiro, Tokio) porque su padre quería que heredara la empresa familiar, Miyazaki Airplane.

En la universidad no había clubes de *manga* o animación, por lo cual, Miyazaki ingresó al Club de Literatura Europea, grupo que brindaba los conocimientos más cercanos a su afición.

En 1963, Miyazaki se graduó de la Universidad Gakushuin; sin embargo, persistió en buscar oportunidades en el área de animación; tanto fue la perseverancia, que logró trabajar en la empresa Toei Doga, donde conoció a Akemi Ôta, quien se convertiría en su esposa y compañera de arte.

d. Toei Doga y su camino hacia Studio Ghibli

Miyazaki empezó a trabajar en 1963 como animador inbetweener en Watchdog Bow Bow y el anime Wolf Boy Ken, un escalón a la fama fue en el año 1965 por su presencia como artista en la producción de *Gulliver's Travels Beyond the Moon* (Garibā no Uchuu Ryokō).

Miyazaki seguía creciendo en la empresa y otro de sus siguientes pasos fue como animador en jefe de *las Aventuras de Horus, Príncipe del Sol*, en este trabajo conoció a uno de sus mentores Yasuo Ōtsuka, donde Miyazaki conoció a su difunto amigo Isao Takahata, quien fue uno de los fundadores de *Studio Ghibli*.

En 1970, Miyazaki dejo Toei Animation y se fue a la casa de estudio APro, donde codirigió una serie de Televisión muy conocida *Lupin III*

(Rupan Sanse).

En una entrevista, Miyazaki comentó sobre Lupin III, Lupin el tercero es un nuevo tipo de programa de televisión y adelantado a su tiempo; recibió un número récord de pedidos de la industria de transmisión, y su principal punto de venta, su positivismo, reveló un deseo real de explotar la nueva información que inunda la sociedad antes de que los demás pudieran.

Figura 10. Isao Takahata y Hayao Miyazaki (K-magazine, 2017).

e. Premios obtenidos por Hayao Miyazaki

1984 **Nausica del Valle del Viento**

- Mejor Anime de Anime Grand Prix.
- Premio de los lectores de Premios Kinema Junpo.
- Premio Película japonesa director de Premios Kinema Junpo.
- Premio Ofuji Noburo de Concesión de la película Mainichi.
- Mejor Película japonesa de Zenkoku Eiren.
- Gran Premio de Animación del Festival de Anime japonés.

1986 **Castillo en el cielo**

- Mejor Anime en Anime Grand Prix
- Premio Ofuji Noburo por la Concesión de la película Mainichi.
- La Mejor Película por Eiga Geijyustu

1989 **Mi vecino Totoro**

- Mejor Fotografía por los Premios de la Academia Japonesa.
- Premio Ofuji Noburo por la Concesión de la película Mainichi.
- Premio de los lectores por los Premios Kinema Junpo.
- Premio especial por los Premios Blue Ribbon.
- La mejor película por la Concesión de la película Mainichi.
- La mejor película del año por los Premios Kinema Junpo.

1986 **Kiki Delivery Service**

- Mejor anime por Anime Grand Prix.
- Premio especial por el Premio Erandole.
- Premio especial por los Premios de la Academia Japonesa.
- La mejor película por la Asociación de Cine de Japón.
- La mejor película por Tokyo Metropolitan honor Cultural.
- Mejor director por la Asociación de Cine de Japón.
- Mejor Película de Animación por la Concesión de la película Mainichi.
- Mejor Película japonesa por los Premios Golden rutas.
- Mejor película japonesa del Año por los Premios Kinema Junpo.

1993 **Porco Rosso**

- La mejor película por el Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy.
- Mejor Película de Animación por la Concesión de la película Mainichi.

1997-8 **La princesa Mononoke**

- Premio Película Excelente por la Agencia de Asuntos Culturales.
- Mejor Película Japonesa por Asahi Mejor Festival de diez.
- Premio Readers' Choice por Asahi Mejor Festival de diez.
- Premio Especial por Los Premios Elandore.
- Premio Cultural por Fumiko Yamaji.
- Gran Premio por los Premios Golden brutas.
- Premio Al Logro Especial por los Premios Golden brutas.
- Premio Especial por Film Award hochi.
- Gran Premio De Animación por Japan Media Arts Festival.
- Movie Award por el Premio Arte Mainichi.
- Multimedia Grand Prix por el Premio Especial MMCA
- Premio A La Excelencia por Nihon Keizai Shimbun.
- Mejor Director por Film Award Deportes Nikkan.
- Premio Yujiro Ishihara por Film Award Deportes Nikkan.
- Premio Especial por el Festival de Osaka.
- Mejor Directo por el Festival de Cine de Takasaki.
- Mejor Director por Movie Award Deportes Tokio.
- Premio Especial por los Premios Blue Ribbon.
- Premio De Los Lectores por los Premios Kinema Junpo.
- Premio De Los Lectores por los Premios Kinema Junpo.
- Mejor Película De Animación por la Concesión de la película Mainichi.
- La Mejor Película por la Concesión de la película Mainichi.
- Premio De Los Lectores por la Concesión de la película Mainichi

2002-3 El viaje de Chihiro

- Oso De Oro por el Festival Internacional De Cine De Berlin.
- La Mejor Pelicula por los Premios Blue Ribbon.
- La Mejor Pelicula por Film Award Deportes Nikkan.
- Mejor Pelicula De Animación por New York Film Critics Circle.
- Mejor Pelicula De Animación por la Crítica De Nueva York Online.
- Mención Especial por Boston Society Of Film Critics Premios.
- Mejor Pelicula De Animación por la Junta Nacional De Criticos de Motion Pictures
- Film Award Cinekid por el Festival Cinekid.
- La Mejor Pelicula por el Festival Internacional De Cine De Durban
- Premio De Los Lectores (Mejor Pelicula) por los Premios Kinema Junpo
- Premio LAFCA por la Asociación De Criticos De Los Angeles
- Mejor Pelicula De Animación por Mainichi Film Awards
- Mejor Director por Mainichi Film Awards.
- La Mejor Pelicula por Mainichi Film Awards.
- Premio De Los Lectores por Mainichi Film Awards.
- Premio Del Público (Mejor Pelicula Narrativa) por el Festival Internacional De Cine De San Francisco.
- Mención Especial por el Festival De Sitges.
- Gran Premio por Tokyo Anime Awards
- Mejor Director por Tokyo Anime Awards
- El Mejor Cine Asiático por la Concesión De La Pelicula De Hong Kong.
- Mejor Pelicula De Animación por El Premio De La Academia.
- Mejor Pelicula De Animación por Critics' Choice.
- Mejor Pelicula De Animación por Los Criticos De Cine En Linea Sociedad Premio.
- Mejor Pelicula Extranjera por el Circulo De Criticos De Australia.
- Mejor Pelicula De Animación Medios O Mixto por Satellite Awards.
- Mejor Pelicula De Animación por Los Criticos De Phoenix Film Society Award.
- Mejor Pelicula De Animación por Los Criticos De La Florida Film Circle.
- Mejor Pelicula De Animación por la Asociación De Criticos De Cine De Dallas-Fort Worth.
- Premio De Plata Del Grito por Amsterdam Fantastic Film Festival.
- Mejor Pelicula De Animación por Annie Award.
- Dirigir En Una Producción Animada De Funciones por Annie Award.
- Guion En Una Producción Animada De Funciones por Annie Award.
- Premio Del Público (Mejor Pelicula) por el Festival De Cine De Cambridge.

2004-5-7 **El castillo ambulante**

- Premio Del Público por el Festival De Cine De Mavi.
- Premio Del Público (Mejor Pelicula) por el Festival De Sitges.
- Oro Osella A La Contribución Técnica Excepcional por el Festival De Venecia
- Animación Del Año por los Premios De Cine De Hollywood.
- Premio De Los Lectores (Mejor Pelicula) por Mainichi Film Awards
- Animación Del Año por Tokyo Anime Awards
- Mejor Director por Tokyo Anime Awards
- Mejor Pelicula De Animación por Críticos De Cine De San Diego Premio De La Sociedad
- Mejor Pelicula De Animación por New York Film Critics Circle
- Mejor Guion por Concesión De La Nebulosa

2008-9 **Ponyo**

- Leon De Oro por el Festival De Venecia.
- Animación Del Año por los Premios De La Academia Japonesa.
- Mejor Pelicula Doméstica por Tokyo Anime Awards.
- Mejor Director por Tokyo Anime Awards.
- Mejor Historia Original por Tokyo Anime Awards.
- Animación Del Año por Tokyo Anime Awards.

2013 **Se Levanta el Viento**

- Mejor Pelicula De Animación por los Premios EDA
- Escribiendo En Una Producción Animada De Funciones por Annie Award
- Mejor Pelicula De Animación por la Asociación De Criticos De Cine De Boston En Linea
- Mejor Pelicula De Animación por Boston Society Of Film Critics
- Mejor Pelicula De Animación por la Asociación De Criticos De Cine De Chicago
- Animación Del Año por los Premios De La Academia Japonesa
- Mejor Pelicula De Animación por National Board Of Review
- Mejor Pelicula De Animación por New York Film Critics Circle
- Mejor Pelicula De Animación por Crítica De Nueva York Online
- Mejor Pelicula De Animación por la Sociedad De Criticos De Cine En Linea
- Mejor Pelicula De Animación Medios O Mixto por Satellite Awards

Fuente: AnimeNewsNetwork, 2020 y IMDb.
Elaboración: Propia

3.1.2. Studio Ghibli

a. Filmografía de Studio Ghibli

Los autores creativos son Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Toshio Suzuki, y Yasuyoshi Tokuma. Miyazaki tenía una carrera artística sólida que sería suficiente para poder seguir un camino independiente pero siempre de la mano con su amigo Isao Takahata, por quien guarda un cariño especial.

Cuando Miyazaki ingresó a la industria de la animación fue Takahata quien lo descubrió y lo apoyó en su crecimiento artístico. Hicieron innumerables películas juntos por 15 años. Sin embargo, es en el documental *En el Reino de los sueños y la locura*, en que Miyazaki explica que los días de trabajos conjuntos habían terminado, iniciándose así una nueva etapa para él: dirigir películas.

Hayao había creado un *manga* llamado *Kaze no Tani no Naushika* (Nausica del valle del Viento, 1984) que luego sería adaptado al cine y sería su primera obra fílmica. Nausicaä del Valle del viento fue estrenada en el tiempo que aún no estaba creado el *Studio Ghibli*, pero es una obra tan importante para la audiencia por el arte y su historia que los fans lo consideran dentro de la lista de las películas de la casa de animación *Studio Ghibli*.

Studio Ghibli fue fundada el 15 de junio de 1985, la palabra Ghibli tiene origen árabe que significa "*viento cálido que sopla desde el desierto del Sahara"* (Omega, 2017). La casa de animación se caracteriza por dar libertad a sus ilustradores para que de esta manera puedan contribuir y desarrollar la imaginación y la creatividad.

En búsqueda de inspiración, viajó a Inglaterra para su película *El castillo en el cielo* (Tenkū no Shiro Rapyuta, 1986), que refleja la codicia del hombre por el poder, hace referencia al abuso de la tecnología atropellando la naturaleza solo en búsqueda de poder.

Luego de dos años se estrenó la película *Mi vecino Totoro*, es (1988), escrita y dirigida por Hayao Miyazaki. Tuvo una gran marca cultural que llegó a ser la mascota e ícono de *Studio Ghibli* recaudando gran cantidad de dinero con el estreno de la película y el merchandising.

Pablo Villa recoge en su artículo web en la página Xalaka, “La película fue elegida como la mejor película de animación en la historia por la revista británica Time Out, también logró colocarse en el lugar número 41 de “The 100 Best Films Of World Cinema” (Villa, 2017).

Figura 11. Satsuki y Mei pisaron los "conejos de polvo o duendes del ojin” mientras corrían por la casa.

Figura 12. Satsuki y Mei esperando a su padre en la parada del autobús, se encontró con Totoro quien le presta un paraguas para que no se moje.

La tumba de las luciérnagas (Hotaru no Haka, 1988) dirigida por Isao Takahata, se estrenó simultáneamente con el film *Mi Vecino Totoro*. *La tumba de las luciérnagas*, se trata sobre dos pequeños niños que tratan de sobrevivir en una época de guerra; sin embargo, su madre fallece por las quemaduras de los bombardeos que cayeron en su pueblo, Kobe.

Roger Ebert, crítico cinematográfico comentó sobre esta película en Sun-Times Media:

> "Una experiencia emocional tan poderosa, que obliga a cualquiera a reconsiderar su postura respecto al cine animado. Desde el principio la animación ha sido usada para contar historias para familias y niños. Hay muchas cintas animadas ambiciosas que no pueden evitar operar dentro de ciertos límites del género, ese no es el caso aquí, donde el drama es tan poderoso, que trasciende cualquier limitación, una de las mejores y más poderosas películas sobre la guerra" (Roger, 2000).

Una película antibélica que nos muestra la lucha solitaria de un universo egoísta de parte de los adultos, pero a pesar de todo ello hay un amor impetuoso y puro entre los hermanos.

Un año después, en 1989, se estrenó *Kiki's Delivery Service* (Majo no Takkyūbin) la cual es dirigida y escrita por Hayao Miyazaki. Narra la historia de una pequeña brujita llamada Kiki, una niña amable y muy decidida. Kiki se va de casa con Jiji, su gato, tradición entre aquellas brujas que desean convertirse en una "bruja definitiva".

Ella decide instalarse en otra ciudad donde pueda prestar ayuda a través de sus poderes y apoyar a una comunidad. La película muestra el desarrollo personal y la independencia sin tanto apoyo de los padres.

De esta manera, Miyazaki busca enviar un mensaje de carácter y confianza a los niños, a fin de que enfrenten toda adversidad de la

mejor manera.

En 1991, a manos de Isao Takahata se estrena la película *Only Yesterday* (Omohide Poroporo), la trama se basa en Taeko Okajima, una señorita que trabaja en la ciudad, pero prefiere vivir en el campo, en sus vacaciones decide regresar a Yamagata el pueblo de su cuñada para hacer voluntariado, en la estadía reafirma su gran cariño al campo mientras recuerda toda su infancia, la escuela y su familia.

Hayao creó una película con un gran enlace por el amor a los aviones en el año 1992, con la película *Porco Rosso* (Kurenai no buta), el contexto pertenece a la Primera Guerra Mundial y trata sobre Marco Pagot, un ex piloto de la Marina Italiana, él está conminado a través de un hechizo a tener una cabeza de cerdo, pero manteniendo su cuerpo humano.

Es importante reforzar, la fuerza de la mujer que se representa en este film es ilustrada por la independencia y la capacidad intelectual de Fio.

"Porco Rosso" es la primera película que llevaría el logo de Totoro por el cariño especial que tuvieron con dicho film.

Figura 13. Portada de la película *Porco Rosso* (Kurenai no buta, 1992) con el logotipo de Totoro.

La modernidad también pisaba el *Studio Ghibli* y empezó a hacer uso de los ordenadores para la animación, pero solo usaron pocos minutos de la película porque algo que detestaba Miyazaki, es quitar la representatividad del arte del animador y remplazarlo por una máquina.

En el año 1997, se estrena la película *La princesa Mononoke* (Mononoke Hime) siendo una representación del ilustrador no solo en Japón sino en todo el mundo, en ese mismo año estaba estrenándose *Titanic* de James Cameron y logró ganarle en taquilla, dicha película ganó el Premio Oscar a la mejor película de animación entre otros premios.

La película es sobre el Príncipe Ashitaka que desea salvar su aldea por el ataque de un Tataragami, que le da una maldición al matarlo y se propone encontrar una cura, en medio de su viaje, es testigo de un conflicto entre humanos y los espíritus del bosque; también conoce a San, una joven criada por una diosa Lobo llamada Moro.

Figura 14. La princesa Mononoke (Mononoke Hime, 1997) San y su madre diosa Lobo Moro, viendo como le dispararon y provocaron una herida en su cuello.

La película *El viaje de Chihiro* (Sen to Chihiro no Kamikakushi) en el año 2001, trajo buenas críticas internacionales por el trabajo de Hayao

Miyazaki obteniendo varios premios, uno de ellos fue el Premio Oscar de la academia a Mejor Película de Animación en el 2002.

La historia se basa en una pequeña niña fatua que entra a un mundo de espíritus en la búsqueda de ayudar a sus padres, que se convierten en cerdos.

Luego de gran éxito, Miyazaki anuncia su retiro del mundo de la animación, pero volvió en el año 2004 para seguir creando magia, pero ahora bajo una adaptación de una de las novelas de Diana Wynne Jones, *El Castillo ambulante* (Howl no Ugoku Shiro), la protagonista es la joven Sophie quien sufre un encantamiento convirtiéndose en una anciana. Esto será el inicio de su aventura con el mago Howl y el autodescubrimiento de ella misma

El filme tuvo gran aceptación con la audiencia en general, en tanto es considerado una remembranza de la invasión de Estados Unidos hacia Irak (2003), conflicto bélico que transcurría en ese periodo de tiempo. Asimismo, Miyazaki se enfocó en otorgarle relevancia a la autoestima de la protagonista, detalles que describiré en las próximas páginas.

Sus dos últimas creaciones fueron *Ponyo en el Acantilado* (Gake no ue no Ponyo, 2008) y *El viento se levanta* (Kaze Tachinu, 2013). *Ponyo en el acantilado* (Gake no ue no Ponyo, 2008) recaudó más de USD 201 millones y logró obtener varios premios.

La trama de la película es sobre un pez rojo llamado Ponyo, que conoce a Sosuke un niño de cinco años, este niño la rescata porque estaba atorada en un frasco de vidrio. Ponyo se encariña y quiere estar al lado de Sosuke para siempre, haciendo que haya un gran desequilibrio entre la tierra y el mar.

Esta película nos muestra la problemática de la contaminación en el mar, producida por la desidia e irresponsabilidad de los seres humanos; quienes no nos damos cuenta del poder de la naturaleza y el impacto que ocasionamos en otros seres vivos.

En el año 2013, se estrena la película *El viento se levanta* (Kaze Tachinu), un filme más personal para Hayao Miyazaki porque el creador se refleja en el protagonista, la trama de la película trata sobre Jirō Horikoshi, que existió en la vida real y diseñó el avión Zero que fue utilizado en el ataque a Pearl Harbor de la Segunda Guerra Mundial. Miyazaki indicó que esta sería su última película debido a que su avanzada edad no le permitía realizar este tipo de películas porque el arte es manual.

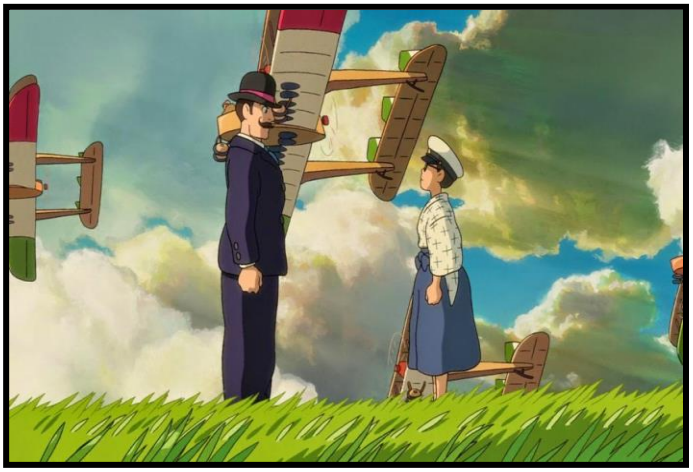


Figura 15. El viento se levanta (Kaze Tachinu), Jirō Horikoshi en sus sueños con Caproni donde mantiene una conversación sobre su pasión de los aviones y sus dudas de su miopía como una barrera para sus sueños.

Scott Foundas, crítico de Variety refirió que: "Miyazaki está en la cúspide de su artesanía visual, alternando exuberantes, atrevidos y coloristas paisajes con épicas y urbanas escenas, elevándose hacia perspectivas aéreas y vuelos de prueba tan majestuosos como nefastos" (Foundas, 2013).

- 1986, El castillo en el cielo dirigida por Hayao Miyazaki
- 1988, Mi vecino Totoro dirigida por Hayao Miyazaki
- 1988, La tumba de las luciérnagas dirigida por Isao Takahata
- 1989, Kiki Delivery Service dirigida por Hayao Miyazaki
- 1991, Recuerdos del ayer dirigida por Isao Takahata
- 1992, Porco Rosso dirigida por Hayao Miyazaki
- 1993, Puedo escuchar el mar dirigido por Tomomi Mochizuki
- 1994, Pompoko dirigido por Isao Takahata

- 1995, Susurros del corazón dirigido por Yoshifumi Kondō
- 1997, La princesa Mononoke dirigido por Hayao Miyazaki
- 1999, Mis vecinos los Yamada dirigido por Isao Takahata
- 2001, El viaje de Chihiro dirigido por Hayao Miyazaki
- 2002, Haru en el reino de los gatos dirigido por Hiroyuki Morita
- 2004, El castillo ambulante dirigida por Hayao Miyazaki
- 2006, Cuentos de Terramar dirigido por Gorō Miyazaki
- 2008, Ponyo en el acantilado dirigido por Hayao Miyazaki
- 2010, El mundo secreto de Arriety dirigido por Hiromasa Yonebayashi
- 2011, La colina de las amapolas dirigida por Gorō Miyazaki
- 2013, El viento se levanta dirigido por Hayao Miyazaki
- 2013, El cuento de la princesa Kaguya dirigido por Isao Takahata
- 2014, El recuerdo de Marnie dirigido por Hiromasa Yonebayashi.

  (Europa Press, 2015).

3.1.3. Análisis del Objeto de estudio de *Mi Vecino Totoro*

a. Sinopsis

Película: *Mi Vecino Totoro*

Narra las aventuras de dos hermanas, Mei y Satsuki Kusakabe, quienes se mudan al campo a fin de visitar a su madre porque se encuentra en el hospital. Las dos niñas se adentran en el bosque cerca a su casa y encuentran seres mágicos, espíritus del bosque. De esa manera, conocen a Totoro y vivirán sucesos impulsadas por su padre Tatsuo y contarán con la ayuda del Rey del bosque.

b. Arquetipos

El héroe	Satsuki y Mei (Hermanas pequeñas)
El mentor	Tatsuo (Padre), Madre (Yasuko)
Guardián del umbral	El bosque - Totoro
Heraldo	Telegrama, Lluvia y Susuwatari.
Figura Cambiante	Kanta

Sombra	El enojo(Mascara), miedo.
Embaucador	-

c. *Ficha Técnica:*

Productora: Studio Ghibli **Año de Emisión**:1988 **Lugar**: Japón	*Mi Vecino Totoro*	**Dirección**: Hayao Miyazaki **Distribuidora**: Tōhō
Guion	Hayao Miyazaki	
Música	Joe Hisaishi	
Fotografía	Hisao Shirai	
Montaje	Takeshi Seyama	
Personajes	Satsuki Kusakabe	Hermana mayor, 11 años de edad.
	Mei Kusakabe	Hermana de menor.4 años de edad.
	Tatsuo Kusakabe	Padre de las niñas Mei y Satsuki.
	Yasuko Kusakabe	Madre de las niñas.
	Gran Totoro Totoro mediano Pequeño Totoro	Dai-Totoro, El más grande. Chū-Totoro, Color azul y mediano Chibi-Totoro, Color blanco y pequeño.
	Kanta Ōgaki	Vecino de la familia Kusakabe
	Obaa-chan	Abuela de Kanta
	Gatobús	Espíritu de gato con forma de Bus
	Susuwatari	Pequeñas criaturas de hollín

Fuente: Hayao Miyazaki (Director). (1988). Mi Vecino Totoro [Película]. Studio Ghibli

Elaboración: Propia

d. Aplicación del Instrumento de Vogler

DESARROLLO DE LAS DOCE ETAPAS
Primera etapa: Mundo Ordinario
Comienza con la mudanza de la familia Kusakabe a una casa rural en el campo y se bajan del camión y caminan por un túnel de árboles hacia su nueva casa
Segunda etapa: Llamada de Aventura
Mei la pequeña de 4 años, recoge las bellotas y ve que hay otro personaje (el Chibi-Totoro) que hace lo mismo que ella y lo persigue.
Tercera etapa: El rechazo de la Llamada
No hay un rechazo de la llamada porque es una pequeña de 4 años, lo cual para ella todo es posible. Recordemos que en Japón está el Shinto y los Kami y puede relacionarlo con ello con naturalidad
Cuarta etapa: El encuentro con el Mentor
Luego que Mei explica que realmente existe Totoro y se avergüenza porque posiblemente no le crean, su padre Tatsuo le explica que él y su hermana Satsuki le creen, que se encontró con uno de los espíritus del bosque, eso quiere decir que es una niña muy afortunada y luego van a dar el agradecimiento al gran árbol. El padre actúa como su mentor al no negarle y creer que solo es un juego de su hija. Esto le da más agallas y asegurar que realmente vio a Totoro y lo mismo será para Satsuki.
Quinta etapa: La travesía del primer Umbral
Para Mei fue cuando cayó en el hoyo por perseguir a Chū-Totoro y Chibi-Totoro y se encontró con Dai-Totoro (El Totoro más grande) y se conecta con él y duerme en su barriga. Para Satsuki es en la parada de autobús cuando espera a su padre en la estación del bus con un paraguas por la lluvia y cargando a su hermana Mei en su espalda, como el paraguas le tapa la visión vio un pie con garras al ver más arriba se dio cuenta que era Totoro del que hablaba Mei**.**
Sexta etapa: Las Pruebas, los aliados, los enemigos
Durante su aventura de una nueva vivienda y adaptación Mei y Satsuki tienen como aliados a sus padres por ser cómplices de sus aventuras, la abuela Obaa-chan que cuida de ellas cuando su padre está ausente y su amigo Kanta que les ayuda en algunas oportunidades también tenemos a Totoro y al Gatobus que le ayudan a buscar a Mei, los enemigos son la enfermedad de su madre y el miedo a la incertidumbre. La primera prueba de Satsuki es tratar de lidiar con Totoro en el paradero de autobuses ante algo que ella nunca vio, la segunda prueba es para ambas

hermanas, hacer crecer las semillas que les regalo Totoro (por la amabilidad de Satsuki que le dio un paraguas en la parada de autobuses para que se cubra de la lluvia). Luego otra prueba para Satsuki es cuando llega el telegrama del hospital de su madre tiene que comunicarle a su padre de ahí otra prueba que complica más es la desaparición de la pequeña Mei, debe buscar por toda la comunidad. Finalmente tenemos otra prueba para nuestra querida Satsuki, es recurrir a Totoro para que le ayude a buscar a Mei y se enfrentara con algo inimaginable, ver a un Gatobus volar y confiar en que ellos le ayudarán.
Sétima etapa: La aproximación a la caverna más profunda
En esta etapa, Satsuki y Mei discuten porque la salud de su madre no mejora, al regresar a casa con Obaa-chan se dieron cuenta que Mei se fue.
Octava etapa: La odisea
La última prueba es la búsqueda de Mei por toda la comunidad.
Novena etapa: La recompensa
Encontrarse con Mei y abrazarla, el gatobus les lleva al hospital y desde el árbol ven que su madre está sonriendo con su padre. Se disculparon ambas por la discusión y al ver que su madre estaba bien de salud fue lo mejor para ellas.
Décima etapa: El camino de regreso
Mei y Satsuki regresan con el Gatobus hacia su casa con la abuela Obaa-chan.
Décima primera etapa: La Resurrección
Las dos hermanas regresan a casa a esperar que todo mejore con su madre, aprendiendo a quererse más y estar mucho más unidas.
Décima segunda etapa: El retorno con el Elixir
Regresar a casa con la unión de hermanas, amor y esperanza al ver a sus padres, pero lo más importante es la generalización de conocer algo más fantástico como Los Totoros y el Gatobus.

e. Análisis de los personajes de la película Mi Vecino Totoro

En esta sección se analizarán las características de cada uno de los integrantes de esta película, a fin de conocer sus rasgos, la construcción de personajes y el desarrollo de la historia.

Satsuki Kusakabe

Satsuki Kusakabe tiene once años y cumple con el arquetipo de heroína en la filmografía, representa la responsabilidad porque ayuda a su padre con el cuidado de su hermana menor. Asimismo, es resaltante que, pese a esto, no deja de ser niña ni avocarse a la diversión junto a su hermana menor.

Mei Kusakabe

Mei Kusakabe tiene cuatro años y cumple también con el arquetipo de heroína en la filmografía, ella representa la ternura e inocencia. Del mismo modo, denota vehemencia en sus acciones y no se limita ante un mundo mágico lleno de eventos y seres desconocidos.

Tatsuo Kusakabe

Es el padre de Mei y Satsuki, es un hombre alegre y cómplice de las aventuras de sus hijas, pero un poco distraído. Es un personaje sensible ante las curiosidades de sus hijas razón por lo cual, encuadra como el mentor.

Yasuko Kusakabe

Es la madre y alinea con el arquetipo de mentora de Mei y Satsuki, no hay mucha intervención en la película de este personaje, solo dos escenas en las cuales demuestra la alegría que emana (similar a la de sus hijas) y gran compañerismo que tiene con su esposo Tatsuo.

Totoro

Totoro es un ser gracioso, enorme, regordete que comparte una amplia sonrisa. Este espíritu del bosque ayuda a Satsuki y Mei en sus aventuras; por ese motivo, se identificaría como un guardián del umbral, también porque refuerza aspectos positivos en las heroínas; es decir, acciona como fuente de energía y fuerza.

Kanta Ōgaki

Es el vecino de la familia Kusakabe, es un niño tímido pero amable, que calzaría para el arquetipo de figura cambiante ante el sexo opuesto, por la timidez y la energía que transmite en la filmografía; así como sus cambios de ánimo de una seriedad rotunda a una timidez infantil ante la presencia de las niñas.

Obaa-chan

Es la señora que cuida a las niñas cuando el padre está ocupado en el trabajo, se entiende como una aliada en la filmografía, demuestra gran cariño ante la integración de la nueva familia, mostrando calidez por su bienvenida, ella suele dar calma a Satsuki cuando llega el telegrama del hospital.

Gatobus

Es un espíritu de un gato en forma de bus, tiene su primera aparición cuando Totoro espera en la parada de autobús y la siguiente escena se plasma cuando este lo llama para pedirle que ayude a Satsuki a buscar a su hermana Mei que se encuentra extraviada, lo cual lo convierte como aliado de ambas.

Susuwatari

Son pelusas negras que habitan en casas abandonadas, se mueven con rapidez y cuando se tocan, ensucian como hollines negros. Representan el arquetipo de heraldo porque es la primera aproximación de Satsuki y Mei con un mundo fenomenal.

f. Resultado del análisis

En el presente trabajo, se utilizó como instrumentos de investigación: los arquetipos propuestos por Christopher Vogler, en su libro “El viaje del escritor”, las doce etapas del viaje del héroe y el arca transformacional.

En la película, la familia Kusakabe se muda a una casa en las afueras de la ciudad, a primera vista resalta la diferencia del hábitat ordinario al cual llegan, lo cual se aleja de la vida citadina que tenían, y

este primer paso brinda al espectador un acercamiento hacia los personajes porque se puede identificar con la experiencia relatada; es decir, el cambio hacia una nueva etapa.

Se presenta a las heroínas *miyazakianas* quienes, a partir del transcurrir de la historia, estarían a punto de tener un crecimiento personal, porque durante la primera escena afrontan la situación adversa respecto al extravió de Mei y Satsuki son niñas audaces, felices y aventureras; características que Miyazaki plasma correctamente y, al unirse con la libertad que les da el padre, la película logra alejarse de la usual sobreprotección paternal y fomenta la estimulación del autodescubrimiento.

Mei, la heroína más pequeña de la película es la primera que recibe el llamado de la aventura al perseguir a un Chibi-Totoro quien es un espíritu del bosque; en esta escena es importante distinguir que para la heroína de cuatro años no es algo para asombrarse, todo lo contrario, su curiosidad relativiza ese evento con la normalidad.

En esta escena, se reconoce que, en el universo de Miyazaki, la inocencia e imaginación de los niños no limita el acercamiento a un ser distinto, puesto que rompen el miedo y persiguen la aventura al no percibir diferencias notorias por cuanto respetan todo tipo de ser vivo.

Respecto a la tercera etapa del viaje del héroe, el rechazo de la llamada como se menciona en la *Tabla 2,* se identifica que no hay duda por parte de las heroínas a dar inicio a la travesía, siempre están prestas ante cualquier evento extraordinario, por más inusual o poco cotidiano que se suscite.

Mei tiene el encuentro con Totoro, quien representa el guardián del umbral porque funge como un agente de fuerza para ambas niñas, dicho esto en varias escenas será el principal apoyo en la carrera de las heroínas.

Cuando la niña retorna, le comenta todo lo sucedido a su padre quien la apoya. En esa escena, se identifica el encuentro con el mentor, su padre cumple con ese arquetipo porque refuerza lo que dice y siente su hija Mei.

Otro aspecto de la importancia en la creación de los personajes de Hayao Miyazaki, es que revela el compromiso y complicidad de los padres e hijos, orientados a reforzar el amor por la cultura milenaria japonesa.

También, se muestra un aspecto diferencial en las películas de Hayao Miyazaki: el *sintoísmo* y la conexión con los humanos. Sobre esto, el padre le dice a Mei que es una niña afortunada por encontrarse con seres mágicos y que deben ir a agradecer al gran árbol que había cerca de su casa, para mostrarle respeto y reconocimiento Mei y Satsuki experimentan pruebas, aliados y enemigos en la quinta etapa del viaje del héroe (puntos desarrollados en la *Tabla 2*), los padres de las heroínas son aliados y cómplices de aventuras.

Con relación a los enemigos, podemos decir que se presentan como sentimientos internos o conflictos personales en dos etapas: la desaparición de Mei y el miedo ante la posibilidad de malas noticias a causa de la enfermedad de la madre.

En esta etapa Satsuki, es la heroína mayor quien afrontará las pruebas: lidiar con Totoro en el paradero del autobús, la película presenta a la lluvia intensa como un arquetipo del heraldo; es decir, da a entender al espectador que algo está a punto de suceder, efectivamente eso pasa cuando Totoro aparece ante los ojos de Satsuki.

Otra prueba, será llevar el mensaje del telegrama a su padre sobre la información importante del hospital y cuando dan ese aviso, se presenta el telegrama como otro heraldo.

La sexta etapa, la aproximación a la caverna más profunda, se percibe a través de la discusión de las dos hermanas por la salud de su madre, pero esto se intensifica al ver que Mei había desaparecido al finalizar dicha discusión. La etapa explicada muestra un aspecto de la imagen femenina que realza siempre Miyazaki: la carga de responsabilidad que ellas asumen ante cualquier evento complejo.

La odisea, es identificada como la octava etapa, en la cual Satsuki debe encontrar a Mei, en ese cuadro una niña juguetona se convierte en responsable y toma decisiones motivada por el amor hacia su hermana. Acto seguido, arriba la etapa donde el enojo y la discusión se convierten en parte del arquetipo de la sombra (elemento negativo del personaje), que conlleva escenas difíciles y de desesperación para la heroína.

En la novena etapa, se aprecia la recompensa donde ambas hermanas miran desde el árbol a sus padres sonriendo en las afueras del hospital, escena que destaca el crecimiento interno y fortalecimiento de los lazos naturales cuando uno es consciente de amar y ser amado.

En la décima etapa, el camino de regreso, es cuando Mei y Satsuki vuelven a casa con el Gatobus para un posterior encuentro con Obaa-chan.

La resurrección llega con las disculpas recíprocas entre hermanas, que deriva en el fortalecimiento de su relación y un aprendizaje constante de como amarse y cuidarse.

En la última etapa, el retorno con el elixir, las heroínas no consiguen algo material, a cambio obtienen un crecimiento personal, comprensión de la responsabilidad, protección de la familia y el recuerdo de una travesía en el mundo mágico y extraordinario de Totoro.

Respecto al análisis del arco transformacional de Satsuki y Mei, es evidente que aprenden a dominar sus emociones, porque la autonomía que proyectan ambos personajes es enriquecedora,

considerando la remembranza de la confianza en las habilidades adquiridas por cada una de ellas, las mismas que fueron fortalecidas por sus padres.

3.1.4. Análisis del Objeto de estudio de *La Princesa Mononoke*

a. Sinopsis

Película: *La Princesa Mononoke*

Ashitaka, príncipe de la tribu Emishi es herido por un jabalí durante una pelea para salvar a su aldea y debe partir al Oeste en búsqueda de una cura. En el camino, conoce a San quien pertenece a una manada de lobos y protege al bosque de los constantes ataques de Lady Eboshi, líder de la ciudad de hierro.

b. Arquetipos

El héroe	Ashitaka
El mentor	La anciana de la aldea Emishi
Guardián del umbral	San y su clan Lobo
Heraldo	La lectura del destino y su brazo infectado
Figura Cambiante	San
Sombra	Lady Eboshi
Embaucador	Jiko-bō

c. Ficha Técnica

Productora: Studio Ghibli **Año de Emisión:1997** **Lugar: Japón**	Ficha Técnica de *La princesa Mononoke*	**Dirección**: Hayao Miyazaki **Distribuidora**: Tōhō
Guion	Hayao Miyazaki	
Música	Joe Hisaishi	
Fotografía	Atsushi Okui	
Montaje	Takeshi Seyama	
Personajes	Ashitaka	Príncipe de la tribu emishi.
	San	La princesa Mononoke.

	Lady Eboshi	Gobernante de la ciudad de hierro.
	Kōroku	Habitante de la ciudad de hierro.
	Gonza	Guardaespaldas de Lady Eboshi
	Moro	Diosa Loba y madre adoptiva de Sam.
	Okkoto-nushi	Dios Jabalí
	Jiko-bō	Monje Mercenario
	Las mujeres de la ciudad de Hierro	Las habitantes de la ciudad de hierro.

Fuente: Hayao Miyazaki (Director). (1997). La princesa Mononoke [Película]. Studio Ghibli

Elaboración: Propia

d. Aplicación del Instrumento de Vogler

DESARROLLO DE LAS DOCE ETAPAS
Primera etapa: Mundo Ordinario
Podemos evidenciar en la primera aparición de Ashitaka en su aldea Emishi hablando con sus hermanas y en el primer suceso que es una aldea pequeña y él es el único Príncipe de su tribu**.**
Segunda etapa: Llamada de Aventura
La anciana de la aldea hace una reunión con todos los ancianos de la tribu y le lee su destino luego de que Ashitaka fuera infectado por el Tataragami, en su lectura le informa que hay mucha maldad en el Oeste y su destino es ir allá para buscar una manera de frenar su infección que lo consumirá y le llevara a la muerte**.**
Tercera etapa: El rechazo de la Llamada
No hay rechazo de la llamada, porque Ashitaka es un príncipe de la tribu Emishi por lo tanto tiene que hacer lo que diga su destino.
Cuarta etapa: El encuentro con el Mentor
El encuentro con el mentor es la reunión de la anciana del pueblo y toda su tribu y también al darle el consejo más importante, el odio no debe nublar su visión **.**
Quinta etapa: La travesía del primer Umbral
Ashitaka ingresa al bosque con la ayuda de la guía de unos kodamas y puede ver la majestuosidad del bosque y el agua que habita en ella que es muy transparente y

puede calmar un poco el dolor de su brazo infectado pero el alza la mirada y ve a un ciervo imponente con muchos cuernos**.**
Sexta etapa: Las Pruebas, los aliados, los enemigos
En las pruebas hay cinco pruebas identificadas como buscar información sobre la bola de hierro que infecto al jabalí y a él, detener la pelea entre San y Lady Eboshi, ganarse la confianza de San, detener la matanza del Dios Ciervo y ayudar a recuperar la cabeza del dios ciervo. Aliados tiene a su ciervo Yakul, su tribu. En los enemigos se convierten Lady Eboshi, Jiko y el propio egoísmo de las personas que quieren velar por sus propios intereses sin importarle lo que destruyen**.**
Sétima etapa: La aproximación a la caverna más profunda
Ashitaka está en búsqueda de Lady Eboshi para darle el mensaje que su ciudad está siendo atacada por los samuráis y las mujeres están tratando de sobrevivir y en el proceso ve a muchos cadáveres en el suelo y trata de buscar a San, pero solo encuentra a su hermano Lobo diciéndole que esta con el Jabali blanco en dirección del bosque, por lo tanto, él se adentra a buscar a Lady Eboshi a detenerla y regrese con su gente**.**
Octava etapa: La odisea
Ashitaka presencia el disparo que le retira la cabeza al Dios Ciervo y trata de recuperarla sino el Dios ciervo acabara con todo lo que esté en su camino, quitándole la vida.
Novena etapa: La recompensa
La recompensa para Ashitaka son: la recuperación de la naturaleza y que haya parado la infección de su brazo. Lo más importante es la amistad y el respeto que obtuvo de San y sus hermanos Lobos, por ultimo haber detenido el ataque de Lady Eboshi y hacerle recapacitar del daño que ocasionaba a la naturaleza**.**
Décima etapa: El camino de regreso
Escoge ayudar primero en la ciudad de hierro y aún no regresara a su aldea Emishi **.**
Décima primera etapa: La Resurrección
Ashitaka ayudará a Lady Eboshi a levantar su ciudad poco a poco, pero teniendo la convicción que esta vez lo hará bien sin dañar a la naturaleza y aprenderá a convivir con ella. Se siente apreciado y querido por San y por eso le irá a visitar siempre que pueda**.**
Décima segunda etapa: El retorno con el Elixir
Ashitaka toma otro camino antes de regresar a su aldea y haber logrado parar su infección pero que el odio no hay consumido su visión y haber parado el ataque de los humanos contra el bosque **.**

e. Análisis de los personajes de la película La Princesa Mononoke

Ashitaka

Príncipe de la aldea Emishi que acepta la llamada de la aventura ante el incidente en su aldea, cumple con el arquetipo del héroe en la filmografía. Asimismo, muestra calma y prudencia, no impone su manera de pensar y respeta la naturaleza.

Anciana de la aldea Emishi

Cumple con el arquetipo del mentor al leerle su destino a Ashitaka y aconsejarle que inicie su viaje, es una mujer sabia que lidera la reunión de ancianos ante el enfrentamiento de Ashitaka y el Tataragami. Siempre actúa con prudencia y comparte su sabiduría.

San o princesa Mononoke

Ella se considera lobo y no humana porque vive con su madre Moro; quien es una Diosa Lobo fue abandonada desde bebé en el bosque, es uno de los personajes principales de la historia que lucha contra los humanos por la deforestación de los árboles; es una joven directa, terca y arriesgada que se muestra como el arquetipo de Figura Cambiante al relacionarse con Ashitaka.

También cumple con el arquetipo de Guardián del umbral en la conciliación de un humano con la naturaleza.

Lady Eboshi

Es una mujer enérgica que tiene un arquetipo de Sombra por sus intereses conflictivos y egoístas; sin embargo, es compasiva con los leprosos y querida por su aldea.

Moro

Es una Diosa Lobo con poder y respetada entre los dioses del Bosque, ella tiene un gran desprecio hacia los humanos por lo crueles y egoístas que son. Ella también cumple con el arquetipo de Guardián del umbral, poniendo en duda la fortaleza y decisión de Ashitaka.

Jiko-bō

Es un monje mercenario que representa el arquetipo de Embaucador, por ser egoísta y tener malicia, en su función psicológica pone grandes complicaciones a toda la ciudad y la naturaleza por capturar la cabeza del Dios Ciervo.

f. Resultado del análisis

Ashitaka cumple con el arquetipo de Héroe, la primera aparición acontece al iniciar la película, en la etapa del Mundo Ordinario se muestra escenas de la naturaleza y a un joven decidido a tomar responsabilidad de lo que pasa en la aldea Emishi. Miyazaki escoge a un hombre en el rol del héroe, pero no por la fuerza o inteligencia sino para apoyar a San, será un conciliador entre dos mujeres con carácter imponente.

En la siguiente etapa, *llamada de la aventura*, aparece el arquetipo del mentor reflejado en la anciana de la aldea, ella hace una reunión con todos los ancianos de la aldea para leerle el destino a Ashitaka, en esa escena se cambia a un arquetipo en el accionar como el heraldo en el proceso de la lectura del destino del joven príncipe, dándole noticias no tan buenas, y este debe dirigirse al oeste para buscar una manera de parar la contaminación del brazo que podría consumirle y llevarlo a la muerte.

Por lo tanto, la mujer anciana que muestra inteligencia y a pesar de que ella no lidera la aldea sino el príncipe, se evidencia un gran respeto en sus palabras y presencia, se debe recordar que en Japón las mujeres tenían decisión en los mandatos tanto en la política como a nivel espiritual. Se advierte en esta película a un príncipe escuchando atento y siguiendo los consejos de la anciana sin dudar en sus palabras ni tener un rechazo a sus palabras, una figura importante que ilustra Hayao Miyazaki, esto conlleva a la tercera etapa.

Con relación al rechazo de la llamada, no hay tal etapa en esta película y se debe aclarar que responde al contexto histórico y cultural de la película; así como, el estilo del director en este caso de Hayao Miyazaki, no sigue un guion por lo tanto se deja llevar por el dibujo diario que hace, de la misma manera Christopher Vogler indica estrictamente que su libro no debe seguirse al pie de la letra y solo funciona como un referente.

Siendo así, se denota a Ashitaka, príncipe de la aldea, que decide cuidar a los pobladores y busca siempre tomar decisiones correctas. Un príncipe debe tomar responsabilidades priorizando el interés de su nación, en este caso para su aldea antes de pensar en su propio bienestar, como separarse de su familia, porque si se quedaba en la aldea, podría volverse una amenaza con el tiempo como el Tataragami.

Tal como se señaló, el encuentro con el mentor es con la anciana de la aldea Emishi, para recibir el consejo y hacer lo que le dice su lectura del destino, dándole un consejo que llevará todo el viaje del héroe, el odio no debe nublar tu visión. Ese consejo lo mantendrá seguro en las decisiones que este tome y le permitirá ser un gran conciliador en dos imágenes femeninas que se ilustrará en las posteriores líneas.

En la siguiente etapa, la travesía del primer umbral, se aprecia el primer encuentro con los *kamis* y espíritus de la naturaleza, algo característico en las películas de Hayao Miyazaki.

Ashitaka ingresa al bosque con la ayuda de unos Kodamas, él sabe que está ingresando a un sitio sagrado porque es poco usado por los humanos para caminar, los espectadores presencian un mundo diferente a pesar de ser algo normal como los árboles y agua lo que es habitual, sino el diseño y las gráficas dan como esencia un sentido de espiritualidad y poder, contexto que induce a una naturaleza sobrenatural, en esa escena se ofrece una retrospectiva, donde prevalece la importancia de la naturaleza y lo que está por venir,

querer aniquilar todo por fines egoístas, involucrando a los espectadores como participes en el apoyo de la supervivencia y mantenimiento de lo natural.

En la sexta etapa, se muestran las pruebas, aliados y enemigos que enfrentará el héroe. Sus aliados son Yakul (su ciervo acompañante), la aldea y San; tal como se explicó la aldea apoyo las decisiones del príncipe y su compañero que, a pesar de ser herido, lo sigue acompañando, consideró como aliado al fiel compañero porque se analiza una película de Hayao Miyazaki donde los animales y la naturaleza son objetos principales de admiración y respeto. San tiene el arquetipo de figura cambiante en la película.

Primero por los cambios de actitud ante Ashitaka, en el primer encuentro hay un rechazo por el simple hecho que él es humano y ella asume que los humanos destrozan la naturaleza y son egoístas; también cumple con el arquetipo de Guardián del umbral y su clan de lobos porque hay un rechazo de la involucración de Ashitaka en su zona privilegiada del contacto con el Dios Ciervo, por evidentes razones o desprecio y repudio los humanos.

Miyazaki regala un personaje importante como San con características determinantes para una mujer fresca, valerosa y afectiva.

Ella ama tanto a su clan y los dioses que quiere dar la vida por ellos, no tiene miedo a quien se enfrenta, solo quiere luchar por lo que es correcto para ella, la guerrera *miyazakiana*, San es la perfecta imagen para describirlo, puede ser una niña, mujer dura y enérgica, pero aprende de las acciones de las otras personas y en este caso es Ashitaka, puede quererlo, pero no puede ir con él por sus convicciones solidas que se resumen en su protección de la naturaleza.

Entre sus enemigos están: Jiko que es el arquetipo como el embaucador, causa problemas y tiene malicia, la única intención es cobrar una recompensa por la cabeza del Dios Ciervo, sin importarle los que se ven afectados, a pesar de que le derrotan Ashitaka y San,

como hombre sigue con su posición y su accionar a pesar de ser testigo del mal que causo por sus acciones, es un personaje que no reflexiona, que tiene un criterio limitado y no desea realizar juicios de valor, porque es impulsado por objetivo erróneo.

Miyazaki, muestra con este personaje la ambición el egoísmo puro no solo de los propios humanos sino de los mismos gobiernos que no se preocupan por el bienestar de su población.

Otro enemigo es Lady Eboshi, quien quiere destruir al Dios Ciervo (Dios del Bosque) y talar todos los árboles para obtener hierro, ella se muestra como el arquetipo de la Sombra porque representa una energía oscura con intenciones incorrectas pero reales que se vive actualmente. Ante ello, Miyazaki la humaniza con aspectos importantes, algo que siempre hace en sus personajes femeninos.

Lady Eboshi es una guerrera *miyazakiana* porque según los pobladores de la ciudad de hierro, es una mujer amable que ayudó a todas las mujeres y leprosos. Siendo así se evidencia que, Miyazaki crea a una mujer ostentosa, sin miedo a los hombres en una época donde predominan samuráis, empoderando a las mujeres de la aldea.

Ella no necesita a un hombre para poder llevar las acciones de guerra ante aldeas, dioses y los mismos samuráis, basta la sola presencia e imponente aceptación y apoyo de su comunidad, es decir, una mujer con un cargo político.

Se identifican cinco pruebas que el héroe debe enfrentar: buscar información sobre la bola de hierro que había en el Tataragami, detener la pelea entre Lady Eboshi y San, alcanzar la aprobación de San, detener la matanza del Dios Ciervo y ayudar a recuperar la cabeza de este.

La séptima etapa es la aproximación a la caverna más profunda, representada por dos importantes escenas, en la primera Ashitaka busca a Lady Eboshi para evitar que mate al Dios Ciervo (Dios del Bosque), en la segunda, el busca ayudar a San porque ella está

siendo absorbida por la maldad que proviene del Tataragami (Jabalí endemoniado).

La odisea, una etapa donde es el clímax de la historia, Ashitaka presencia el disparo en la cabeza al Dios Ciervo (Dios del Bosque) en su lado noctámbulo, lo que genera que toda forma de vida muera progresivamente sin embargo prevalece el egoísmo humano porque Jiko y sus secuaces roban la cabeza del Dios Ciervo (Dios del Bosque) para obtener una recompensa.

Lo referido, representa otro aspecto importante para Hayao Miyazaki, que se reduce a involucrar temas de la naturaleza; debido a que promulga en todas sus obras la necesidad de preservar el medio ambiente, desde una premisa sociopolítica, es decir, que la voluntad de una persona se traduzca a través de una política ordenada, incentivada por las autoridades por ser un bien común que urge ser tutelado.

Esta película tiene la misma característica en la recompensa de los héroes y es que no se llevan algo material sino algo interno en el crecimiento, enseñanza, cambio en el ser humano y el mundo que los rodea. Ashitaka obtiene como recompensa la recuperación de la naturaleza, sanación de la infección del brazo como muestra de una segunda oportunidad que le dio el Dios Ciervo (Dios del Bosque), el respeto de los Guardianes del Umbral que son San y su clan y por último hacer un cambio en la mente de Lady Eboshi, quien no seguirá con sus razones egoístas sino construirá una ciudad con armonía a la naturaleza.

La décima etapa, *el camino de regreso*, Ashitaka escoge ayudar a reconstruir la ciudad de hierro de Lady Eboshi, pero ya se sabe que tiene otros motivos al haber sido salvada y no regresa a su aldea Emishi. En el libro “El viaje del escritor” Vogler explica que no hay necesidad que el héroe regrese a su ciudad o el lugar donde nació, todo lo contrario, puede escoger otro camino en su proceso evolutivo, tal como lo hizo Ashitaka.

La *resurrección* es la onceava etapa que se manifiesta en el cambio de las personas que están alrededor del héroe que serían Lady Eboshi y San, un héroe que siempre mantuvo el consejo de su mentora.

El joven héroe tiene el cariño y respeto de San y el clan de los lobos, aunque ellos no se involucrarán con los humanos, pero hay una conexión entre ellos que será difícil de romper. Los hombres no son disminuidos en sus películas; al contrario, son como agente de apoyo y conciliador, se debe entender que no se debe colocar etiquetas en los roles, más bien debe haber un dinamismo en su composición de las acciones.

La última etapa es *el retorno del Elixir*, Ashitaka toma un nuevo camino no regresa a su aldea Emishi, pero se cura de la infección del brazo gracias a la segunda oportunidad que le da el Dios Ciervo a él y a toda la humanidad, y la reafirmación de que el odio no nubló su visión, porque el mensaje busca que este actué de manera imparcial y prioriza el bien común.

El arca transformacional de San y Lady Eboshi, se explica en la intensificación de sus cualidades y el ego de las dos mujeres empoderadas que puede opacar su verdadera motivación.

No hay una hiperfeminidad, pero si es un claro ejemplo de dos mujeres con diferentes perspectivas que han asumido el mando y poder bajo el respeto y manejo de habilidades.

En la IV Conferencia Mundial de la Mujer en 1995 (Beijing, China), han introducido políticas para diversas instituciones a fin de lograr una igualdad en oportunidades, algo que es claro en el crecimiento de estas heroínas *miyazakinas,* la esencia de ambas es un fortalecimiento de su poder bajo el respeto y valores fundados como proceso de transformación, pero ambas deben buscar un equilibrio en el curso del empoderamiento, para lo que deben alejar las ideas egoístas que buscan un beneficio propio y afectan el bien común.

Siendo así, Hayao Miyazaki en esta película rescata el equilibrio entre la humanidad y la naturaleza, para lo cual concientiza de manera progresiva que destacan por ser mujeres determinantes, pero con convicciones muy avasalladoras ocasionando daño a los demás.

En esta filmografía hay un arco transformacional de ambas féminas, no en una búsqueda de empoderamiento femenino, porque dicho elemento es presentado desde el inicio, tanto en liderazgo en un clan de San como la posición política ante la jurisdicción del poder de las tierras que posee Lady Eboshi.

En este extremo, se puede revisar la definición de empoderamiento de según la Real Academia Española: “Empoderamiento es la acción y el efecto de empoderar, es decir, de hacer poderoso o imponente a un individuo o grupo social desfavorecido”.

Además, es importante entender que el poder adquirido por Lady Eboshi, en el tiempo donde se desarrolla la película pertenece en el Periodo Muronachi, contexto donde el género se entendía como edificación histórica ante cultura, historia por lo cual la ausencia del poder de la mujer solo se limitaba a la familia, característica que explaya Miyazaki como un llamado ante la reivindicación de la mujer japonesa por el retorno del poder e imagen de la mujer en aspectos sociopolíticos.

Habiendo dicho ello, se entienden las características importantes que denotan en ambos personajes femeninos quienes no permitieron ser subyugadas o sustraídas de sus derechos ante sus peticiones como el respeto de la naturaleza en caso de San o el clamor ante el respeto a las tierras por parte de Lady Eboshi.

En ambos casos, la presencia de Ashitaka es un factor neutro e imprescindible que demuestra el sosiego como un agente de intercambio para la comunicación de ambas, algo característico del universo *Miyazakino;* es decir, no existe una jerarquización de poderes

en el género sino la convivencia de la humanidad en armonía y completo equilibrio.

3.1.5. Análisis del Objeto de estudio de *El viaje de Chihiro*

a. Sinopsis

Película: *El viaje de Chihiro*

Chihiro es una niña, que se encuentra molesta por mudarse a otra ciudad y dejar atrás a sus compañeros. En el camino a su nuevo hogar, atravesará junto con sus padres por un túnel que la conectará con un mundo inusual, donde se albergan los dioses de primera y segunda clase. Ella atravesará por dificultades, para poder regresar a sus padres – Akio y Yugo – a su forma original porque fueron convertidos en cerdos.

b. Arquetipos

El héroe	Chihiro - Sen
El mentor	Haku, Yubaba, Zeniba y Kamaji
Guardián del umbral	Haku, Yubaba
Heraldo	Padres cerdos, transparencia del cuerpo de Chihiro y el rio.
Figura Cambiante	Haku.
Sombra	Yubaba
Embaucador	Sin Cara

c. Ficha Técnica

Productora: Studio Ghibli **Año de Emisión**:2001 **Lugar**: Japón	Ficha Técnica de *El viaje de Chihiro*	**Dirección**: Hayao Miyazaki **Distribuidora**: Tōhō
Guion	Hayao Miyazaki	
Música	Joe Hisaishi, Yumi Kimura.	
Fotografía	Atsushi Okui	
Montaje	Takeshi Seyama	
Personajes	Chihiro Ogino	Chihiro - Sen
	Haku	Espíritu del río Kohaku.

	Yubaba	Bruja de la casa de baños.
	Zeniba	Hermana gemela de Yubaba.
	Kamaji	Trabajador de las calderas.
	Lin	Trabajadora de la casa de baños
	Akio Ogino	Padre de Chihiro
	Yūko Ogino	Madre de Chihiro
	Boh	Hijo de Yubaba

Fuente: Hayao Miyazaki (Director). (2001). El viaje de Chihiro [Película]. Studio Ghibli

Elaboración: Propia

d. Aplicación del Instrumento de Vogler

DESARROLLO DE LAS DOCE ETAPAS
Primera etapa: Mundo Ordinario
Chihiro se encuentra en el auto junto a sus padres, conversando sobre su nueva escuela, ella se encuentra incomoda y caprichosa por el nuevo cambio **.**
Segunda etapa: Llamada de Aventura
En la película se puede presenciar dos llamadas de aventura, la primera es entrar por el túnel donde sus padres quieren explorar y la segunda es comer la deliciosa comida que sus padres encontraron en el restaurante**.**
Tercera etapa: El rechazo de la Llamada
En esta etapa, hay un rechazo de la primera llamada de aventura en el túnel, y también hace otro rechazo, al negarse a comer con sus padres.
Cuarta etapa: El encuentro con el Mentor
Chihiro al descubrir un poco se encuentra con Haku en el puente, le ordena que deje el lugar inmediatamente y regrese. El segundo encuentro, al intentar escapar del lugar y ver que es imposible, ella llorar en una esquina y Haku va a su rescate**.**
Quinta etapa: La travesía del primer Umbral
Chihiro al cruzar por el puente con Haku está en el inicio de la travesía del primer umbral que concluye hasta el encuentro con Yubaba y la firma de contrato donde

todo empezara su nuevo cambio**.**
Sexta etapa: Las Pruebas, los aliados, los enemigos
Chihiro se encuentra con grandes cantidades de pruebas como: Convencer a Yubaba que le dé un trabajo en la casa de Baños y su contrato, Baño del Dios apestoso, devolver el sello a Zeniba, sacar al Sin Cara de la casa de baños, recordar el nombre de Haku y por ultimo reconocer a sus padres entre los cerdos. Como aliados tiene a Kamaji, lin, boh y Zeniba que le ayudan en el proceso, pero también se encontrara con enemigos como Yubaba**.**
Sétima etapa: La aproximación a la caverna más profunda
Chihiro intentara salvar a Haku al verlo todo ensangrentado y devolver el sello, pero antes tiene que sacar al Sin Cara, porque era lo único que estaba interponiéndose antes de irse donde Zeniba. Todas esas pruebas formaron a la heroína para la última prueba que se le aproxima**.**
Octava etapa: La odisea
En la última prueba, Chihiro debe reconocer a sus padres que se convirtieron en cerdos en un grupo de la misma especie, si logra hacerlo de la manera correcta, ella podrá regresar con sus padres y se romperá su contrato.
Novena etapa: La recompensa
Chihiro recupera la forma de sus padres y podrá ir con ellos al mundo de los humanos, la heroína se lleva muchos más aspectos que no son tangibles como su primer amor, amistad y un autodescubrimiento que le formara como una niña fuerte y responsable**.**
Décima etapa: El camino de regreso
Cruzan el túnel por donde inicio su camino a la aventura **.**
Décima primera etapa: La Resurrección
El cambio que tuvo Chihiro de una niña mimada y malcriada a una niña fuerte y trabajadora. Hubo un renacimiento en su carácter de la heroína **.**
Décima segunda etapa: El retorno con el Elixir
La heroína obtiene un regalo de Zeniba, una liga cabello que es hecho con hilos mágicos que la protegerá, pero hay mucho más que Chihiro se lleva todo el aprendizaje como el trabajo, respeto y la madurez**.**

e. Análisis de los personajes de la película El Viaje de Chihiro

Chihiro

Chihiro tiene el arquetipo de la heroína en la historia. Al inicio de la película es una niña caprichosa, engreída, débil e inmadura que solo con gritos quiere conseguir lo que desea, en el transcurso de la historia ella tendrá un autodescubrimiento personal que será reflejado en las acciones de ella y emociones, las cuales le permitirán alcanzar la madurez necesaria para lograr los objetivos que se propone, entre ellos, ayudar al primer amor y a convertir en humanos a sus padres.

Haku

Es un dios del río, pero los humanos construyeron edificios donde el habitaba, llevándolo a otro lugar, él se encuentra interesado en la magia y pide a Yubaba que lo acepté como aprendiz. Es un joven amable y protector con Chihiro en ciertos momentos, pero también muestra lados fríos y distantes con ella, debido a esto, él ocupa el arquetipo de la figura cambiante, debido a que Yubaba tiene control sobre él.

Al inicio de la película con el encuentro con Chihiro tiene el arquetipo de mentor y guardián del umbral como fuente de confianza que no es rechazado sino incorporado como apoyo.

Yubaba

Es una bruja y dirige la Casa de los Baños, tiene un bebe llorón y engreído llamado Boh. La primera aparición de este peculiar personaje en la película es como la Sombra de la protagonista, mostrando ser una mujer con carácter enérgico, mal intencionada y egoísta pero capaz en la administración de su negocio.

Este personaje cambia de arquetipos ante Chihiro, se aprecia como la antagonista de la película, pero al mostrar los errores y debilidades de Chihiro pone a prueba las capacidades de la protagonista, transformándola en el arquetipo de mentor y también se puede apreciar como un guardián del umbral como fuerza que resulta dañina, pero a la

vez es incorporada ante la protagonista como demostración de fuerza y poder para que pueda realizar un buen trabajo.

Zeniba

La hermana gemela de Yubaba, por el contrario, se presenta como un personaje más amable totalmente diferente a Yubaba, ella vive lejos de la Casa de Baños en un hogar humilde, pero cálido. Ella hace una liga de cabello para Chihiro para protegerla y le pide a Haku que la cuide, lo cual la lleva a adoptar el arquetipo de mentora porque le da un consejo importante que ayudara a descubrir el verdadero nombre de Haku. Asimismo, le transmite calma y amabilidad a Chihiro, en el momento más tormentoso.

Kamaji

Trabajador de las calderas de la Casa de Baños, tiene apariencia humana con seis brazos, es muy amable con Chihiro, el arquetipo que representa es de un mentor al haber aceptado que la protagonista señale que es nieta de él, a fin de lograr una entrevista con Yubaba, en el transcurso de la historia se convierte en un importante apoyo.

Lin

Trabajadora de la Casa de Baños, le guía a Chihiro adaptarse al nuevo trabajo y se vuelve una gran compañera en el trabajo, es amable y responsable.

Boh

Es el hijo de Yubaba, un bebe muy llorón y engreído, dicho personaje también tiene una transformación de personalidad cuando Zeniba le convierte en un ratón. Durante el viaje que realizan en el tren, se convierte en amigo de Chihiro, cuando regresa a casa, defiende a Chihiro y pide a Yubaba que no sea tan mala con su amiga.

f. Resultado del análisis

El viaje de Chihiro, tiene como arquetipo de héroe a Chihiro Ogino, una niña engreída, mimada y testaruda de diez años. Al inicio de la

película se observa el mundo ordinario desde las primeras escenas cuando ella está echada en el carro quejándose sobre el motivo de la mudanza, y hasta llegar al túnel rojo donde no puede cruzar el auto donde viajan.

En la segunda etapa *la llamada de Aventura*, se presencia dos llamadas, la primera es la posibilidad de ingresar al túnel donde no se puede ver lo que hay al finalizar por la oscuridad que lo embarga y la segunda llamada es la invitación de los padres a que pruebe los deliciosos platos de la feria donde se quedaron, escena en la cual, el silencio y la ausencia de personas anuncia al público que algo está próximo a suceder.

El *rechazo de la llamada*, Chihiro en la primera llamada evita totalmente al ingresar por ese túnel por el miedo y cobardía que se caracteriza en el comienzo de la película, ahí se aprecia la característica en la creación de este personaje una niña malcriada y cobarde algo totalmente diferente que plasma Hayao Miyazaki y es donde se revelará el crecimiento por las diversas circunstancias que deberá afrontar.

En el segundo rechazo de la llamada es cuando se niega totalmente a comer lo mismo que sus padres porque desea abandonar el lugar, se muestra apática y aburrida para la edad que ella tiene, entonces se sigue formando la personalidad de la heroína que aún no tiene el derecho de considerarse con tal arquetipo.

Chihiro explora un poco mientras Yūko y Akio siguen comiendo toda esa comida deliciosa, se topa con un puente y quiere cruzar para ver que hay más allá, en esa escena es donde incursiona la cuarta etapa, el encuentro con el mentor que es Haku (un dios del río), este le ordena que deje el lugar y regrese inmediatamente, ella lo considera grosero, pero no se da cuenta que algo estaba a punto de suceder.

Ante ello, Haku hace una maniobra de magia para detener lo que provenía del otro lado del puente, al evitar que pase en la primera oportunidad, opta por otro arquetipo como Guardián del Umbral que se

irá desarrollando en las demás escenas, primero será como obstáculo y luego se sumará positivamente como fuerza para Chihiro.

En la quinta etapa, *la travesía del Umbral* se presentará el Guardián del umbral que lo asume Haku y Yubaba (dueña de la casa de baños), para llegar a esa etapa, Chihiro al regreso del primer encuentro con Haku encontrará a Yūko y Akio, quienes se convirtieron en cerdos.

Al ver el cambio, cambia al arquetipo de heraldo al informar a la audiencia que habrá el acercamiento de algo negativo, ella está asustada y corre para retornar donde inicio todo, pero se da cuenta que había agua y era imposible cruzar; nuevamente se muestra el heraldo en esa escena, pero es representada por la cantidad de agua porque divide el mundo donde se encuentra y el contexto donde quiere estar.

Chihiro piensa que es un sueño y se esconde viendo que su cuerpo empieza a transparentarse como si se estuviera extinguiendo, con lo cual se revela el tercer heraldo referido a la transparencia como significado que ella no pertenece a ese lugar, en ese momento es donde tiene el segundo encuentro con el mentor Haku, él la cuida y le da un alimento de ese mundo para que no desaparezca por completo. Asimismo, ayuda a Chihiro porque le explica dónde y cómo puede hacer para sobrevivir y convertir a sus padres en humanos nuevamente.

Esta etapa se extiende hasta el encuentro con Yubaba para solicitarle empleo y le haga firmar un contrato, de esa manera podrá quedarse ahí y buscar la manera de salvar a sus padres, son los primeros pasos de Chihiro para ganarse el derecho del arquetipo de heroína.

En la sexta etapa, se explicarán *las Pruebas, los aliados y los enemigos*: Los aliados son Kamaji, que toma el arquetipo de mentor, al ayudar a Chihiro para entrar a la casa de baño mintiéndole a Lin (trabajadora de la Casa de Baño), Lin se convertirá también en una aliada de Chihiro porque será una compañera de trabajo y le enseñará a

cómo hacer las labores, lo que permite forjar un lazo de amistad entre ellas.

Otro aliado es Boh, el hijo de Yubaba que será mediador para poder ayudar a Chihiro al hablar con ella, pidiendo que no sea tan dura porque se ha convertido en una nueva amiga, pero eso se refleja en los últimos minutos de la película y de igual manera con Zeniba, la hermana gemela de Yubaba.

El enemigo de Chihiro es Yubaba, la dueña de la casa de baños que le arrebata el nombre porque de esa manera tiene poder sobre ella y le otorga el nombre de Sen.

Yubaba opta el arquetipo de la Sombra en la película porque representa la energía oscura que forma parte de un antagonismo propio del personaje, pero aun así es humanizada como creación de Hayao Miyazaki, debido a que es una mujer que se organiza sola y tiene bajo su orden toda la casa de baños, una mujer capaz, inteligente y sabia; razón por la cual, Haku se alista como aprendiz de magia para aprender.

Además, en muchas escenas se muestra como madre mimosa con Boh que quiere darle todo y lo consiente mucho, con dichas características se genera un vínculo con la audiencia por la similitud con muchas mujeres en la actualidad que pueden tomar cargos altos, pero sin dejar de ser dulces y maternales con los hijos o con un ser querido.

Es otra de las guerreras *miyazakianas* que ilustra en esta película y es la razón por la cual, una espectadora se familiariza con los personajes debido a que es una remembranza a la conexión con la familia.

Chihiro a partir del cambio de nombre a Sen, se enfrenta a diversas pruebas como llegar donde se encuentra Yubaba, conseguir trabajo en la casa de baños en esta escena se encuentra con Yubaba como un arquetipo de sombra y también como mentora, cuando Chihiro se enfrenta a Yubaba al pedirle trabajo, la bruja le dice que es una; tonta,

llorona, ruidosa, débil y que no le servirá para nada, se entera que la bruja fue quien convirtió en cerdos a los padres porque fueron descarados al comerse toda la comida de los invitados, y que ella jamás verá el anterior mundo donde habitaba.

Luego de eso, Chihiro dijo con fuerza ¡quiero trabajar aquí!, es el primer cambio en la personalidad al pedir una responsabilidad y de esa manera buscar ayuda para la familia, pero la intervención del llanto de Boh, pone en aprietos a la bruja y por la desesperación le da trabajo a Sen, al hacerle una crítica y enfrentarla con la realidad será un giro de trabajo duro para Sen, de esa manera se convierte en mentora por unos pequeños segundos.

La otra prueba es atender a un Dios apestoso, tarea que Yubaba le da como primer trabajo importante, logrando Chihiro superar las expectativas, aunque sea la antagonista de la película, ella separa el profesionalismo ayudando a Sen dando instrucciones claves para las labores ante la presencia de ese dios del rio que había estado con una obstrucción en el pecho y que realmente era una deidad importante; como resultado del buen desempeño mostrado, le regalo oro y un pastel de hierbas curativo. La niña es considerada como una guerrera *miyazakiana* ante su progreso positivo de personalidad y sentido de responsabilidad.

Otra gran prueba, es la devolución del sello que se robó Haku ante la influencia mala de Yubaba, que lo manipula caprichosamente. El sello de una persona es muy importante para la cultura japonesa porque representa como un derecho legal, una firma o la persona misma.

Haku en esas escenas presenta como el arquetipo de figura cambiante, por ser del sexo opuesto y cuando Yubaba le pide a Haku que le enseñe que obligaciones tendrá asignadas Sen, actúa como si no lo reconociera, ya se sabe que es por la manipulación e importante influencia de la bruja que le obliga hacer cosas desagradables, sacar al sin cara de la casa de baños que está ocasionando un caos

comiéndose a los trabajadores será otra de las pruebas de Sen con inteligencia supera.

Otra de las pruebas que asumirá Sen, será recordar cómo y donde conoció antes a Haku, de esa manera recodaría el verdadero nombre de este importante personaje y el suyo, a fin de tener ese poder que le arrebato Yubaba. La última prueba será reconocer a los poco diligentes padres dentro de un grupo idéntico de cerdos.

La séptima etapa es *la aproximación a la caverna más pr*ofunda, Sen siente pánico al ver a Haku mal herido en la forma de dragón, lo ve ensangrentado y decide devolver el sello a Zeniba, que éste llevaba en el interior.

Ese sello le hacía daño a pesar de que el pastel herbal le ayudó a recomponerse. Sen decidió por sí misma y tomo la iniciativa de ir y disculparse en nombre de Haku por robar el sello, de esa manera no se moriría por el posible hechizo, todas las pruebas que paso Sen y la interiorización de ayudar a alguien importante para ella, la preparan para la siguiente etapa.

La octava etapa, *la odisea*, Sen debe reconocer a sus padres que son cerdos ante un grupo de la misma especie, de esa manera se romperá el contrato y podrá irse con ellos. En ese punto, la guerra miyazakiana presenta, una niña aguerrida, sensible y aventurera que toma decisiones por sí misma.

La novena etapa es *la recompensa*, Chihiro recupera la forma de sus padres y lo más importante se lleva un crecimiento y cambio personal como niña fuerte, aventurera, y responsable, tiene en mente el trabajo duro de esa manera no volverá a ser una niña consentida y presuntuosa. Se lleva consigo el recuerdo de un primer amor y la amistad de las personas de la casa de baño.

En esta película si hay el camino de regreso como décima etapa, al cruzar el túnel regresará al mundo ordinario de los humanos.

La resurrección, en esta etapa se ve un cambio del personaje como un renacimiento más claro en la actitud y personalidad, el espectador tiene una clara visión de un antes y un después de la heroína *miyazakiana*.

El retorno del elixir como última etapa, si obtendrá algo material tangible del mundo de la aventura y será el regalo de Zeniba, una liga de cabello que es hecho con hilos mágicos que la protegerán, por otra parte, como siempre es marcado en las películas de Hayao Miyazaki el elixir de la heroína será la madurez, respeto, trabajo y mucho aprendizaje.

Respecto al arca transformacional, se aprecia que los personajes sufren varios cambios, tanto la heroína como la antagonista de cara a una mejora actitudinal.

En ese sentido, se entiende que Chihiro/Sen representa a la mayoría de niños en la actualidad, los cuales son criados sin límites, sin sentido de responsabilidad alguno; así como, completa indiferencia hacia la conservación del medio ambiente.

Asimismo, es importante reiterar que cuando hay una madurez mental se produce la empatía para la convivencia ante todo ser que nos rodea, lo cual se verifica en el crecimiento del personaje de Chihiro.

Por ello, durante el desarrollo de la película se verifica un crecimiento en la protagonista por cuanto existe una extensión de las habilidades considerando que de manera determinada decide salvar a sus padres y por eso solicita un trabajo a Yubaba; así como, se empeña en su nueva labor en la Casa de Baños y trata con mucha empatía a sus compañeros de trabajo. Además, deja el egoísmo de lado y se aventura a salvar a Haku del yugo de la bruja.

Dicho esto, el empoderamiento es algo concebido con esfuerzo diariamente y no una gracia innata, el camino no es sencillo para Chihiro, es complicado por el nuevo cambio y la toma de

responsabilidad, por lo tanto, la transformación de ella es por la dificultad del camino al empoderamiento femenino de la protagonista.

Hayao Miyazaki ilustra de la manera correcta como enseñanza hacia los padres, adultos que aún siguen con esa personalidad convirtiéndolos en adultos irresponsables y nada amables de igual manera para dejar que los niños sean sobreprotegidos para crear niños conscientes con las personas y los seres vivos que los rodean.

Por otra parte, corresponde analizar a la antagonista de la película, Yubaba, quien asume varios arquetipos porque si bien es poderosa y controladora, se nubla ante Boh (hijo de Yubaba) que lo malcría y desarrolla el niño una actitud desafiante.

Asimismo, Yubaba es una mujer con un poder de emprendimiento empresarial porque administra la Casa de Baños y el manejo del personal en su totalidad sin seguir los roles que exige una sociedad patriarcal, lo cual determine a una mujer con soberanía plena, porque trabaja diariamente con el recurso de las herramientas que ella tiene como la magia y su actitud imponente que refleja en lo laboral y personal.

Yubaba sufre una transformación al humanizarla con el amor hacia el pequeño Boh dando sensibilidad, pero sin renunciar la autoridad y poder alcanzado en la casa de baños, siguiendo una ruta firme a la perspectiva de género en esta película porque fortalece en lo social a una reasignación de poderes y reconocimiento de una mujer emprendedora con el reflejo del personaje de Yubaba porque rompe con la violencia simbólica de un mundo dominante y nada empático con el desarrollo profesional y social de las mujeres.

El amor hacia Boh, permite el cambio en ella para dar una oportunidad a Chihiro y ver la determinación de un hijo más juicioso.

3.1.6. Análisis del Objeto de estudio *El Castillo Ambulante*

a. Sinopsis

Película: *El Castillo Ambulante*

Sophie es una joven empeñosa de dieciocho años que trabaja arduamente en la tienda de sombreros que heredó de su padre; durante un paseo breve en la ciudad se topa con Howl, un mago misterioso y extremadamente seductor.

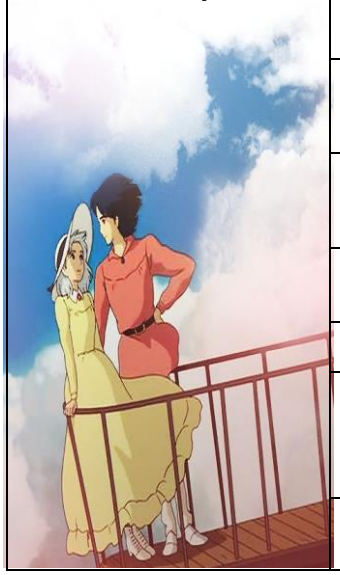
Ese inesperado encuentro, revela los celos de la Bruja del Páramo, quien maldice y embruja a la inocente Sophie, convirtiéndola en una anciana. Ante ello, la joven decide huir en busca del enigmático mago, en el intento conocerá al aprendiz Markl y al guardián del Castillo Ambulante, Calcifer; junto a estos peculiares personajes vivirá emocionantes episodios fantásticos.

Si bien, su búsqueda de ayuda parece haber encontrado sentido al encontrar el castillo del enigmático mago, tal vez sea Howl quien necesite la ayuda de Sophie.

b. Arquetipos

El héroe	Sophie.
El mentor	Howl, Lettie
Guardián del umbral	La Bruja Calamidad, Howl, Madame Suliman y Calcifer.
Heraldo	La Maldición de la Bruja Calamidad.
Figura Cambiante	Howl y Sophie.
Sombra	La Bruja Calamidad y Madame Suliman.
Embaucador	La Bruja Calamidad.

c. *Ficha Técnica*

Productora: Studio Ghibli **Año de Emisión**:2004 **Lugar**: Japón	Ficha Técnica de la película *El castillo Ambulante*	**Dirección**: Hayao Miyazaki **Distribuidora**: Tōhō
Guion	Hayao Miyazaki, basada en el libro *El castillo ambulante* de Diana Wynne Jones.	
Música	Joe Hisaishi.	
Fotografía	Atsushi Okui	
Montaje	Takeshi Seyama	
Personajes 	Sophie Hatter	Joven de 18 años, trabajadora en una tienda de sombreros.
	Howl Jenkis Pendragon	Mago y amo del Castillo ambulante.
	Bruja Calamidad	Bruja malvada .
	Calcifer	Demonio del fuego.
	Markl	Discípulo de Howl.
	Madame Suliman	Hechicera del reino.
	Cabeza de Nabo	Príncipe Justin, se encuentra hechizado en un espantapájaros.
	Lettie	Hermana menor de Sophie.

Fuente: Hayao Miyazaki (Director). (2004). El castillo Ambulante [Película]. Studio Ghibli

Elaboración: Propia

d. *Aplicación del Instrumento de Vogler*

DESARROLLO DE LAS DOCE ETAPAS
Primera etapa: Mundo Ordinario
En el inicio de la película, le invitan a Sophie a una reunión, pero ella prefiere quedarse y cuando se van todas, trata de probar una sonrisa en el espejo, pero lo rechaza. En ese punto se puede ver el sentimiento de inferioridad que siente ella**.**

Segunda etapa: Llamada de Aventura
Cabeza de nabo le ayudo a buscar un lugar para pasar la noche a Sophie, resultando ser el Castillo del mago Howl..
Tercera etapa: El rechazo de la Llamada
El rechazo de la llamada son pocos segundos al decirle a Cabeza de Nabo, que no se refería a ese castillo gigante (Castillo de Howl) para que le busque un lugar donde dormir .
Cuarta etapa: El encuentro con el Mentor
Se apreciará en dos ocasiones con dos diferentes mentores que ayudan a Sophie, la primera parte de la película, Sophie va a buscar a su hermana Lettie a su trabajo y el segundo es cuando se presenta como la Señora de la Limpieza en el castillo ambulante.
Quinta etapa: La travesía del primer Umbral
La Bruja Calamidad convierte a Sophie en anciana al creer que ella tiene una conexión con el mago Howl.
Sexta etapa: Las Pruebas, los aliados, los enemigos
Sophie se encuentra con varias pruebas: 1) Encontrar una solución a su maldición. 2) Hablar con Madame Suliman, haciéndose pasar como Madre del mago Pendagron y convencerla que su hijo es un inútil. 3) Esconderse de Madame Suliman para que Howl ya no reciba más daño. 4) Encontrar a Howl 5) Devolverle el corazón a Howl y ayudar a Calcifer. Entre sus aliados esta su hermana Lettie, Howl,Markl y calcifer, por otro lado obtiene enemigos como Madame Suliman y La Bruja Calamidad..
Sétima etapa: La aproximación a la caverna más profunda
Sophie echa agua a Calcifer que tiene el corazón de Howl (ambos son uno) para que no se queme la Bruja Calamidad, ocasionando que el Castillo se desmorone en pedazos y ocasionar una angustia terrible al tener la idea que posiblemente mato a Calcifer y le hizo daño a su amado Howl.
Octava etapa: La odisea
Sophie intentara devolverle el corazón de Howl, que la Bruja Calamidad lo tiene sujetado en sus manos .
Novena etapa: La recompensa

Sophie puede vivir con su nueva familia en el Castillo, obtener su amor verdadero y estar rodeada de verdaderos amigos. Lo más importante es el crecimiento personal y el auto respeto y amor a ella misma**.**
Décima etapa: El camino de regreso
Sophie no regresa a su tienda de sombreros, sino comienza una nueva aventura con su primer amor y su nueva familia **.**
Décima primera etapa: La Resurrección
Al tener un nuevo inicio en su nueva familia, será con el autodescubrimiento personal y aceptación de ella misma. Una nueva Sophie que se ama y puede amar de la misma manera a los demás miembros de su unidad**.**
Décima segunda etapa: El retorno con el Elixir
Sophie se queda con el cabello blanco de la maldición, siendo un símbolo de un recordatorio de la aventura, pero ella regresa al ac**eptarse y no sentirse inferior,**

e. Análisis de los personajes del Castillo Ambulante

Sophie Hatter

Sophie es una joven de 18 años, que trabaja en la tienda de sombreros de la familia padre. Es una joven insegura, tímida y no se siente feliz con la apariencia física que tiene. Demuestra mucho empeño en lo que hace; a la vez, es gentil con las personas que la rodean. Sin embargo, cuando recibe la maldición de la bruja de Calamidad, desarrolla astucia y autoconfianza que le permiten potenciar sus capacidades. Su arquetipo calza con la heroína porque afrontará diversas dificultades durante toda la aventura.

Howl Jenkis Pendragon

Es un mago esplendido, protagonista de varios rumores entre las mujeres, roba corazones de señoritas hermosas. Destaca por ser un mago vanidoso, coqueto y aniñado, solo le importa la apariencia algo, lo cual lo asemeja a Sophie.

Este personaje tiene varios arquetipos en la película; destaca como el mentor, porque ayuda a Sophie a demostrarle lo hermosa que es y lo habilidosa que puede llegar a ser si confía en ella misma, por eso le da como regalo una vista afable del castillo mágico y comparte un lugar

reservado para él, que se trata de una casa pequeña dentro de los diferentes escenarios que alberga el Castillo ambulante.

El segundo arquetipo, es Guardián del umbral, no es un personaje dañino que le pondrá pruebas a la heroína, pero si representa una fuente de energía para ella, se incorporará en el viaje como apoyo en el arco transformacional de la joven.

El último arquetipo es de la figura cambiante, es alguien difícil de entender, porque sufre varios cambios motivados por el conflicto bélico, que causa miedo, enfado, ira y decepción respecto de su objetivo en este mundo.

Bruja Calamidad

Es una bruja poderosa que persigue de Howl, a consecuencia del rechazo del mago cuando ella desnudo frente a él, su verdadera imagen. Es una mujer que aparenta menos edad, tiene carácter imponente y egoísta, pero tiene el mismo problema que Howl, la vanidad.

Este personaje tiene varios arquetipos, primero como Guardián del Umbral, pero en esta ocasión no se usará como fuente de energía sino como un rechazo, pone a prueba la capacidad de Sophie al convertirla en anciana, lo cual no causará tanto efecto debido a que la heroína lo toma como un reto y se adapta rápidamente a la nueva situación, porque la edad le convirtió en una mujer sabia.

La maldición que ella usa en Sophie será parte del heraldo como arquetipo, se transformará un mensaje íntimo y personal para transmitirle el nuevo cambio que se le aproxima a la heroína.

El arquetipo de sombra, es marcado por la maldición que le realiza, debido a esto se iniciará el viaje de la protagonista para poder deshacerse de este, también participará como sombra cuando se quiere vengar de Howl y quedarse con su corazón, porque fue rechaza por el joven mago.

Por último, se presencia el arquetipo de embaucador, porque causa eventos desafortunados en la historia, a diferencia de la sombra causa un poco de risa que algunas veces construyan conexiones comunes, pero este aspecto se aprecia cuando Madame Suliman le quita los poderes y se transforma en una mujer sin fuerza e indefensa.

Calcifer

Es un demonio del fuego que está conectado con el mago Howl desde pequeño, es el que moviliza todo el castillo ambulante, tiene una personalidad jocosa, amable que intenta ser malo o serio pero su profunda amabilidad no lo permite, tiene una conexión de amistad con Sophie.

Dicho personaje, muestra el arquetipo como Guardián del Umbral, porque es quien permite entrar a Sophie en el páramo cuando caminaba sola con Cabeza de Nabo, un espantapájaros encantado, dicho arquetipo fungirá como fuente de fuerza que se incorporará a la heroína, guiándola en el desarrollo de la historia.

Adicionalmente, le obliga a afrontar pruebas antes que se quede, pero la joven con un alma de anciana sabia y astuta, supera la prueba de Calcifer al imponerse y finalmente logra quedarse a trabajar, sin que nadie se lo pregunte.

Lettie

Es la hermana de Sophie, es la muestra de la hiperfeminidad porque es pícara y muy alegre, todo lo contrario de la heroína principal, pero tiene un arquetipo importante como mentor. En los pocos minutos de la película que aparece, se presencia un diálogo profundo con la joven Sophie, le pide que haga algo por ella misma, le recuerda que su vida solo le pertenece a ella y debe abandonar la idea de continuar con el legado del padre de ambas.

Madame Suliman

Madame Suliman es la hechicera real del Rey, la persona de confianza y gran poder en el reino, ella y sus aprendices se avocan por

completo a la guerra. Asimismo, en base a esa premisa, toma represalias contra aquellos aprendices que no la apoyan; debido a que ella afirma que sus aprendices deben honrar el juramento manifiesto ante la academia de hechicería.

Este personaje muestra un rol de orden y obediencia ante el poder en la política porque tiene un cargo importante que para la época lo solían tomar los varones, tiene un gran aprecio por el mago Howl, quien es el último de los aprendices.

Tiene varios arquetipos como Guardián del umbral, al mostrarle con un hechizo a Sophie la verdadera forma monstruosa de Howl, algo que ella no le importa, el segundo arquetipo se manifiesta como la Sombra, cuando se realzan las verdaderas intenciones al llamado del reino, porque solo busca quitarles el poder a los hechiceros que no quieran prestar sus poderes a favor del Reino en el conflicto bélico.

f. Resultado de Análisis

El Castillo Ambulante tiene como arquetipo de héroe a Sophie, una joven que trabaja en la tienda de sombreros del padre, la película comienza con detalles de un castillo hecho de piezas recolectadas, moviéndose en una neblina que hará contraste con un paisaje verde, de antemano el director anuncia la entrada de un elemento sobrenatural, eso es como primera etapa en el *Mundo Ordinario*.

Hayao Miyazaki representará en la película, la evolución total de un personaje desde el inicio hasta el final en transformación, pero no solo para la mujer *miyazakiana* sino para los demás personajes que es importante analizarlos.

En la segunda etapa *la llamada de la aventura*, es cuando Sophie ya convertida en una anciana por la culpa de la Bruja Calamidad, abandona la ciudad y busca refugio, pero solo se encuentra con Cabeza de Nabo, dicho espantapájaros le enseña un lugar donde puede descansar y le muestra el castillo de Howl, al visualizar la puerta

se da por entendido que está a punto de ingresar a un mundo desconocido.

El rechazo de la llamada, solo se presencia pocos segundos al conversar con Cabeza de Nabo, diciéndole que no se refería a ese castillo cuando le pidió que le ayudara a buscar un lugar para descansar, pero ella al ser una anciana sabe que puede lidiar porque tiene la confianza necesaria, algo que no tenía cuando estaba joven porque era insegura debido a su aspecto físico no convencional. En ese marco, se aprecia un aspecto importante respecto como divide Hayao Miyazaki las cualidades de las mujeres, respecto a la etapa de vejez le otorga sabiduría y confianza, que se evidenciara en el personaje de Sophie convertida en anciana.

El encuentro con el mentor es la siguiente etapa que se dividirá en dos partes con dos mentores diferentes, en los minutos iniciales de la película. En la primera etapa, la heroína Sophie sale de la tienda de sombreros para buscar a Lettie, en el transcurso del camino se encuentra con dos guardias que le fastidian y no le dejan seguir el paso, cuando siente una mano en el hombro y se hace pasar por un acompañante, siendo el mago Howl, teniendo el primer encuentro con el mentor, usando magia hace que se retiren los dos hombres que estaban fastidiando a la jovencita, en ese pequeño camino con él, es testigo del despliegue de magia al hacerla volar por la calle donde andaba, pero a él le estaban persiguiendo sin darse cuenta que al tener contacto con Sophie, la involucraría en graves problemas con la bruja calamidad.

El segundo encuentro, es cuando Sophie llega con Lettie y resalta el contraste entre ambas, la hermana es conversadora, usa bastante maquillaje y es el centro de atención. Ella cuando ve a Sophie se muestra preocupada por ella y por su encuentro con el mago Howl porque podría haberle devorado el corazón, Sophie inmediatamente responde que no haría algo así porque solo lo hace con mujeres lindas.

Lettie le recalca a Sophie que debe decidir por ella, en ese acto, se puede valuar a una chica tímida con falta de confianza en ella misma, pero con un sentido de responsabilidad; por lo contrario, esta Lettie que es libre y hace lo que realmente quiere.

En sentido estricto, se denota que Lettie quiere que Sophie escoja algo que ella desee por si misma sin pensar en los deseos del padre; es decir, romper ese sentido de responsabilidad que es necesario para realmente forjar el desarrollo personal.

La travesía del primer umbral como quinta etapa, es cuando Sophie tiene el encuentro con la Bruja Calamidad, la bruja ingresa a la tienda a pesar de estar cerrada se comporta de manera grosera con los modelos de los sombreros, eso molesta a Sophie y le invita a retirarse, pero la verdadera razón por la que está ahí, no es por los sombreros sino porque sabe que tuvo una pequeña conexión con el mago Howl, sin que ella supiera los verdaderos motivos, eso es debido a que ella toma el arquetipo de la sombra y embaucador.

Sombra por el lado negativo que muestra ante Sophie provocándole un hechizo convirtiéndola en anciana, es una bruja que busca desesperadamente a Howl porque este la rechazo.

La Bruja Calamidad al retirarse, pasa sobre ella como un espectro convirtiendo a Sophie en una anciana, en esa ráfaga oscura se convierte en un heraldo, informa al espectador que algo ocurriría en breves segundos al apreciar la mirada sospechosa de la Bruja Calamidad.

En esa escena adopta otro arquetipo como Guardián del umbral, es un personaje con mucho poder, pero no será sumado como aliado o apoyo sino resulta ser dañino para Sophie y en el mensaje de despedida le dice “Salúdame a Howl”, confirmando que lo hizo por motivos personales ajenos a Sophie.

La sexta etapa se reflejan las *pruebas, los aliados y los enemigos;* el aliado está formado por Lettie quien apoya e incentiva a que tome decisiones por ella misma que le hagan feliz, Howl el mago que adopta arquetipos como mentor y figura cambiante, en el transcurso de la película le muestra lo bella que es interiormente a Sophie.

Markl, el aprendiz de mago Howl, es cómplice de la heroína y Calcifer, un demonio del fuego hace caso todo lo que dice Sophie, pero el verdadero objetivo es que lo separe de Howl porque ambos están conectados por el corazón.

Entre los enemigos esta Madame Suliman que adopta el arquetipo de Sombra al perseguir al mago, para obligarlo que participe en la guerra, algo que él no desea porque solo quiere ser libre, obligando a que involucre a Sophie. El otro enemigo es la bruja Calamidad al convertirla en anciana y buscar el castillo de Howl para comerse su corazón.

Las pruebas que enfrentara Sophie son diversas; sin embargo, dinámicas y relevantes, y merece detallarlas:

1. Encontrar una manera de quitarse el hechizo de la Bruja Calamidad, en esta prueba se ve un primer cambio de Sophie, era una chica tímida con baja autoestima, pero al recibir el hechizo convirtiéndola en anciana se refleja una mujer astuta, desinhibida, inteligente y decidida.

2. Enfrentarse a Madame Suliman como la madre del mago Pendragon, convencerla que su hijo es un inútil y cobarde, para llegar a esta prueba se presenció que el mago Howl es un vanidoso, cobarde y solo le importa la apariencia, a pesar de tener la cantidad de poder y ser un mago prodigio tiene una personalidad divergente, por eso adopta el arquetipo de figura cambiante desde la perspectiva del personaje de Sophie, se refleja un mago aventurero pero realmente hace todo lo posible para esconderse por querer ser libre. Adicionalmente, tiene varios

cambios de ánimo que serán difícil concordar con la protagonista, Hayao Miyazaki le da el poder a Sophie para demostrar un cambio y amor propio en un auto reconocimiento como persona.

3. Madame Suliman en la escena del enfrentamiento, funge de Guardián del umbral porque se da cuenta que realmente la madre de Pendragon es una jovencita enamorada de Howl, al ver que lo defiende con tanto fervor y seguridad.

4. Otra de las pruebas que atraviesa, es la consecuente huida para evitar a Madame Suliman, adoptando el arquetipo de Sombra, y esconde sus verdaderas intenciones.
   Se convierte en un aspecto y elemento negativo para Sophie y Howl, en la función dramática crea desafíos a los personajes que los llevaran al límite arriesgando la vida. En este arquetipo, se observa a una mujer al mando, con tanto responsabilidad en los hombros como una guerra.

5. Finalmente, es devolver el corazón a Howl y liberar a Calcifer, pero en esa escena ya hay un cambio en la heroína miyazakiana, una joven que no necesita un hechizo para ser decidida; por lo tanto, se rompe el hechizo y vuelve a la apariencia joven pero aún tiene su cabello gris, como parte de recordatorio de esa dicha etapa que marcó a la heroína.

La séptima etapa es *la aproximación a la caverna más profunda*, sucede cuando la Bruja Calamidad toma por la fuerza a Calcifer, al enterarse que este tenía el corazón de Howl, debido a ello se quema; ante lo cual, Sophie decide apagar el fuego y lanza involuntariamente agua a Calcifer; a consecuencia de ello, el demonio pierde poder para mantener el Castillo de pie y Sophie se encuentra consumida por la angustia y culpa.

La octava etapa es *la odisea*, Sophie intenta devolver el corazón a Howl y liberar a Calcifer, en los últimos minutos de la película, se refleja

a una jovencita con un cambio transformacional abandonó su actitud minimizada y se engrandeció en cada toma de decisión.

En la siguiente etapa, *la recompensa*, Sophie entiende que ha conseguido una nueva familia, e interioriza la importancia del amor verdadero, amor propio y lo más importante reconocerse como persona hermosa tanto física y mentalmente; vislumbrando esa imagen como una mujer *miyazakiana*.

La décima etapa, *el camino de regreso* es al castillo ambulante y hacer caso lo que dijo la mentora, hacer lo que ella realmente quiere, pensar por en ella. Se debe recalcar que no es obligatorio regresar al punto de inicio porque el héroe puede decidir tomar un nuevo camino o quedarse.

En *la resurrección*, el público llegará a notar el renacimiento de todos los personajes de la película; por su parte, Sophie y el mago Howl aprenden a convivir y aceptar sus cualidades y diferencias; ella se fortalece en cada participación, durante la película.

Al lograr, aceptarse a sí misma, Sophie logra romper el hechizo de la Bruja Calamidad. Howl se empodera al ver como Sophie lo apoya en afrontar sus miedos y acepta el lado oscuro que tiene dentro.

En la última etapa, *el retorno del elixir* si hay aspectos físicos que perduran es el cabello blanco que se mantiene en el personaje de Sophie a pesar de retomar a la juventud, pero de esa manera hace un recordatorio al público y a la misma Sophie que el logro obtenido es gracias a quien es ella.

El arca transformacional del personaje de Sophie se origina por la baja autoestima, considerando que vive al ras de la figura de la hermana, Lettie; quien es una chica atractiva y capta la atención de todos; y por el desafío de mantener la tienda de su padre.

El incidente del cambio de joven a anciana se toma como una oportunidad para la consciencia de ella misma de su propia carencia o inexactitud que es causado por la poca confianza.

El personaje toma la oportunidad de aprehender el poder adquirido de la vejez, en la película se forma gracias a la valoración personal y confianza que concibe porque hay una falta de preocupación de la belleza externa sino la valoración de la belleza interna de esta manera se representa con la sabiduría y astucia en el estado de la vejez cuando trata con el mago Howl.

El trascurso de la comunicación precipita con los otros personajes como Calcifer y la Bruja Calamidad, pero el diálogo se torna más fluido y confrontacional porque rompe con la barrera de su bajo nivel interpersonal con Suliman (La Hechicera).

El autoanálisis de las fortalezas y las cualidades despejan todo el lado negativo que ella proyecto, lo cual la limitaba y paralizan por cuanto no decidía en base a sus propios intereses.

Al experimentar el amor y apoyar a las personas que le importan, desarrolla elementos positivos como la heroína y salvadora de la historia, convirtiéndose en la líder del grupo.

Las herramientas que fortalecen el liderazgo son: confianza, amor y autoestima las cuales fortifican a Sophie; lo cual llevan al empoderamiento como la superposición de características que se mencionó líneas arribas que marcan y afloran la presencia y participación dentro de Castillo Ambulante.

3.2. CONCLUSIONES

De acuerdo al análisis efectuado respecto el rol femenino en las películas de Hayao Miyazaki, se concluye que el presente trabajo de investigación ha logrado desarrollar la metamorfosis de los personajes femeninos con grandes variaciones en cada viaje, es por esto que el instrumento de investigación aplicado es el libro de Christopher Vogler, “El viaje del escritor”, que permitió realizar el desmembramiento de la historia, siempre destaca el empoderamiento de la mujer.

De esta manera, cada instrumento como el arca transformacional y los arquetipos conjugan roles en este estudio, para conseguir fijar el papel determinante y la influencia femenina que tiene en la narrativa de cada película de Miyazaki.

Se determina que, en dos películas del objeto de estudio, los personajes ya ostentaban el empoderamiento y belleza femenina que busca destacar Miyazaki, estas son: Mi Vecino Totoro con Mei y Satsuki y La Princesa Mononoke con Lady Eboshi y San. La primera, es un claro ejemplo de lo que refleja el ilustrador en su ideal por las niñas libres y líderes a través de la toma de decisiones avalada por un destacable soporte paternal.

La figura infantil en esta propuesta se enfoca en una imagen femenina valiente, desprovista de cualquier temor, autocontrolada y muy responsable sin llegar a perder el equilibrio de la inocencia que aporta la niñez.

La Princesa Mononoke, a diferencia de la propuesta anterior, presenta a la mujer empoderada, pero desde una perspectiva desbordante y avasalladora. Este filme propone una figura femenina dentro del ámbito político y económico, logrando una suerte de elogio nostálgico a la época matriarcal del Japón milenario. Y porque no, la concientización y reivindicación de una adecuada representación de la mujer en la sociedad actual.

De las películas El Viaje de Chihiro y El Castillo Ambulante se concluye la falta de crecimiento y auto aceptación por parte de los personajes, en quienes se ha enfatizado la humanización. Esto logra una afinidad con la audiencia, creando lazos de semejanza con cada característica de dichos personajes.

Por otra parte, se puede evidenciar que la preferencia de Miyazaki a través de su largometraje responde a la reivindicación de la figura femenina luego de años de dominación patriarcal, considerando que el inicio fue marcado por mujeres fuertes, muchas de ellas emperatrices y guerreras que fueron olvidadas de Japón. Siendo así, se denota que el autor presenta y comparte una dicotomía interesante porque lograr empoderar a la figura femenina sin menospreciar la figura masculina; es más, incorpora elementos masculinos en los personajes femeninos y resalta la complejidad emocional que caracteriza a las mujeres, es decir enfatiza en las emociones a fin de asignar un propósito o meta a cumplirse.

De la misma manera, finalizado este trabajo de investigación puedo advertir que el universo del anime gracias a las obras de Hayao Miyazaki, dieron apertura a una nueva visión de la mujer, resulta reiterativo señalar el desarrollo y el carácter fuerte de las protagonistas femeninas de las obras de las películas analizadas previamente. Si bien es cierto, nuestro creativo, no promueve un discurso feminista, exhorta a las mujeres a enrumbarse en un camino con valentía, decisión y un atrevimiento justo y necesario en un mundo que ofrece diferencias de género. Resaltan sabias mujeres protectoras, niñas que alcanzan la madurez, adolescentes que reafirman sus decisiones, todas ellas consolidan el mundo de Miyazaki.

Asimismo, destaca que Hayao Miyazaki refleja su influencia artística a través de sus personajes, los cuales son herramientas que persiguen un fin justo (político, personal o ambiental) que deriva del pasado, arraigado a nuestro presente y proyectado a nuestro futuro.

Habiendo dicho esto, el presente trabajo de investigación no sólo presentó la obra de Miyazaki como un producto comunicacional que por todo lo expuesto, se identifica que dicho trabajo logra la empatía con un público diverso -por cuanto existe una armonía en la narrativa y los personajes que crean un lazo muy íntimo con su audiencia- sino también una herramienta comunicacional, transformadora y enriquecedora; que puede aportar en la consolidación del empoderamiento femenino en la actualidad.

Por otra parte, desde un enfoque sociocultural, y en aplicación del “Viaje del Escritor” de Vogler, como instrumento de investigación; se determina en esta tesis que Hayao Miyazaki, hace uso de la figura femenina por la riqueza en las

emociones y acciones que maneja con acierto para crear historias de fantásticas con claros asideros en la realidad, en las características intrínsecas de los seres humanos.

Miyazaki sostiene el empoderamiento femenino, no como una actitud injustificada sino como una representación de la constante búsqueda del equilibrio entre ambos géneros. Toda su obra refleja la importancia de cada uno de ellos, libres de jerarquías, únicamente denotando las habilidades.

3.3. RECOMENDACIONES

Se recomienda la difusión de la filmografía de Hayao Miyazaki puesto que existe un predominio del consumo del cine occidental, el cual se encuentra plagado de estereotipos carentes de la fuerza necesaria en torno a la autosuficiencia en las mujeres.

Incluir cursos electivos dentro de la currícula académica en la Universidad San Ignacio de Loyola, donde se analicen ejemplares de producciones no occidentales, para difundir el discurso femenino que aporta al desarrollo y cambio de una nueva generación académica, la misma que podrá contar a su vez con nuevas propuestas de creación narrativa y estética innovadora, acuñados por los elementos característicos de la cinematografía oriental.

Sería de gran interés, incorporar las filmografías de Hayao Miyazaki dentro de materiales audiovisuales en el sistema de educación primaria por cuanto propaga un mensaje beneficioso a la niñez a fin de comprender el necesario respeto por la naturaleza, nuestro pasado y nuestro prójimo. De la misma manera, se podrán ofrecer herramientas cognitivas que ayuden a reafirmar su valor intrínseco en la sociedad, mientras que también se podrá advertir sobre la importancia del trabajo y respeto mutuo, es decir la reciprocidad con la sociedad.

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acosta, L. (2017). El cine de animación como recurso de propaganda bélica durante la Segunda Guerra Mundial. El caso de Disney. (Trabajo Fin de Grado Inédito). Universidad de Sevilla, Sevilla.

Aguilar, D. (2013). El manga en la Argentina. Revista Kokoro, para la difusión de la cultura japonesa, ISSN-e 2171-4959, Nº. Extra 1, 2013, págs. 2-10

Álvarez, R. (2015). El modelo de animación nipón como elemento referencial en la creación de imágenes. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de http://eprints.ucm.es/41759/1/T38568.pdf

Arciniegas, S, & Mora, L. (2010). Fuck Yeah Anime! Estudio del diseño del anime japonés como generador de prácticas placenteras. (Trabajo de Grado Inédito). Universidad Sergio Arboleda, Colombia.

Atarama. T, & Castañeda. P, Lucía, & Agapito. M (2017). Los arquetipos como herramientas para la construcción de historias: análisis del mundo diegético de "intensamente". Revista Internacional de Comunicación, n.36,1-19. Recuperado de https://institucionales.us.es/ambitos/los-arquetipos-herramientas-la-construccion-historias-analisis-del-mundo-diegetico-intensamente/

Bendazzi, G. (2003). Cartoons: 100 años de cine de animación. Madrid: Ocho y medio.

Bourdieu, P. (2000). La dominación masculina. Barcelona: Anagrama

Campbell, J. (1972). Las mil caras del héroe: Psicoanálisis del mito. México D.F.: Fondo de Cultura Económica

Campos, M. (2017). El símbolo en la animación: el árbol en las películas de Hayao Miyazaki. (Tesis de Licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú. Recuperado de http://hdl.handle.net/20.500.12404/8525

Cobos, T. (2010). Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura de otaku en América Latina. Razón y palabra. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=58542

Corral, M (2016). Hayao Miyazaki e Isao Takahata: Vida y obra de los cerebros de Studio Ghibli. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial

Couldry, Nick. (2000). Inside Culture: Re-Imagining the Method of Cultural Studies. London: Sage. Council For Cultural Affairs.

Cranmer-Byng, L (2010). Onna Daigaku: A Treasure Box of Women's Learning. London: Nezu Press

Cranmer-Byng, L (1905). Women and Wisdom of Japan. Estados Unidos: Literary Licensing, LLC

Escayol, M. (2013). La recepción de la obra de Osamu Tezuka en España. Universidad Autónoma de Barcelona. Revista Kokoro, para la difusión de la cultura japonesa, ISSN-e 2171-4959, Nº. Extra 1, 2013

Felipe, A. (2010). Influencia del anime en el cine de acción, volumen 21,279-315. Recuperado de http://revistas.ucm.es/index.php/CDMU/article/view/CDMU1010110279A/20751

Gamba, S (2008, marzo). ¿Qué es la perspectiva de género y los estudios de género? [Mujeres en Red]. Recuperado de http://www.mujeresenred.net/spip.php?article1395

García, J, & Hernández, I. (2016). ¿Realidad o fantasía? Roles y estereotipos sexistas expuestos a través de representaciones discursivas e iconográficas en cuentos infantiles. Revista Integra Educativa, 9(1), 91-110. Recuperado de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1997-40432016000100006&lng=es&tlng=es.

García, R. (2016). La mujer de Yōko Ogawa. Asiadémica: revista universitaria de estudios sobre Asia Oriental, ISSN-e 2341-233X, Nº. 8,42-70.

Horno, A. (2012). Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. Con A de animación, [S.l.], n. 2, p. 106-118, feb. 2012. ISSN 21733511. doi:https://doi.org/10.4995/caa.2012.1055.

Horno, A. (2013). Animación japonesa: análisis de series de anime actuales. (Tesis Doctoral). Granada: Universidad de Granada. Recuperado de http://hdl.handle.net/10481/34010

Horno, A. (2014). La era digital del anime japonés. Historia Y Comunicación Social, 18, 687-698. Doi.https://doi.org/10.5209/rev_HICS. 2013.v18.43999.

Horno, A. (2017). El Lenguaje Del Anime. Del Papel A La Pantalla. Madrid: Diabolo Ediciones S.L.

Lanzaco, F. (2013). Shintoísmo: el camino de los dioses de Japón. Revista Kokoro, para la difusión de la cultura japonesa, ISSN-e 2171-4959, Nº. Extra 1, 2013,1-26. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4330085

MacWilliams, M. (2008). Japanese Visual Culture. New York: Routledge

Martinez, R. (2014, 27 de abril). La Tumba de las Luciérnagas. Una película trágica sobre un niño y su hermana pequeña y su lucha para sobrevivir en Japón durante la Segunda Guerra Mundial. [tomatazos.com]. Recuperado de https://www.tomatazos.com/articulos/251835/La-Tumba-de-las-Luciernagas-que-dijo-la-critica-de-este-clasico

Mccarthy, H. (2002). Hayao Miyazaki. Master of Japanese Animation. Berkeley: Stone Brigde Press.

McKelvie, M & Gold.S (1994) Hyperfemininity: Further definition of the construct, The Journal of Sex Research, 31:3, 219-228, DOI: 10.1080/00224499409551755

Miyazaki, H. (2009). Starting Point (1979-1986). USA: Viz Media LLC.

Miyazaki, H. (2014). Turning Point (1997-008). Traducción de Beth Cary y Frederik L. Schodt.USA: Viz Media LLC.

Montero, L. (2011). La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica. (Tesis doctoral). Universidad Autónoma de Madrid, Madrid. Recuperado de https://repositorio.uam.es/handle/10486/10320

Montero, L. (2017). Biblioteca Studio Ghibli: La princesa Mononoke. Sevilla, España: Héroes de Papel.

Morillo, M. (2018). El rol femenino en las películas de Hayao Miyazaki. (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Sevilla, España. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/

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

Napier, S. (2018). Miyazakiworld: A Life in Art. London: Yale University Press

Pérez, A. (2013). La aportación de los personajes femeninos al universo de Hayao Miyazaki. Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), 1 (3), 108-121. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4540451

Pérez, L (2015) El modelo de la mujer japonesa en el periodo Tokugawa: el Onna-Daigaku. Universidad del País Vasco. Recuperado de http://hdl.handle.net/10810/21373

Pino, A (2017). El tratamiento de la igualdad de género en los centros educativos de educación infantil y primaria de Ceuta. (Tesis Doctoral). Universidad de Granada. Recuperado de http://hdl.handle.net/10481/48204

Requena, C. (2007). La creación del mundo japonés: representaciones mitológicas y literarias en Kojiki. Revista Espéculo de estudios literarios. Recuperado de http://www.ucm.es/info/especulo/numero37/mjapones.html

Robles, M. (2011). Antología del Studio Ghibli: de Nausicaä a Mononoke (1984-1997). Palma de Mallorca, España: Dolmen.

Rosenbaum, R (2013).Manga and The Representation of Japanese History. USA: Routledge

Schwentker, W. (2010). Los Samurais. Alianza Editorial.

Solís, M. (2019) Hiperfeminidad y ambivalencia en la cultura organizacional de las gasolineras en el norte de México. Revista de integración y divulgación sobre los estudios de género, 26, 22. Recuperado de http://revistasacademicas.ucol.mx/index.php/generos/article/view/1653

Suárez, B. (2001). De cómo la teoría lesbiana modificó a la teoría feminista (y viceversa). (Transformaciones de las sexualidades y el género, Mercedes Bengoechea Bartolomé (ed. lit.), M. Soledad Morales Ladrón (ed. lit.), 2001, ISBN 978-84-8138-390-4, págs. 55-68.

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

Theodore, G & Tiedemann, A. (2001). Sources of Japanese Tradition, Volume 2: 1600 To 2000. New York: Columbia University Press; Edición: 2nd.

Vidal, L. (2010). El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto. (Tesis de Grado). Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2010/100074/anime_a2010.pdf

Vogler, C (2002). El viaje del escritor. Madrid: Ma Non Troppo

Wynne, D. (2007). El castillo ambulante. Córdoba: Berenice

Yamaguchi, T. (2005). El Estado y el sintoísmo durante la era Meiji. Biblioteca Virtual de Ciencias Sociales. Fondo Aleph.Centro de Investigación y Docencia Económicas. Recuperado de http://aleph.academica.mx/jspui/handle/56789/8155

Bernkanstel, O. [Caminos]. (2019, mayo 1). "Caminos" El Sintoísmo. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=E54a4F4hrdU&t=443s

Isbrucker, A. [Asher Isbrucker]. (2016, 23 de noviembre). The Immersive Realism of Studio Ghibli. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=v6Q6y4-qKac&t=35s

Nobutaka, I. [Noticias 22]. (2014, octubre 27). JapónMX: El shinto. La naturaleza japonesa. Recuperado dehttps://www.youtube.com/watch?v=QPGPPQu1ha4&t=21s

Arantzazu, P (2013, 09 de enero). “The Wind Rises”: primeras opiniones del último filme de Miyazaki. [sensacine.com]. Recuperado de http://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18514096/

Japan Experience (2014, 29 de noviembre). The original religion of Japan is Shinto, worshiping the forces of nature. Meaning the way of God, Shinto has animistic and shamanistic beliefs that are based on respect for kami [Japan-

Experience.com]. Recuperado de https://www.japan-experience.com/to-know/understanding-japan/shinto

Magia Asiática. (2020, mayo 29) Sintoísmo: la religión más auténtica de Japón.[Magiaasiática.com] Recuperado de https://www.magiasiatica.com/sintoismo-religion-de-japon/

Museo d'Arte Ghibli. (2017, 27 de mayo). Ghibli Museum, Mitaka in Japan, Special Exhibitions. Delicious! Animating Memorable Meals. [ghibli-museum.jp]. Recuperado de http://www.ghibli-museum.jp/en/exhibitions/013127/

Museo d'Arte Ghibli. (2018, 17 de noviembre). Ghibli Museum, Mitaka in Japan, Special Exhibitions. Painting the Colors of Our Films. [ghibli-museum.jp]. Recuperado de http://www.ghibli-museum.jp/en/

Museo Ghibli. (s.f.). Ghibli Museum, Mitaka [ghibli-museum.jp]. Recuperado de http://www.ghibli-museum.jp/en/

The Nihon Review. Anime Reviews & Editorials, Only Yesterday (s.f). [nihonreview.com].Recuperado de http://www.nihonreview.com/anime/only-yesterday/

Villa, P. (2017, 8 de junio). Mi vecino Totoro, una película que ha marcado Japón y a todo el mundo. [xataka.com]. Recuperado de https://www.xataka.com.mx/streaming/mi-vecino-totoro-una-pelicula-que-ha-marcado-japon-y-a-todo-el-mundo

Anónimo. Nausicca of the valley of the wind, (s.f), [Pagina web en línea].Consultado el 03 de Marzo de 2020. Disponible en: https://ghibli.fandom.com/wiki/Nausica%C3%A4_of_the_Valley_of_the_Wind

Cartwright, M. (2012, 06 de diciembre). Izanami and Izanagi. [ancient.eu]. Recuperado de https://www.ancient.eu/Izanami_and_Izanagi/

Calderón, M. (S.f). La magia del celuloide: Feminismo y valores en el Castillo Ambulante. Cátedra de Historia. [historiauned.net]. Recuperado de: https://www.historiauned.net/profesor/editar/718-la-magia-de-la-celuloide-feminismo-y-valores-en-el-castillo-ambulante

Aeschliman, (s.f.). What is Anime?, [Pagina web en línea]. Consultado el 08 de abril de 2020. Disponible en : http://www.bellaonline.com/articles/art4260.asp

Anime News Network (2005), “Oldest Anime Found”. AnimeNewsNetwork.com Consulta: el 30 de junio de 2013. Disponible en:https://www.animenewsnetwork.com/news/2005-08-07/oldest-anime-found

Anónimo, (2002). Results from Tokyo Anime Fair Awards, [Pagina web en línea]. Consultado el 08 de abril de 2020. Disponible en:http://www.animenation.net/blog/

Anónimo, (2006). Female Body Proportion, [Pagina web en linea]. Consultado el 08 de abril de 2020. Disponible en: http://animeworld.com/howtodraw/bodies1.html

Bendazzi, G., (2003), Cartoons. 100 años de cine de animación, Madrid, España: Ocho y medio.

Ekiken (1729). Woman in world History, [Pagina web en línea]. Consultado el 08 de abril de 2020. Disponible en: http://chnm.gmu.edu/wwh/p/84.html.

OmegaCenter (2017). 20 Curiosidades sobre Studio Ghibli, [Pagina web en línea]. Recuperado de: http://omegacenter.es/blog/2017/12/14/20-curiosidades-studio-ghibli/

Sharpe, S. (1976). Just like a Girl, London: Penguin, (p.65) Consultado el 08 de marzo de 2020. Disponible en: https://www.historylearningsite.co.uk/girls_education.htm

Zagzoug (2001). The history of Anime & Manga, [Pagina web en línea]. Consultado el 08 de marzo de 2020 Disponible en: https://novaonline.nvcc.edu/eli/evans/his135/Events/Anime62/Anime62.html

Páginas web

NHK Statutory Corporation. (2 de febrero de 2020). https://www.nhk.or.jp/

Eigagogo. (10 de marzo de 2020). *Entretien avec mamoru hosoda.* http://eigagogo.free.fr/fr/entretien-mamoru-hosoda.php

Studio Ghibli. (22 de marzo de 2020). *Studio Ghibli Wall.* http://www.ghibli.jp/

Anime News Network. (3 de abril de 2020). https://www.animenewsnetwork.com/

Crunchyroll. (17 de abril). *Exhibition: 50 recommended books by Hayao Miyazaki.* https://www.crunchyroll.com/es/anime-feature/2011/07/15/exhibition-50-recommended-books-by-hayao-miyazaki

Películas

Miyazaki, H. (Director). (1989). *Kiki's Delivery Service*. Studio Ghibli

Miyazaki, H. (Director). (2004). *El castillo ambulante*. Studio Ghibli

Miyazaki, H. (Director). (1997). *La princesa Mononoke*. Studio Ghibli

Miyazaki, H. (Director). (2001). *El viaje de Chihiro*. Studio Ghibli

Miyazaki, H. (Director). (1979). *El castillo de Cagliostro*. Toho
Miyazaki, H. (Director). (1984). *Nausicaä del Valle del Viento*. Topcraft
Miyazaki, H. (Director). (2008). *Ponyo en el acantilado*. Studio Ghibli
Miyazaki, H. (Director). (1992). *Porco Rosso*. Studio Ghibli
Miyazaki, H. (Director). (1986). *El castillo en el cielo*. Studio Ghibli
Hosoda, M. (Director). (2000). *Digimon La película*. Toei Animation
Hosoda, M. (Director). (2006). *La chica que saltaba a través del tiempo*. MadHouse
Hosoda, M. (Director). (2009). *Summer Wars*. MadHouse.
Kitakubo, H. (Director). (2000). *Blood: The Last Vampire*. Kadokawa.
Kon, S. (Director). (2001). *Millenium Actress*. MadHouse.
Kon, S. (Director). (2006). *Paprika*. MadHouse.
Kon, S. (Director). (1997). *Perfect Blue*. MadHouse.
Kon, S. (Director). (2003). *Tokyo Godfathers*. MadHouse.
Kurosawa, A. (Director). (1958). *Akira, La fortaleza escondida*. Toho.
Kurosawa, A. (Director). (1990). *Sueños*. Akira Kurosawa USA
Miyazaki, G. (Director). (2006). *Cuentos de Terramar*. Studio Ghibli
Morita, H. (Director). (2002). *Haru en el reino de los gatos*. Studio Ghibli
Oshii, M. (Director). (1995). *Ghost in the Shell*. Bandai Visual
Oshii, M. (Director). (2004). *Ghost in the Shell 2: Innocence*. Production I.G
Oshii, M. (Director). (2008). *The Sky Crawlers*. Production I.G
Otomo, K. (Director). (1988). *Akira*. Toho
Rintarô. (Director). (2001). *Metrópolis*. Madhouse
Takahata, I. (Director). (1988). *La tumba de las luciérnagas*. Studio Ghibli.
Takahata, I. (Director). (1999). *Mis vecinos los Yamada*. Studio Ghibli.

V. ANEXOS

Anexo 1: Fichas resumen de los cinco trabajos de investigación referenciales para la presente tesis.

Anexo 2: Fichas de planteamiento de problemas de los cinco trabajos de investigación referenciales para la presente tesis.

Anexo 3: Ficha de bibliografía comparativa de los cinco trabajos de investigación referenciales para la presente tesis.

Anexo 4: Ficha comparativa de los cinco trabajos de investigación referenciales para la presente tesis.

Anexo 5: Plantillas para elaboración del Plan de Tesis preliminar.

Anexo 6: Mapa mental del diseño del Plan de Tesis preliminar.

Anexo 7: Cronograma de la elaboración del Plan de Tesis preliminar.

Anexo 8: Clasificación por audiencia

ANEXO 1

Título del Libro o Artículo:	Análisis de la figura femenina en el viaje de Chihiro de Hayao Miyazaki
Autor:	Suarez Alcalá Valentina
Ciudad, editorial, páginas.	Caracas, UCAB, 152.

Ficha Resumen N° 01

¿Cuáles son las ideas centrales? Enumerarlas y redactarlas:

1. La autora refleja un marco general de la animación, sin limitarse a la realidad y sus complejas leyes y normativas.
2. Desarrolla la expansión del anime, su diferenciación con animaciones de otros países.
3. La autora describe a Miyazaki como una persona que rompe lo cotidiano y va contra la corriente, al crear personajes fuertes y autosuficientes.
4. Refleja su investigación sobre acontecimientos en la historia como función y género.
5. La autora denota el poder de la mujer japonesa en Japón feudal en el tercer y último Shogunato que ostentó el poder en todo Japón, lo cual cambio después de una guerra que trajo marginación en el estado y sociedad.
6. Podemos apreciar en esta tesis el estudio y la comparativa entre la animación de otros países con el país de sol naciente.
7. El folklore japonés es poco conocido para los países occidentes, pero las tradiciones historias, mitos y leyendas son bellas tanto cultural y estéticamente la autora identifico que la filmografía de Hayao Miyazaki contiene un gran mensaje para sus nacionales que es proteger la naturaleza y su cultura milenaria.
8. Un tema importante que pude resaltar en esta tesis es sobre la sobreprotección de los niños, es cierto que la protección es importante, pero con regulación porque provoca una desconexión con la realidad hasta el punto que solo tienen una vaga sensación de lo que significa estar vivo. Hayao Miyazaki demuestra que los niños tienen que pasar por varias aventuras para que puedan crecer.
9. La tesis de la autora valentina tiene un enfoque cualitativo.

Citas textuales: (son más importantes y si el estilo de redacción al momento de la transcripción es adecuado podría encajar dentro de nuestro trabajo de investigación)

1. "Con el nacimiento del patriarcado, el hombre asumió el papel de defensor de la comunidad, arriesgando su vida por ella." De esta manera, se comenzó a desarrollar un modelo de subordinación de la mujer ante el hombre que "se extendió hasta la época greco- romana y dentro de la cultura hebrea." Por su parte, Aristóteles considera a la mujer como un hombre defectuoso y posterior a él, la tradición hebrea ve en ella la causa del pecado, debido a que fue Eva quien no consiguió resistir la tentación e indujo a Adán al pecado. Ideología de Género, (s.f.), Wordpress [Página web en línea].
2. Según Guglielmi (2000), en época de la Edad Media, los autores masculinos, que pertenecían a distintas estirpes y clases sociales, comenzaron a establecer una serie de condiciones y conductas que exigían de las mujeres, dependiendo del momento por el que estuvieran pasando o refiriéndose a una situación en particular. La autora señala que, en las sociedades, "casi siempre la edad corresponde a un estado civil y a una función de

acuerdo a ella" (p.239).

3. Eventualmente, al librarlas a las mujeres de la necesidad de un trabajo remunerado se convirtió en una señal de riqueza y prestigio familiar, mientras que la presencia de mujeres trabajadoras dentro de una casa sugería que dicho núcleo familiar era de clase inferior (Del Bravo, 1998, p.239).

4. La sociedad japonesa pre-moderna no conoció una separación clara entre las esferas pública y privada. El individuo se incorporaba al nacer, dependiendo de su estatus, en una u otra comunidad que le dejaba poco margen de maniobra para desarrollar su personalidad o acceder a sus intereses particulares (Schwentker, 2006, p.80).

5. El hecho de que ciertas mujeres pertenecientes a las clases nobles de más alto rango, como Suiko en el año 592 o Kōken en el 749, llegasen incluso a ocupar el puesto de mando como emperatrices; que otras damas nobles de la corte de Heian-kyō (平安京, literalmente traducido como "capital de tranquilidad y paz", fue uno de los nombres más antiguos de la ciudad ahora conocida como Kioto) desarrollasen muchas y variadas actividades culturales; y que los matrimonios se celebrasen por lo general en la casa de la novia, ha llevado a historiadores como Takamura Itsue a interpretar que las estructuras sociales y familiares anteriores a la era Nara eran predominantemente de naturaleza matriarcal (Schwentker, 2006, p.81).

6. Para las mujeres de la casta guerrera, las invasiones mongolas (entre 1274 y 1281) significaron la vuelta de la antigua idea de que vinculaba las propiedades rurales al servicio militar. A pesar de que algunas propietarias nombraron delegados de sexo masculino para que las representaran en la batalla, la situación las llevó a sufrir una clara desventaja frente a los varones. Tras el rechazo de los mongoles, el papel que los varones desempeñaban en el entorno familiar se vio fortalecido. Cada vez, con más frecuencia, la cabeza del grupo familiar pasó a recibir la mayor parte de una herencia, a organizar el culto a los antepasados y a ostentar el mando militar y se convirtió en el representante oficial de la casa llamado "ie" (家) (Schwentker, 2006, p.84).

7. "Las esposas samuráis fueron privadas de su anterior posición de forma continuada, tanto en el ámbito público como en la esfera "privada" (Schwentker, 2006, p.85-86).

8. "A partir de los doce años las niñas asistían a escuelas especiales de economía doméstica, donde aprendían fundamentalmente a hilar, a coser, a peinarse y a vestirse apropiadamente. Además, estaba prohibido vestirse con atavíos llamativos o lujosos en exceso" (Schwentker, 2006, p.95).

9. Según el Currículum de las Mujeres en la Historia del Mundo, cuando comenzó la era Meiji- Taisho (1868-1926), los líderes japoneses estaban abiertos a nuevas ideas. En respuesta a este ambiente más liberal, los reformadores masculinos y femeninos crearon el "Movimiento de los Derechos Populares" que hacía un llamado a proclamar nuevos derechos y libertades. La mayoría de las mujeres pertenecientes a este movimiento llegaron a ser conocidas como la "primera ola" de mujeres feministas de Japón y proponían identificar las formas en que se oprimían a las mujeres y, además, pedían una legislación que les garantizaran sus derechos. También desafiaban las restricciones de la estructura tradicional de la familia japonesa. The Meiji Reforms and Obstacles for Women in Japan, (2013), Women In World History Curriculum [Página web en línea] (Traducción libre del autor).

10. El primer término es el del "fan Service" (ファンサービス, fan sābisu, traducido al castellano como "servicio al fanático") y significa complacer a la audiencia mostrándoles

lo que quieren ver, haciendo referencia al cuerpo de la mujer. Por ejemplo, es considerado “fan Service” colocar a un personaje femenino en bikini, o en alguna escena donde se está cambiando la ropa y se desabotona la camisa. (Douglas, 2007, p.6)

11. Con respecto a este subgénero, los historiadores del manga y el animé, consideran al manga La Princesa Caballero de Osamu Tezuka (1953), como un prototipo para el género de “chicas mágicas” y catalogan como uno de los mejores ejemplos a la serie Sailor Moon, un shōjo manga que trata sobre una niña llamada Usagi Tsukino, quien se hace amiga de Luna, un gato parlante que le da poderes mágicos y le permiten convertirse en el personaje de Sailor Moon. (Gravett, 2004, p.81)

12. La fuente principal de la animación japonesa es el manga, cuya característica principal es su método de expresión centrado en las emociones. Con el fin de expresar las emociones, el espacio y el tiempo se distorsionan libremente; en efecto, el manga no se encarga de reflejar realismo. El animé ha cambiado, ya que ha sido influenciado por el manga, convirtiéndose en un estereotipo bloqueado en su propio mundo. No puedo imaginar que este tipo de animé vaya a abrir el futuro de la animación en Japón. (Miyazaki, 1997, p.70)

13. Por esta razón, Miyazaki declara que este nuevo estilo de animación no le interesa y es por ello que tanto él, como todos los trabajadores en Estudio Ghibli, tratan consecuentemente de hacer films y no animé. Con ello se refiere a la expresión del tiempo y espacio con mayor universalidad. También menciona que el formato manga se ha convertido en uno tan fácil de leer que se ha vuelto el común denominador de la cultura japonesa. (Miyazaki, 1997, p.70)

14. Al igual que con la película previa (La princesa Mononoke), Miyazaki y los trabajadores del Estudio Ghibli experimentaron con animación computarizada. Mediante la utilización de un mayor número de computadoras y programas tales como Softimage, el personal aprendió a usar el software, pero mantuvieron esta tecnología como herramienta únicamente necesaria para mejorar la historia y no para ser la protagonista en producción. Cada personaje, en su mayoría, fue dibujado a mano, con Miyazaki trabajando junto a sus animadores para cerciorarse de que lo estaban haciendo de la manera correcta. Hill, (2003), Jim Hill Media [Página web en línea]

15. Según Reider (2005), para comprender este título es necesario tomar en cuenta los cuentos populares japoneses como aquél titulado Kamikakushi, que literalmente quiere decir “escondido por kami/deidades” y es una de las palabras que forman el título. En el pasado, cuando niños y mujeres desaparecían de repente y no podían ser encontrados por un largo tiempo, se presumía que “se habían conseguido con el Kamikakushi”. Estas desapariciones repentinas se le atribuían frecuentemente al rekai (霊 界, cuya traducción al castellano es literalmente “mundo espiritual”), ya que muchos creían que los espíritus tomaban a las personas y se las llevaban al mundo espiritual. (Reider, 2005, p.8) (Traducción libre del autor)

16. Necesitamos mostrar las increíblemente ricas tradiciones que tenemos mediante la inserción de diseños tradicionales a una historia en la cual la gente moderna se pueda relacionar y mediante la incorporación de ellos como una pieza de un mosaico colorido, el mundo en la película obtiene una nueva capacidad de persuasión (Miyazaki, 1999, p.199) (Traducción libre del autor).

17. Al preguntarle al director para quién iba dirigida la película, él respondió que estaba interesado en ver cómo iban a reaccionar los niños que iban a cumplir diez años durante el verano en el que se estrenó (2001). Igualmente menciona que no quiere que los padres en la audiencia vean la película por medio de sus ojos de padres porque, después de todo,

ellos tuvieron también diez años alguna vez. Por lo tanto, su verdadera intención era que vieran la película desde la perspectiva de Chihiro (Miyazaki, 2001, p.210). (Traducción libre del autor)

18. Es como un viejo adagio japonés que lee: “los niños crecen aún sin padres”. Por supuesto, hay quienes pudieran cambiarlo a “los niños crecen aún con padres”. Francamente no estaba intentando hacer un punto irónico al convertir a los padres en cerdos porque, la verdad, es que ya lo eran. Había un montón de gente así durante los años de mejoría económica de Japón y, hoy, todavía algunos están a nuestro alrededor. Hay cerdos de marca y cerdos esnobistas (Miyazaki, 2001, p.217). (Traducción libre del autor)
19. Menciona que también quiere hacer películas que las niñas de diez años puedan ver y luego, cuando se conviertan en madres, quieran que sus hijas de diez años las vean también. “Quiero crear films que ambas generaciones puedan amar y ver juntas” (Miyazaki, 2001, p.242-243). (Traducción libre del autor)
20. Lo fantástico ocupa el tiempo de esta incertidumbre; en cuanto se elige una respuesta u otra, se abandona lo fantástico para entrar en un género vecino: lo extraño o lo maravilloso. Lo fantástico es la vacilación que experimenta un ser que sólo conoce las leyes naturales, ante un acontecimiento al parecer, sobrenatural (Todorov, 1980, p.19).
21. “La fantasía es más real que la realidad de este mundo” (Miyazaki, 2001, p.208). (Traducción libre del autor)
22. Yo no quería hacer del ‘otro mundo’ un sueño cualquiera en su totalidad. Es por eso que, en la última escena, después de que Chihiro regresa al mundo real, se ven hojas que cubren el carro de la familia. Y también, a pesar de que Chihiro no lo haya notado, decidimos dejar la liga para amarrarse el cabello que Zeniba le había dado (Miyazaki, 2001, p.224). (Traducción libre del autor)
23. “La magistral obra de arte, arquitectura y cinematografía, reproducen un telón de fondo realista en el otro mundo, dándole la sensación a la audiencia de que realmente existe” (Reider, 2005, p.6) (Traducción libre del autor)
24. Simplemente creo que los seres humanos siempre han traído con ellos historias que los hacen sentir que pueden hacer frente de alguna manera a las adversidades, que las cosas van a salir bien de alguna manera. Pero por supuesto, hay personas que dicen que no creen en el poder de la magia […] En mi propia mente, no estoy seguro de cómo decir esto, pero yo le digo a la gente que, si pierden cierta libertad, bueno, yo lo llamo un debilitamiento del espíritu, pero cuando eso pasa y comienzas a crear una historia, la tendencia es a comenzar a añadir todo tipo de explicaciones. En el mundo de ciencia ficción la gente habla sobre vidas existentes en la dimensión y de fuerzas en forma de energía haciendo esto o aquello, cuando la palabra “magia” sería fácilmente suficiente (Miyazaki, 2001, p.208). (Traducción libre del autor)
25. “Estaba levantando la tapa en algunas áreas de su cerebro que no debía exponer pero que justamente el hecho de crear fantasía implica levantar esa tapa del cerebro, sacando a relucir elementos que uno normalmente no expondría” (Miyazaki, 2001, p.226)
26. “Navegar en aguas muy profundas (de su fantasía), quizás no pueda volver en lo absoluto.” (Miyazaki, 2001, p.226) (Traducción libre del autor)
27. “Realmente he sentido que los espíritus de los ríos japoneses se sienten agotados y que están viviendo en condiciones precarias muy tristes. No son solamente los seres humanos los que están sufriendo en estas islas japonesas.” (Miyazaki, 2001, p.218)

28. El Viaje de Chihiro recibió innumerables elogios de parte de los críticos después de su estreno en el 2001. Roger Ebert (periodista, crítico del cine y guionista americano), le otorgó a la película cuatro estrellas en el periódico Chicago Sun-Times, elogiándola como producción audiovisual y a Miyazaki como director. También mencionó que El Viaje de Chihiro fue una de las mejores películas del año. Ebert, (2002), RogerEbert.com [Página web en línea]

29. Miyazaki pasó su primera parte de la infancia en medio del clima caótico de la Segunda Guerra Mundial. Su padre fabricaba piezas de aviones de combate, lo que llevó al joven Miyazaki su introducción en el dibujo y a desarrollar la pasión por la aviación. Su madre estaba enferma de tuberculosis y, por lo tanto, estuvo confinada a permanecer en su cama durante la mayor parte de su infancia. Sin embargo, ella se mantuvo como una presencia positiva en su vida. Miyazaki, Hayao, (2008), Encyclopedia.com [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

30. Cuando era un niño, pensé que quizás había sido un error que yo naciera. De niño, casi muero por una enfermedad. Mis padres me decían 'Contigo pasamos por momentos difíciles' y yo pensaba 'He causado tantas dificultades para ellos' y sentía que no podía soportar mi sentimiento de culpa. Así que no tuve una infancia feliz a la que pueda mirar con nostalgia. Yo pasaba como un 'buen niño', más obediente y gentil que mis hermanos. Me ponía una frente alegre cuando estaba entre mis amigos, pero por dentro era tímido, lleno de ansiedades y miedos. (Miyazaki, 1998, p.122)

31. "Nosotros, los animadores, estamos involucrados en esta ocupación porque tenemos asuntos sin resolver en nuestra infancia. Aquellos quienes disfrutaron su infancia a plenitud, no entran en esta línea de trabajo" (Miyazaki, 1998, p.154).

32. Yo no soy agnóstico, pero no me gusta una sociedad que alardea sobre lo que considera que es justo. La justicia de los Estados Unidos, la justicia del islam, la justicia de China, la justicia de tal o cual grupo étnico, la justicia de Greenpeace, la justicia del empresario… Todos ellos dicen ser justos, pero todos tratan de obligar a otros a que se adapten a las normas de cada quien. Los frenan a través de un enorme poder militar, poder económico, poder político y opinión pública. Yo mismo creo en que unas cosas son las correctas […] Hice del héroe un cerdo porque fue la forma más adecuada que encontré para reflejar estos sentimientos. (Miyazaki, 1997, p.267)

33. Lo que planeo recrear es el paisaje de Japón cuando había menos gente, no había represas y los bosques eran densos, cuando la naturaleza tenía un alto grado de pureza, con sus montañas y sus profundos valles oscuros, arroyos puros con fuertes corrientes, estrechos caminos de tierra y gran cantidad de aves, bestias e insectos. Con este escenario mi objetivo es representar una imagen más libre de los personajes sin estar sujeta a las convenciones, preconceptos y prejuicios tradicionales de dramas de época (Miyazaki, 1997, p.16).

34. El sintoísmo o shintō (神 道) es la religión autóctona del pueblo de Japón. Su nombre proviene de dos palabras japonesas shin (que también puede ser leído como kami) y tō, que significa "camino". Shintō entonces significa "el camino de los kami" o de "lo divino", como se entiende en la cultura japonesa (Picken, 1982, p.603).

35. Hay un sentimiento religioso que se mantiene hasta hoy en día en los japoneses. Es una creencia de que existe un lugar muy puro en lo más recóndito de nuestro país donde no se le está permitida la entrada a personas. En ese lugar, el agua fluye y nutre a los bosques más profundos […] No hay un libro religioso ni santos. Este sentimiento no es reconocido como una religión al mismo nivel que las demás religiones del mundo, pero

para los japoneses es definitivamente un sentimiento religioso (Miyazaki, 1998, p.88). (Traducción libre del autor)

36. Asimismo, los arquetipos pueden interpretarse como “rasgos personificados de las diversas cualidades humanas, por lo que basta decir que existen más arquetipos aparte de los que menciona el autor que podrán determinar a los personajes dependiendo de las acciones que realicen durante la historia” (Vogler, 2002, p.62-85).

Ficha Resumen N° 02

Título del Libro o Artículo:	El rol femenino en las películas de Hayao Miyazaki.
Autor:	María Morillo Maqueda
Ciudad, editorial, páginas.	España, Universidad de Sevilla, 64.

¿Cuáles son las ideas centrales? Enumerarlas y redactarlas:

1. El nivel de análisis de esta tesis es sociocultural y aplicó herramientas antropológicas.
2. La autora comienza su tesis con una explicación amplia sobre el anime y manga, pero precisa puntos relevantes para el público como la figura femenina en la animación y el feminismo en la historia.
3. Lo resaltante que se puede apreciar en esta tesis es el análisis de los personajes con diversas características como: edad, año, situación histórica y rol.
4. Resalta los roles femeninos en cada largometraje con una visión científica en poder dar detalle si es positivo o negativo, si hay alguna diferencia con respecto al anime en general y si cumple algún estereotipo.
5. Se aprecia la importancia en el análisis de distancia óptima porque es un examen crítico y se tiene que dejar el sentimentalismo.
6. Se identifica las mujeres como un rol fundamental en todas las tramas y ofrecen un valor determinado como mujer trabajadora e independiente.
7. Al leer esta tesis, se revela que Miyazaki ofrece un cambio en el mundo del cine japonés animado para las futuras generaciones porque experimenta una nueva visión de la mujer y evolución de ellas.

Citas textuales: (son más importantes y si el estilo de redacción al momento de la transcripción es adecuado podría encajar dentro de nuestro trabajo de investigación)

1. "La distancia óptima", permite un distanciamiento con el que dominemos la película, pero sin que esta nos resulté extraña (Casetti & di Chio, 2007: 22-21).

2. "Japón es el primer país en el mundo que otorga a las historietas originalmente una forma humorística de entretenimiento destinada generalmente a los jóvenes casi el mismo status que las novelas y las películas" (Levi, 1996: ix).

3. El manga es una actividad silenciosa donde el autor puede trabajar en un espacio reducido y sin contar con terceros, y estas son consideradas cualidades fundamentales en Japón (Papalini, 2006: 38).

4. Las guerras con China y Corea se van desarrollando, haciendo que las mujeres pierdan importancia, aunque cabe decir que estas siempre han estado delegadas a un segundo lugar en una jerarquía donde el hombre es el dominante frente a la sumisión de la mujer (Lanzaco, 2012:13).

5. Miyazaki no quiso sexualizar a la mujer en sus personajes y las construyó con

independencia propia y sin alusión sexual alguna (Corral, 2016: 19).

6. El código Onna-daigaku establece para la mujer tres caminos de obediencia ciega: a su padre si es soltera, a su marido si es casada y a sus hijos varones si es viuda. Es decir, obediencia perpetua hasta la muerte. Además, justifica la expulsión de la esposa del seno familiar por siete razones: desobedecer a los suegros, ser estéril, ser habladora, robar, cometer actos lujuriosos, tener envidia o padecer una enfermedad incurable (Higueras, 2009).

7. En un país donde sus ciudadanos mueren por exceso de trabajo, las madres japonesas tienen que cuadrar sus horas para hacer malabares con su empleo y la vida familiar. Muchas horas extra, maridos ausentes y jefes dictadores se combinan para forzarlas a abandonar su puesto después de dar a luz. […] En Japón existe la llamada cultura de 'matahara': el acoso hacia la maternidad, que las desamina a tener hijos y, en el caso de que, de hacerlo, se las presiona para decidir en el momento que deben tenerlos. Además, casi la mitad de las que trabajan en contratos a corto plazo sufren acoso después de haberse quedado embarazadas o haber dado a luz, según una encuesta del gobierno (López, 2018).

8. El otro tipo de protagonista *miyazakiana* se caracteriza por su fuerza y amabilidad. En el caso de aquellos personajes que ostentan cargos de autoridad y se han dejado llevar por la ambición, el rencor o el egoísmo, Miyazaki las representa como no totalmente humanas o con alguna discapacidad física, sin que esto opaque su atractivo femenino, pero subrayando cómo, al alejarse del ideal que él propone con sus heroínas, se apartan también de su propia naturaleza (Pérez-Guerrero, 2013: 115).

Título del Libro o Artículo:	La representación de los personajes de las películas de Hayao Miyazaki
Autor:	Victoria Soledad Castro León
Ciudad, editorial, Páginas.	Quito, Pontifica católica del ecuador, 101.

Ficha Resumen N° 03

¿Cuáles son las ideas centrales? Enumerarlas y redactarlas:

1. En esta tesis el objetivo es dar a conocer la representación de los personajes haciendo un análisis de su rol, genero, edad y la conexión con los otros personajes.

2. Hace un análisis obteniendo antecedentes como Aristóteles donde considera un personaje según la labor que realiza durante la historia, dará forma a los personajes mediante la "construcción de los personajes."

3. Podemos informarnos sobre el "Arco de transformación" de los personajes, como cambia el personaje de tímida a una mujer independiente, pero lo desarrollan con sinopsis, contenido, ficha técnica de la película y arco transformacional del personaje, colocando imágenes en que episodio cambia su carácter y se convierte en un personaje o mujer *miyazakiana*.

4. Selecciona características constructivas del cine clásico y divide el estilo de Hayao Miyazaki en tres actos narrativos: Planteamiento, desarrollo y desenlace. La autora indica que estas tres se relacionan mediante acciones y decisiones de los personajes originando una causa y consecuencia en la historia.

5. la tesista identificó el giro de transformación es por un encantamiento, hechizo o maldición que sirve como detonante en las historias, son el punto departida para la transformación de los personajes.

6. La sistematización transforma la trama para que sea creíble y se enfatice con apoyo de antagonistas o personajes secundario que apoya el desarrollo, adicionalmente la conexión con la naturaleza es un factor primario que lleva a la madurez del personaje.

Citas textuales: (son más importantes y si el estilo de redacción al momento de la transcripción es adecuado podría encajar dentro de nuestro trabajo de investigación)

1. "Las ideas que tenemos acerca de las personas y de los objetos del mundo son construcciones bipolares que tienden a naturalizarse" (Bourdieu, 2000).

2. Las formalidades del orden físico y del rol social imponen e inculcan las disposiciones al excluir a las mujeres de las tareas más nobles, asignándoles unas tareas inferiores, enseñándoles cómo comportarse con su cuerpo, mantener la cabeza bajar, cruzar los

brazos sobre el pecho o estar en posición derecha, atribuyéndoles tareas penosas, bajas y mezquinas que pueden atentar contra su dignidad y, más aprovechándose, en el sentido de los presupuestos fundamentales, de las diferencias biológicas, que así parecen en la base de las diferencias sociales (P. Bourdieu, p. 38-39).

3. "El género es la organización social de la diferencia sexual, lo cual no significa que refleje unas diferencias naturales e inmutables entre el hombre y la mujer; por el contrario, el género sería aquel pensamiento que dota de significado a las diferencias anatómicas" (Scott, 1988: 2)

4. "Es importante reconocer que todas las culturas elaboran cosmovisiones sobre los géneros y, en ese sentido, cada sociedad tiene una particular concepción de género, basada en la de su propia cultura" (Lagarde, 1996: 13).

5. "Los muchachos para salir del hogar deben realizar un ritual simbólico que expresa su sexualidad hacia la virilidad, y, más ampliamente, en todas las prácticas cotidiana, se estimula la ruptura con el mundo material, del que las muchachas quedan exentas" (Bourdieu, 2000: 40).

6. "Personaje viene a ser algo así como decir personalidad, y se aplica a las personas con un carácter definido que aparecen en la narración" (Comparato, 2009: 109).

7. "El personaje como un elemento de la acción, pero se construye como si se tratara de una entidad con una psicología propia" (Pérez, 2016: 538).

8. Los arcos de transformación son la manera en que el personaje se enfrenta al problema. Las transformaciones de los personajes se expresan mediante sus acciones, sus formas de relacionarse, su aspecto externo... "acarrean siempre una alteración profunda de sus respectivas personalidades, les hacen cambiar los hábitos, cuestionarse sus convicciones e incluso variar definitivamente su temperamento" (Aranda, 2012: 100).

9. Todo tipo de personaje tiene características físicas, psicológicas y emocionales que lo transforman. El personaje está dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal, que lo define como un ser propio en el relato (Triquell, 2011: 52).

10. "Los diálogos deben revelar los conflictos internos entre personajes y el interior de cada uno de ellos, y los estados emocionales y peculiaridades de sus personalidades" (Field, 1995: 32).

11. El anime puede representar mundos ficticios, pero yo creo que eso, en esencia debe tener cierto realismo. Aunque el mundo descrito sea una mentira el truco está en hacerlo sentir tan real como sea posible. Dicho de otra manera, el animador debe fabricar una mentira que parezca tan real que los espectadores piensen que es posible la existencia del mundo descrito" (Hayao Miyazaki en Isbrucker, 2016. Min. 1:29).

12. Sus emociones se convierten en tus emociones. Como se dice a menudo, te convertirás tanto en el animador como en el actor" (Hayao Miyazaki en Isbrucker, 2016. Min. 3:00).

13. "La filmografía de Miyazaki destaca por la construcción de los personajes y de las

relaciones que estos entablan con los seres y los elementos del universo que les rodean" (Montero, 2014: 170).

14. "Los personajes son, ante todo, agentes que causan sucesos o pacientes que experimentan sucesos" (Diez Puertas, 2009: 172).

15. "Ninguno de los protagonistas muestra duda o temor ante lo que el destino les plantea" (Montero, 2014: 173).

Título del Libro o Artículo:	La aportación de los personajes femeninos al universo de Hayao Miyazaki.
Autor:	Ana María Pérez Guerrero
Ciudad, editorial, páginas.	Rioja, (UNIR), 14.

Ficha Resumen N° 04

¿Cuáles son las ideas centrales? Enumerarlas y redactarlas:

1. Identifica la fuerza ética en la trama y como los personajes femeninos son parte de los objetivos en la diferenciación filmográfica de Hayao Miyazaki.

2. En el proceso de su trabajo nos muestra como desarrolla en concepto general y puntual los roles que tiene cada personaje.

3. Podemos verificar que hace referencia a Aristóteles y su libro "Retórica", asocia ciertas pasiones al carácter de jóvenes, personas maduras y ancianas.

4. Coloca la edad como eje principal en la clasificación de los personajes para la participación fundamental en el análisis de sus filmografías.

5. El rol social de las ancianas formara la base para las generaciones con sus acciones e influencia son decisivas en las tramas.

6. La autora menciona que no hay discriminación hacia los varones, todo lo contrario, lo identifica como un apoyo complementario hacia la mediación de la mujer como corresponsable del destino. Un punto importante es la fortaleza de carácter y el corazón noble que son un sello en cada personaje de Hayao Miyazaki.

7. La autora menciona un punto interesante sobre las películas en occidente, la vejez lo direccionan con algo maligno, un personaje con codicia, pero para Miyazaki es diferente porque una mujer adulta contiene una gran complejidad en la que se combinan egoísmo y sabiduría en distintos grados a pesar de tener un rol antagónico tiene una fuerza vital y lealtad.

Citas textuales: (son más importantes y si el estilo de redacción al momento de la transcripción es adecuado podría encajar dentro de nuestro trabajo de investigación)

1. "Los mundos ficticios (fantásticos o no) resultan verosímiles en la medida en que el lector se reconoce en ellos. Este reconocimiento afecta en primer lugar el ámbito de la intimidad y de la interacción personal, es decir, al ámbito de las historias interiores y de las historias de relaciones de personajes, cuyos conflictos aportan la verdadera credibilidad al relato" (Sánchez Escalonilla, 2009: 122).

2. "Shōjo" significa literalmente jovencita. Originalmente el término hacía referencia a las

chicas entre doce y trece años. No obstante, desde hace un par de décadas se ha utilizado para designar cierto tipo de identidad límite entre la infancia y la adultez, caracterizado por un erotismo supuestamente inocente basado en su inmadurez sexual. A pesar de que las jóvenes de Miyazaki podrían ser consideradas como "Shōjo" en lo que respecta a su edad, su juventud e inocencia, ofrecen una mejor identidad que combina los aspectos maternales, de cuidado de otros, propios de la feminidad, con la fuerza y la independencia asociado a la masculinidad (Cfr. Napier, 2005: 148-150).

3. La configuración del clan de los Tatara responde a una realidad frecuente durante el periodo Muromachi, época en la que se ubica el film, en la que muchos parias fueron a refugiarse a tierras inhóspitas, en donde podían disfrutar de cierta libertad lejos del férreo control social establecido, como reseña c Montero Planta (2011: 140).

Ficha Resumen N° 05

Título del Libro o Artículo:	La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica.
Autor:	Laura Montero Plata
Ciudad, editorial, páginas.	España, Universidad Autónoma de Madrid, 408.

¿Cuáles son las ideas centrales? Enumerarlas y redactarlas

1. La autora hizo un estudio sobre la industria de animación y la distribución, lo cual identifico que Japón abarca un acaparamiento ambicioso en esa industria.

2. Identifica el comienzo laboral de Miyazaki por las empresas donde ha trabajo y su desarrollo profesional de manera extendida para poder profundizar como fue su crecimiento artístico lo cual no cambio porque desde joven tenía el concepto que aún prevalece.

3. Miyazaki tiene como inspiración a Osamu Tezuka.

4. El anime permite una diversidad de géneros y conceptos tanto como el arte.

5. La autora hace una identificación sobre la fantasía en sus obras de Hayao Miyazaki lo cual nos detalla el folklore japonés como herramienta importante, aunque para este creador le gustaría que siga vivo en los jóvenes y no desaparezca.

6. La autora pudo rescatar varios conceptos en las entrevistas de Hayao Miyazaki en diversos medios y eventos clasificándolos como testigo del egoísmo del hombre y destrucción sistemática en la extinción de otras especies.

7. La animación permite escapar de la cotidianidad e ingresar a un fenómeno que Miyazaki lo reconoce como las posibilidades perdidas.

8. En los argumentos de la tesis doctoral explica sobre el folklore japonés: mitología, festivales, tradición y cuentos japonés, una joya esencial de Japón que se está perdiendo, lo cual la animación se convierte en un puente para la presencia de los principios.

Citas textuales: (son más importantes y si el estilo de redacción al momento de la transcripción es adecuado podría encajar dentro de nuestro trabajo de investigación)

1. Al recorrer con la mirada el territorio –en pleno delirio por la escasez de agua– el escritor imagina un paraje que fue antaño un bosque, un lugar poblado de árboles, de trinos y de música que, se ha transformado en un bosque de sal a causa de una maldición. Antoine de Saint-Exupéry, Tierra de hombres (Barcelona: Emecé Editores,

2000, pp. 164).

2. La propia obra de Back se presta a un debate ideológico, en particular para los que se oponen a las denuncias medioambientales. Desde el punto de vista artístico, más allá de las cotas de calidad alcanzadas, debe ponerse de relieve que el punto central de su obra no es tanto la naturaleza como el ser humano. Back espera que la humanidad recobre el verdadero significado de la existencia y de sus valores, en un mundo que no sea un Edén mítico de clase media ni una imitación de los viejos y buenos tiempos, sino un lugar habitable, caracterizado por lo auténtico. Giannalberto Bendazzi, Cartoons: 100 años de cine de animación (Madrid: Ocho y medio, 2003, pp. 268).

3. No se trataba de producir una imagen más, sino de revelar algo muy personal, sensacional. Tenía un plan para expresar algo al margen del inconsciente (...) Cuando uno se dedica a este tipo de trabajo, se abren las compuertas de la mente de repente, dejando aparecer las formas, las imágenes que uno lleva en uno. Las declaraciones de Miyazaki fueron realizadas en París en el año 2002.

4. Es una mala idea llevar todas las cosas tradicionales a un pequeño mundo de cultura popular. Rodeado gracias a la alta tecnología y sus dispositivos endebles, los niños pierden cada vez más sus raíces. Debemos informarles de la riqueza de nuestras tradiciones. Noriko T. Reider. “Spirited Away. Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols” (Film Criticism, Vol. XXIX, nº 3, primavera 2005), pp. 8.

5. Totoro explora la relación entre el hombre y su entorno, su héroe es una personificación de la naturaleza japonesa. De la misma manera que la Tierra expresa su ira a través de tormentas eléctricas y terremotos, a veces Totoro es rabioso. Pero él también está sonriendo, invita espectadores para vivir en armonía con él. El hombre no puede existir a menos que la naturaleza lo preceda y lo acompañe. En cierto sentido, es nuestro bien más preciado, la razón por la cual los hombres ir a la Guerra. Claire Tendre. “Au dela de nos rêves: Entretien avec Hayao Miyazaki” (L’Écran Fantastique, nº 192, diciembre 1999), pp. 48.

6. Japón ha desarrollado una identidad entre el sujeto y entorno, entre el hombre y la naturaleza. Es la visión de un mundo vertical donde se identifica el sujeto con el mundo... Vaciarse de sí mismo y completar todas las cosas como estando sumergido en ellas. Por eso, defino al Japón como una cultura vertical al identificarse el sujeto con el mundo. Federico Lanzaco Salafranca, Introducción a la cultura japonesa, pensamiento y religión (Valladolid: Secretariado de Publicaciones e Intercambio Editorial, Universidad de Valladolid, 2000), pp. 47.

Anexo 2

Ficha de Planteamiento

La Diégesis femenina en el discurso de Hayao Miyazaki

¿Cuál es el tópico de mi investigación?

La animación de Hayao Miyazaki que realza el rol femenino.

1. **¿Qué trabajo se ha hecho al respecto?**

- Análisis de la figura femenina en el viaje de Chihiro de Hayao Miyazaki (2015, caracas). Suárez Alcalá, valentina. Recuperado de http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAT0531.pdf
- El rol femenino en las películas de Hayao Miyazaki (2017, España). María Morillo Maqueda, Universidad de Sevilla. Recuperado de https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/78388/El%20rol%20femeninio%20en%20las%20pel%EDculas%20de%20Hayao%20Miyazaki%20(Mar%EDa%20Morillo).pdf;jsessionid=32A8D5AB6C9A861BBA1CF15D8DE038CF?sequence=1&isAllowed=y
- La representación de los personajes de las películas de Hayao Miyazaki (2018, Quito). Victoria Soledad Castro León, Pontifica católica del ecuador. Recuperado de http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/14945/La%20representaci%C3%B3n%20de%20los%20personajes%20femeninos%20de%20las%20pel%C3%ADculas%20de%20Hayao%20Miyazaki..pdf?sequence=1&isAllowed=y
- La aportación de los personajes femeninos al universo de Hayao Miyazaki (2013, Venezuela), Ana maría Pérez Guerrero. Recuperado de https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/27471/1428-3960-1-PB.pdf?sequence=1
- La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica (2011, Madrid), Laura Montero Plata. Recuperado de https://scholar.google.es/citations?user=SzXz4DgAAAAJ&hl=es

2. **¿Qué trabajo he hecho yo al respecto?**

He elaborado diversas Monografías en mi etapa universitaria, dichos trabajos fueron motivados por mi gran pasión por los animes y mangas desde los nueve años de edad; el desarrollo del presente trabajo me permite manejar con seguridad el conocimiento previo y el compromiso para dar a conocer sobre este personaje tan importante que enseña cómo

lidiar con diversas problemáticas en la vida, buscando una solución con lo que tengamos en nuestras manos en el día a día.

No obstante, exige como reto personal, separar mi subjetividad respecto mi afición a los animes y lograr descubrir, interpretar y exponer el verdadero sentido del trabajo de Miyazaki, abarcando una dimensión social, artística y transcultural.

3. ¿Cuál es el problema(s) relevante (s)? Delimitación del problema

La delimitación del problema responde al estudio del trabajo de Miyazaki a través de un estudio cualitativo de la figura femenina *miyazakiana*, para lo cual se analizará: "Mi vecino Totoro" (1988), "La princesa Mononoke" (1997), "El viaje Chihiro" (2001) y "El castillo ambulante" (2004).

4. ¿Qué preguntas iluminan la investigación?

- ¿Cuál es la diferencia de Hayao Miyazaki con otros creadores?
- ¿Cuál es la diferenciación que hace sus películas tan llenas de mensajes esperanzadores y educativos?
- ¿Cómo puede afectar sus mensajes fílmicos en los niños que son su público objetivo y también como afecta adultos haciéndolos reavivar su niño interior?
- ¿Cómo hace que un mundo mágico podamos sentirlo tan real?
- ¿Por qué no hay tanto material bibliográfico en nuestro país?
- ¿Qué podemos aprender de Hayao Miyazaki en su discurso femenino y cómo podemos aplicarlo en nuestro día a día?

5. ¿Cuál es la respuesta tentativa? Planteamiento de la hipótesis.

¿Las obras de Miyazaki resaltan el poder femenino?

Nos muestra la gran conexión con la naturaleza y no olvidarnos de la cultura milenaria que cada uno tiene, independientemente de que nacionalidad seas. Hayao Miyazaki nunca nos mostró que somos mejores que los varones ni que debemos sentirnos superiores o excluirlos, es todo lo contrario, muestra la conciliación en diversos personajes de nuestra vida.

6. **¿Qué me impulsa a realizar esta investigación?**

Vi todas sus películas desde pequeña y su trabajo influye en aplicar la resiliencia y poder lidiar con los problemas.

Pude leer algunas tesis de diferentes universidades, lo cual me da alegría que hay personas que quieran compartir sobre este mundo maravilloso desde varios enfoques, quiero sumarme a ellos para dar a conocer y todos puedan apreciar lo educador y potenciador de nuestras fortalezas para todo el público en general.

Porque quiere que nos desconectemos de un mundo de reglas y siempre conectarnos con lo mágico, la naturaleza y recordar la cultura milenaria que cada país puede tener, aunque intensifica la cultura japonesa.

7. **¿La investigación es viable?**

Si, disponibilidad de material internacional como libros, revistas y tesis; así como, material audiovisual extranjero.

Anexo 3

Ficha Comparativa N° 01

TESIS 1: Análisis de la figura femenina en el viaje de Chihiro de Hayao Miyazaki - Suarez Alcalá Valentina

¿Qué tipo de pregunta es propuesta por el autor? Identificar la estructura y método por el cual el autor desentraña un problema	**Preguntas:** 1. ¿Qué es una figura femenina? Pág. 10 2. ¿Será posible realizar un análisis de la figura femenina presente en la película El Viaje de Chihiro de Hayao Miyazaki? Pág. 98 Tesis. **Estructura:** I. Introducción II. Marco teórico III. Marco Metodológico IV. Conclusiones y recomendaciones V. Referencias Bibliográficas. **Metodología**: Investigación analítica con enfoque cualitativo.
¿Cuál es la hipótesis del autor?	El Viaje de Chihiro resalta la imagen femenina con el objetivo de resaltar su labor después de una imagen patriarcal
¿Cuáles son los objetivos del autor?	**Objetivo General:** Investigación sobre la imagen de la mujer en la película El Viaje de Chihiro de Hayao Miyazaki. **Objetivos Específicos:** 1. Investigación de la cultura japonesa y la figura femenina en la historia. 2. Indagación en el trasfondo de la imagen femenina en las películas seleccionadas. 3. Realización de reseñas para cada personaje y la similitud en el folklore japonés. 4. Desarrollo del sintoísmo y la convivencia en las tradiciones japonesas.
¿Cuál es la respuesta (tentativa) del autor?	Con el formato del libro El viaje del escritor se aplicará para su objeto de estudio en el análisis de héroe-ayudante.
¿Cuáles son las razones/variables/argumentos utilizados por el autor?	**Razón**: La inserción de películas orientales para la obtención de una gama de diversidad en estética y emocional. **Variables:**

	Uso de arquetipos **Argumentos**: Hayao Miyazaki rechaza el uso de la imagen masculino como único rol para demostración de hazañas.
¿La respuesta es congruente/consistente con respecto a las razones/variables/argumento presentadas por el autor?	Sí, pero me pareció que respondió más preguntas que no estaban planteadas según simbología y no profundizó la pregunta principal pero si desarrollo con bastante amplitud sus objetivos específicos.

Elaboración: Propia

Ficha Comparativa N° 02

TESIS 2: El rol femenino en las películas de Hayao Miyazaki - María Morillo Maqueda

¿Qué tipo de pregunta es propuesta por el autor? Identificar la estructura y método por el cual el autor desentraña un problema	**Preguntas:** 1. ¿Qué hace especial a los personajes de Miyazaki? 2. ¿Por qué sus películas alcanzan tanta repercusión en el mundo? **Estructura:** I. Introducción II. Metodología III. Marco Teórico IV. Estudio del rol femenino en KiKi, la aprendiz de bruja. V. Estudio del rol femenino en La Princesa Mononoke VI. Estudio del rol femenino en El viaje de Chihiro. VII. Estudio del rol femenino en El castillo Ambulante VIII. Aspectos comunices sobre los personajes femeninos de Hayao Miyazaki IX. Conclusión X. Bibliografía **Metodología**: Investigación explicativa
¿Cuál es la hipótesis del autor?	Hayao Miyazaki propone mujeres guerreras en sus filmografías.
¿Cuáles son los objetivos del autor?	**Objetivo General:** La idea principal es analizar la labor y la figura femenina de los personajes de Hayao Miyazaki. **Objetivos Específicos:** 1. Explica roles femeninos (mujeres y niñas) en cada largometraje si hay alguna diferencia en la industria del anime en general. 2. La investigación de los roles según la función del personaje, estatus social, edad o actitud. 3. La función femenina en la filmografía en general.
¿Cuál es la respuesta (tentativa) del autor?	La investigación del rol femenino como descubrimiento de su esencia y valor que tiene la animación de Miyazaki que apoya con mensajes positivos al público infantil y en general.
¿Cuáles son las	**Razón**:

razones/variables/argumentos utilizados por el autor?	Ampliación de material didáctico sobre el tema de la mujer y la industria de la animación japonesa **Variables:** Conceptual: Análisis de las imágenes femeninas de las filmografías de Hayao Miyazaki a través del estudio de cuatro películas dirigidas por él. Operacional: Cuadros de análisis de rol, género y edades como los antagonistas y personajes secundarios. **Argumentos**: La industria del anime percibe un cambio de visión de la mujer y una evolución femenina.
¿La respuesta es congruente/consistente con respecto a las razones/variables/argumento presentadas por el autor?	Si me parece que es muy consistente y preciso con lo que se propuso en su tesis, sin dejar espacios en blancos.

Elaboración: Propia

Ficha Comparativa N° 03

TESIS 3: La representación de los personajes de las películas de Hayao Miyazaki- Victoria soledad castro león- Quito, Pontifica católica del Ecuador

¿Qué tipo de pregunta es propuesta por el autor? Identificar la estructura y método por el cual el autor desentraña un problema	**Preguntas:** 1. ¿Cómo es el papel protagónico de la mujer? 2. ¿Puede la mujer desempeñar papeles heroicos dentro de la historia? 3. ¿Quién protagoniza la acción y la actividad a realizarse? 4. ¿se identifica a la persona o individuo según sus decisiones? 5. ¿la mecánica de su movimiento es conscientemente parte de su identidad? 6. ¿Qué significa ser mujer, ¿cómo varía en el tiempo y en el espacio la concepción cultural de ser mujer, y cómo influye esa idea en la situación de las mujeres dentro de cada sociedad? 7. ¿qué significa ser mujer y qué significa ser hombre? 8. ¿cómo son las representaciones de los personajes femeninos del director y animador japonés Hayao Miyazaki? **Estructura:** I. Resumen II. Introducción III. Metodología IV. Aplicación V. Conclusiones VI. Bibliografía VII. Anexos **Metodología**: Mixta, porque indica que su tesis será analítica y cuantitativa lo cual hará matriz con tres actos narrativos de Field.
¿Cuál es la hipótesis del autor?	La integración de los elementos visuales de la figura masculina y femenina por lo tanto se definirá por la forma narrativa para la clasificación de los personajes.
¿Cuáles son los objetivos del autor?	**Objetivo General:** La autora analiza e interpreta los perfiles de los personajes de las películas seleccionadas de Hayao Miyazaki, en el contenido fílmico como la realización

	de los guiones tanto audiovisual como la construcción narrativa. **Objetivos Específicos:** 1. Describir el objeto de estudio. 2. Describir las características de las mujeres protagonistas y antagonistas de los largometrajes 3. Para analizar los personajes el autor creó fichas cualitativas del paradigma de FIELD. 4. Identificación con tres actos narrativos: introducción, desarrollo y desenlace.
¿Cuál es la respuesta (tentativa) del autor?	El autor estudia el crecimiento personal del personaje en los puntos detonantes de la trama como un comienzo de cambio en la personalidad positivo o negativo.
¿Cuáles son las razones/variables/argumentos utilizados por el autor?	**Razón**: Analizar los escenarios femeninos y masculinos en la comprensión de la creación del mundo fílmico. **Variables:** Matrices comparativas de películas de Miyazaki para buscar semejanzas. Utilización de la teoría de los paradigmas de Field para analizar personajes y antagonistas Analiza el arte del creador y sus ideales. **Argumentos**: Los sentimientos del creador deben transmitirse en la creación de los personajes.
¿La respuesta es congruente/consistente con respecto a las razones/variables/argumento presentadas por el autor?	Si, La autora formula varios objetivos específicos que nos ilustra más información con soporte de un libro de Syd Field “El manual del guion”.

Elaboración: Propia

Ficha Comparativa N° 04

TESIS 4: La aportación de los personajes femeninos al universo de Hayao Miyazaki - Ana María Pérez-Guerrero

¿Qué tipo de pregunta es propuesta por el autor? Identificar la estructura y método por el cual el autor desentraña un problema	**Preguntas:** ¿En que se distingue la filmografía de Hayao Miyazaki? **Estructura:** I. Introducción II. Edades y Función Narrativa III. La protagonista *miyazakiana*, entre la juventud y la responsabilidad IV. La desilusión en la mujer madura V. Sabiduría femenina: experiencia y maternidad VI. Conclusión VII. Notas VIII. Bibliografía **Metodología**: Analítico y explicativo.
¿Cuál es la hipótesis del autor?	Las películas de Hayao Miyazaki tiene un rasgo característico fundamental en la ética en sus historias y como esto aplica en sus personajes.
¿Cuáles son los objetivos del autor?	Reconocer las fases más importantes y como contribuyen en el crecimiento y realización del director.
¿Cuál es la respuesta (tentativa) del autor?	La jurisdicción de la mujer *miyazakiana* con los personajes y naturaleza que hay en su alrededor como mecanismos visuales que aportan profundidad.
¿Cuáles son las razones/variables/argumentos utilizados por el autor?	**Razón**: Incidir en la feminidad como elemento clave en el desempeño personal y profesional de la mujer. **Variables:** Análisis de los títulos que el director nipón ha realizado en el Studio Ghibli. **Argumentos**: No implica que en el cine de *Miyazaki* discrimine el personaje masculino.
¿La respuesta es congruente/consistente con respecto a las razones/variables/argumento presentadas por el autor?	Si, el trabajo presenta desarrollo de variables bajo un marco de posmodernidad.

Elaboración:Propia

Ficha Comparativa N° 05

TESIS 5: La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica – Laura Montero Plata

¿Qué tipo de pregunta es propuesta por el autor? Identificar la estructura y método por el cual el autor desentraña un problema	**Preguntas:** ¿Qué es lo que distingue su discurso por encima de otros? ¿Porque su filmografía goza de esa gran aceptación entre el público general y no únicamente entre el infantil? ¿Cuáles son las costuras que unen un mundo de fantasía que va mutando con el transcurso del tiempo pero que se sustenta siempre sobre unas bases claras: ¿la trascendencia de la infancia como futuro de la humanidad, el respeto a la naturaleza, la importancia del trabajo, la futilidad de las contiendas bélicas? Pág. 96 **Estructura:** I. Introducción II. Edades y Función Narrativa III. La protagonista *miyazakiana*, entre la juventud y la responsabilidad IV. La desilusión en la mujer madura V. Sabiduría femenina: experiencia y maternidad VI. Conclusión VII. Notas VIII. Bibliografía **Metodología**: Analítico y descriptivo.
¿Cuál es la hipótesis del autor?	Hayao Miyazaki demuestra la falta de consideración femenina en sus películas demostrando que es todo lo contrario en la valoración y su papel ante el mundo.
¿Cuáles son los objetivos del autor?	**Objetivos General:** Conocer la faceta y el mundo de Hayao Miyazaki en temas colaterales que forman una unidad filmográfica. El efecto psicológico y emocional de los personajes de sus filmografías en el subconsciente. **Objetivos Específicos:** El impacto psicológico de sus personajes en el subconsciente. Identificación de la ternura y fuerza en los personajes

	de Hayao Miyazaki como un elemento fundamental para un mundo equilibrado.
¿Cuál es la respuesta (tentativa) del autor?	Hayao Miyazaki utiliza la animación como un catalizador de emociones.
¿Cuáles son las razones/variables/argumentos utilizados por el autor?	**Razón**: • Poca bibliografía en España. • La identificación de las ideas para tener el entendimiento correcto sobre la industrialización japonesa. • Variables: • Esquema interpretativo propuesto por Mark MacWilliams para el desarrollo de la cultura visual japonesa • Contextualización histórica y social de las obras. • El enfoque del trabajo del cineasta como un medio para construir una identidad. **Variables:** • Esquema interpretativo propuesto por Mark MacWilliams para el desarrollo de la cultura visual japonesa • Contextualización histórica y social de las obras. • El enfoque del trabajo del cineasta como un medio para construir una identidad. **Argumentos**: La autora indica que su trabajo de director lo convierte en un autor posmoderno.
¿La respuesta es congruente/consistente con respecto a las razones/variables/argumento presentadas por el autor?	Sí, es un trabajo de investigación doctoral que muestra varias fuentes con información precisa según sus objetivos marcados, siendo un trabajo cualitativo y descriptivo.

Elaboración: Propia

Anexo 4

Ficha Comparativa N° 01

TEMA	Problema	Objetivo	Hipótesis	Marco teórico y conceptual	Respuesta tentativa
AUTOR A: Análisis de la figura femenina en el viaje de Chihiro, Suarez Alcalá Valentina	Falta de material como inclusión de películas no occidentales.	Investigación sobre la imagen de la mujer en la película *El Viaje de Chihiro* de Hayao Miyazaki.	*El Viaje de Chihiro* resalta la imagen femenina con el objetivo de resaltar su labor después de una imagen patriarcal en Japón.	• La mujer ¿Qué es una figura femenina? • La mujer en la historia • La mujer en la historia y cultura japonesa • La mujer en las películas animadas • La mujer en el manga y las películas animé	Con el formato del libro *El viaje del escritor*, hace uso de herramientas para el análisis de héroe- ayudante, de esta manera podrá demostrar la perspectiva de cada personaje.

Fuente: Análisis de la figura femenina en el viaje de Chihiro (Suarez, 2015)
Elaboración: Propia

AUTOR B: El rol femenino en las películas de Hayao Miyazaki - María Morillo Maqueda	Da a conocer los factores distintivo en la figura femenina en las filmografías.	La idea principal es la identificación en la labor y figura femenina de los personajes de Hayao Miyazaki.	Hayao Miyazaki propone mujeres guerreras en sus filmografías de esta manera brinda , magia y aprendizaje que se refleja en la trama de la historia.	Animación japonesa Anime manga La figura femenina y el feminismo en la historia y la animación japonesa	La investigación del rol femenino como descubrimiento de su esencia y valor que tiene la animación de Miyazaki que apoya con mensajes positivos al público infantil y en general.

Fuente: El rol femenino en las películas de Hayao Miyazaki (Morillo, 2017).
Elaboración: Propia

AUTOR C: La representación de los personajes de las películas de Hayao Miyazaki- Victoria soledad castro león	El interés en el desarrollo filmográfico en el Studio Ghibli. La generalización de la exclusión a las mujeres en tareas que no son cumplidas por los varones.	La autora analiza e interpreta los perfiles de los personajes de las películas seleccionadas de Hayao Miyazaki, en el contenido fílmico como la redacción de los guiones tanto audiovisual como la construcción narrativa.	Análisis con integración de definiciones en la forma visual de la figura masculina y femenina por lo tanto define el elemento narrativo para la clasificación de los personajes.	• Presentaciones sociales • Discurso de Género • El relato cinematográfico • Studio Ghibli • Películas	Los personajes *miyazakianos* están perfilados psicológicamente en la floración sentimental de los personajes principales o secundarios.

Fuente: La representación de los personajes de las películas de Hayao Miyazaki. (Soledad, 2018).
Elaboración: Propia

AUTOR D: La aportación de los personajes femeninos al universo de Hayao Miyazaki -Ana María Pérez-Guerrero	La aportación de los personajes femeninos de las películas de Hayao Miyazaki.	Identifica las fases más importantes y como contribuyen en el crecimiento y realización del director.	Las películas de Hayao Miyazaki tiene un rasgo característico fundamental: ética	• Introducción • Edades y Función Narrativa • La protagonista *miyazakiana*, entre la juventud y la responsabilidad • La desilusión en la mujer madura • Sabiduría femenina: experiencia y maternidad • Conclusión • Notas • Bibliografía	La jurisdicción de la mujer *miyazakiana* con los personajes y naturaleza que hay en su alrededor como mecanismos visuales que aportan profundidad.

Fuente: La aportación de los personajes femeninos al universo de Hayao Miyazaki (Pérez, 2010),
Elaboración: Propia

AUTOR E La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki : memoria, fantasía y didáctica – Laura Montero Plata	Investigación amplia sobre el consumismo en la animación japonesa.	Conocer la faceta y el mundo de Hayao Miyazaki en temas colaterales que forman una unidad filmográfica. El efecto psicológico y emocional de los personajes de sus filmografías en el subconsciente.	Hayao Miyazaki demuestra la falta de consideración femenina en sus películas demostrando que es todo lo contrario en la valoración y su papel ante el mundo.	• Introducción • Edades y Función Narrativa • La protagonista *miyazakiana*, entre la juventud y la responsabilidad • La desilusión en la mujer madura • Sabiduría femenina: experiencia y maternidad • Conclusión • Notas • Bibliografía Basaron en el esquema interpretativo propuesto por Mark MacWilliams para el desarrollo de la cultura visual japonesa	Hayao Miyazaki utiliza la animación como un catalizador de emociones para dar fuerza a una historia que podría aplicar como un estimulante en la vida e inspiración hacia la audiencia.

Fuente: La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki (Montero, 2011)
Elaboración: Propia

Anexo 5

Plantilla N° 01

Ficha para la elaboración del esquema de tesis preliminar

A. Delimitación del problema.

Identificación y descripción de los problemas más relevantes.

La delimitación del problema se avoca al análisis cualitativo del trabajo de Miyazaki respecto el rol de la figura femenina, para lo cual se analizará: *Mi vecino Totoro (1988), La princesa Mononoke (1997), El viaje Chihiro (2001) y El castillo ambulante (2004*). Al respecto, se tomaron en cuenta diversos aspectos como tiempo y diferencia cultural, si bien es evidente la gran diferencia de nuestra cultura peruana con asiática y opuesta como el idioma, costumbres y la misma escritura; y, debido a la complejidad de las películas seleccionadas, se escogió un método analítico con nivel de análisis socio cultural. Debido a la relevancia de la historia, nos apoyaremos en el libro denominado "El viaje del escritor" de Christopher Vogler.

B. Marco teórico

- ¿Cuáles son los presupuestos teóricos? (no más de 10 líneas)

  1. Mujer sumisa – Hayao Miyazaki 1998. *pág.* 84
  2. Lo fantástico -Todorov, 1980, p.19 *pág. 31*
  3. Guerrera *miyazakiana* - Pérez-Guerrero, 2013: 112
  4. El viaje del Escritor- Christopher Vogler
  5. Sintoísmo, La Vía De Los Kami-Sokyo Ono

- Describir presupuestos teóricos (al menos 10 líneas)

  1. Podemos tener una idea global, cuando nos referimos a la historia de la mujer en el mundo o el impacto social, cualquier persona de diferente nacionalidad tendrá la idea que eran mujeres sumisas y doblegadas, y no están del todo equivocados; pero hay un porcentaje no mayor; mientras que, en Japón, la realidad era diferente porque las mujeres japonesas eran poderosas y libres, además eran partícipes en actividades económicas, productivas, etc. Cuando Japón empezó a tener ciertas alianzas con América y Europa, empezó a influenciarse y modernizarse, en cuanto a la opresión hacia las mujeres.
  2. Cuando no entendemos algo que esta fuera de nuestro razonamiento humano, está fuera de las leyes humanas o naturales podemos mencionar lo fantástico, extraño o mágico, podemos ver que esa es la parte fundamental de Hayao Miyazaki que nos muestra un lado mágico pero nos da la sensación que puede existir y nos habla de las múltiples posibilidades, solo depende de nosotros en alejarnos en un mundo cuadrado y primigenio, dar oportunidad a viajar un

poco en nuestra propia imaginación que ahí está clave de nuestras respuestas.

3. Cuando leemos la palabra "Guerrero o Guerrera", adaptamos nuestro cerebro a una persona con arma y ganando un combate, lo cual pasa a menudo en las películas al denominar o poner un rol de guerrero. El modelo de la guerrera *miyazakiana* cae en los hombros de mujeres, niñas o adolescentes que poseen una autoridad y liderar una cierta comunidad, pero seguimos teniendo en la mente autoridad como un rango alto político lo cual no es así, uno puede ser autoridad de sí mismo por una causa justa como el amor, mostrando su valor, fortaleza o ganas de luchar, pero guerrera no es a la confrontación sino a poder tener un dominio de sus pasiones.
4. El viaje del escritor, nos ayuda a tener una base de análisis en los arquetipos que podemos identificar en cada filmografía de Hayao Miyazaki, de esta manera podrá ser entendible para todo público que pueda leer esta tesis.
5. El sintoísmo, el término que se utiliza para designar el culto a los *Kami* o *dioses*, nos da un recorrido sobre los santuarios, cultos y festivales como algunas características políticas, sociales y espirituales, es importante entender estos temas porque se analiza un estilo muy particular de un ilustrador que quiere potenciar la cultura milenaria.

C. Hipótesis

¿Cuál es la hipótesis de mi investigación?

La figura femenina es un personaje importante que se describe como fuerza, valentía e independencia en la filmografía de Hayao Miyazaki, aporta a la cultura fílmica una nueva perspectiva de más contenido y menos tecnología. El autor opta por usar la animación como herramienta de enseñanza, usar una historia como poder estimulante e inspirador para su audiencia.

D. Objetivos

¿Cuáles son los objetivos de la investigación?

Objetivo General:

Analizar y describir el rol femenino en las 4 filmografías de Hayao Miyazaki: *Mi vecino Totoro (1988), La princesa Mononoke (1997), El viaje Chihiro (2001) y El castillo ambulante (2004).*

Objetivos Específicos:

- Dar un marco general sobre el tema a realizar y haciendo una línea de tiempo de los animes más relevantes en la historia de la animación y el manga para sea más entendible entender al lector.
- Describir la vida y aspecto profesional de Hayao Miyazaki como la influencia artística, obras y proyectos como su Studio Ghibli.

- Analizar los personajes femeninos en un enfoque principal socio cultural y apoyándonos con la teoría presente en el libro "El viaje del escritor" del auto Christopher Vogler.
- Descubrir cómo usar y escoger la animación para acciones educativas y de formación de valores y crecimiento personal para nuestros niños, para generar un impacto colectivo a nivel de la subconsciencia.

E. Esquema

¿En cuántas secciones desarrollaré la tesis?

En seis secciones

I. La primera sección introducirá la temática de mi investigación, la misma que describirá el objeto de la misma; así como, la metodología aplicable, la motivación que promovió mi interés personal y profesional, la justificación de la investigación y finalmente cerraremos con la delimitación de esta.

II. La segunda sección desarrollará el marco teórico necesario, dentro de los cuales se expondrá la terminología que abarca la investigación y que sea ajena al discurso diario; es decir, se explicará que es el *anime, manga, ova, mangaka, fan Service, psicología del personaje,* con el fin que el lector entienda y se sienta cercano al ámbito de investigación.

Asimismo, se expondrá una breve línea de tiempo de los animes – producciones y tablas, para entender la clasificación de género en el anime.

III. La tercera sección contendrá el desarrollo sobre los inicios y trayectoria de Hayao Miyazaki y el Studio Ghibli (estudios, su carrera, trabajos, galardones, compañeros y obras).

IV. La cuarta sección invitará al lector a entender sobre la perspectiva de género, para identificar el rol femenino y masculino basándonos en diversos autores, para proseguir en el trabajo de Miyazaki respecto el rol femenino en la historia y cultura japonesa.

V. La quinta sección tiene como objetiva analizar, en estricto, el rol femenino en cada película una sinopsis, ficha técnica, análisis del personaje principal y de los otros usando el enfoque socio cultural y los arquetipos de Vogler.

VI. La sexta sección es la aplicación del análisis del trabajo descrito en la educación a fin de generar impacto positivo para la educación o interiorización sobre el respeto hacia la mujer y otorgando herramientas a los niños de que todo es factible en el mundo mientras haya perseverancia y disciplina.

VII. Finalmente, la última sección contendrá las conclusiones y una apreciación personal, más no metódico respecto mi objetivo de a largo plazo con el presente trabajo de investigación.

Pregunta importante:

¿El enfoque en cada una de las secciones es congruente con el diseño de la investigación?

Si, sigue siendo una investigación analítica con enfoque socio cultural.

Anexo 6

Mapa Mental

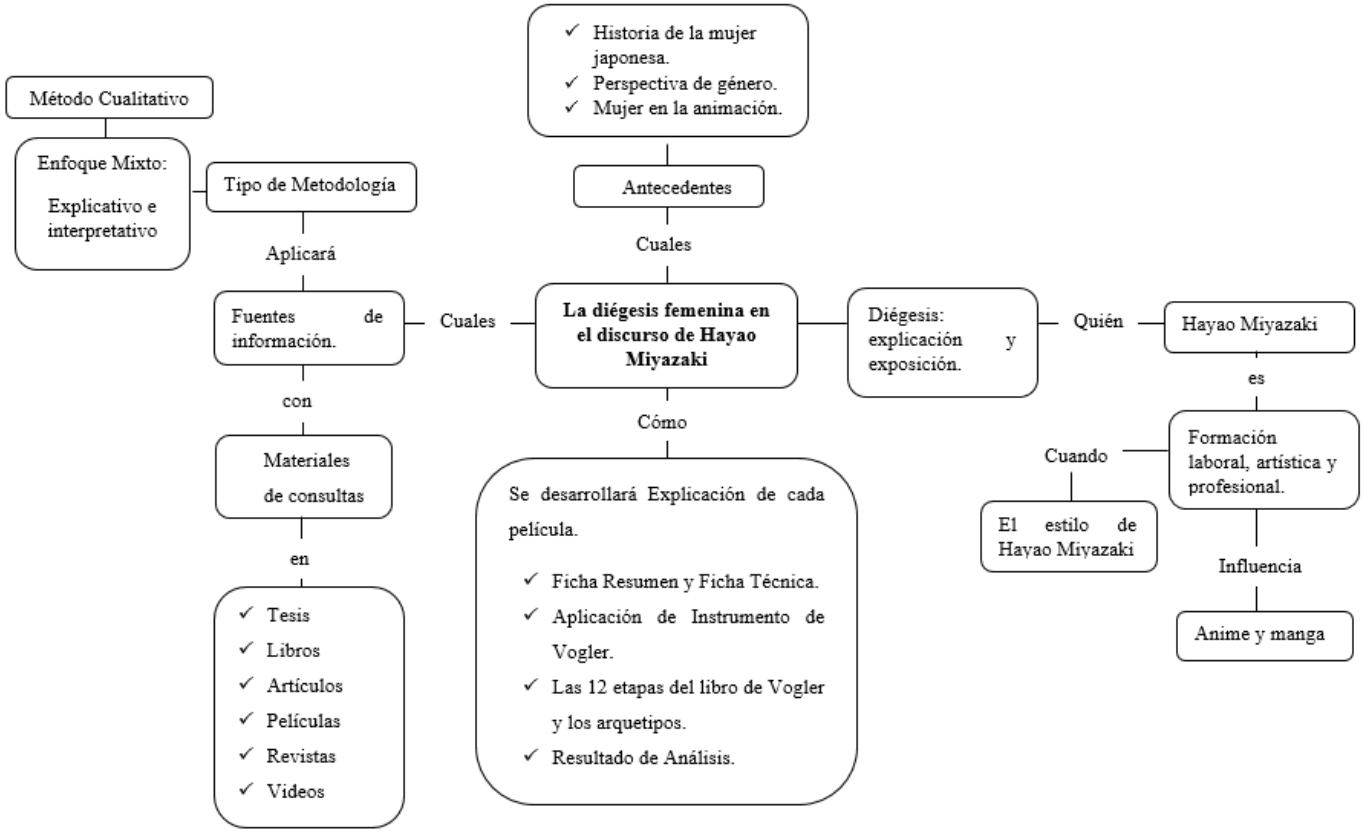


Figura1. Mapa Mental (Fuente: propia)

Anexo 7

TIEMPO / ACTIVIDADES	MARZO A MAYO										
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11
I. INTRODUCCIÓN											
1.1.PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN											
1.1.1.Planteamiento del Problema											
1.1.2.Formulación del Problema											
1.2. MARCO REFERENCIAL											
1.2.1 Antecedentes											
1.2.2. Marco Teórico											
1.3. Objetivos e Hipotesis											
1.3.1 Objetivos											
1.3.2 Hipótesis											
II. MÉTODO											
2.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN											
2.1.1.Tipo de Investigación											
2.1.2. Diseño de Investigación											
2.2. VARIABLES											
2.3. MUESTRA											
2.4. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN											
2.5. PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS											
2.6. PLAN DE ANÁLISIS											
ANEXOS											
Anexo 1. Fichas Resumenes											
Anexo 2. Fichas de Planteamiento											
Anexo 3. Fichas de Bibliografía											
Anexo 4. Ficha Comparativa											
Anexo 5. Plantillas para la Tesis Preliminar											
Anexo 6. Mapa Mental											
Anexo 7. Cronograma											

LEYENDA	
Actividades Generales	
Actividades Especificas	

Figura 2. Cronograma (Fuente: Propia)

Anexo 8

LASIFICACIÒN DE ANIMES POR FORMATO DE PRODUCCION

Formatos de Producción	Descripción	Capítulos	Duración
Series de Televisión	Está compuesta por una a diez temporadas, pero en la práctica puede ser más como el caso de *Dragón Ball, One Piece*, incluye el opening (canción de inicio del anime) y ending (canción al finalizar). Adicionalmente, se visualiza el avance del capítulo siguiente, emitiendo un capítulo semanalmente.	Si un *anime* contiene doce capítulos entonces, se indicará que tiene una temporada. Si un *anime* tiene veinticuatro capítulos, se entenderá que tiene dos temporadas, pero algunos autores pueden variar a pesar del formato estándar, por lo que existen creaciones de una temporada con once capítulos o sesenta como *One Piece.*	De 23 a 33 minutos Opening: Un minuto y medio Ending: Un minuto y medio
OVA Animación original en video (Original Video Animation)	Producciones con formato de video que no se emiten por televisión. También puede incluir un opening (canción de inicio del *anime*) y ending (canción al finalizar).	Puede ser un capítulo especial donde la trama no tiene muchas veces correlación con la original.	Puede variar de 5 a 45 minutos.
ONA Animación Original creada para Internet (Original Net Animation)	Diseñado para el consumo y emisión exclusivo por Internet, es una nueva manera de colocación del *anime.* Al principio, representaba un trabajo independiente o de los mismos fanáticos, pero el estudio AIC fue el primero en lanzar un *ONA* por medio del internet *Mahou Yuugi (*Hiroki Hayashi, 2002*)*	A criterio del creador	1 a 5 minutos, dependiendo del autor.
Especiales de Televisión	Los capítulos adicionales son transmitidos por televisión como bonificación para la serie animada. A veces se emiten por cambio de temporada o por la finalización del *anime*.	Puede ser un capítulo o dos dependiendo del *anime*, creador o compañía emisora.	De 23 a 33 minutos.
Películas	Largometrajes de diversas compañías de animación, algunas pueden ser historias originales, basadas en libros o muchas veces de las series de *anime*. Tienen más costo en la producción por la calidad del trabajo.	Películas	Puede variar de 50 a 137 minutos.

Fuente: AnimeNewsNetwork
Elaboración: Propia

CLASIFICACIÒN DE ANIMES POR AUDIENCIA

Audiencia	Descripción	Público	Ejemplo
Kodomo **子供** **Niño**	Se caracteriza por una trama más sencilla para su comprensión, está dirigida a un público familiar.	Infantil	Hamtaro Astroboy Pokemon Heidi
Josei **女性** **Femenino**	Se caracteriza por una trama de experiencias diarias de las mujeres adultas japonesas, con una versión más realista donde se representan sus miedos, inseguridades, estudios y casamiento.	Público en General - Mujeres	Paradise Kiss Nana Chihayafuru Nodame Cantabile
Seinen **青年** **Hombre joven**	Se caracteriza por una trama relacionada al sexo, violencia, entre otros.	Público masculino	Gantz Ajin Berserk JoJo's Bizarre Aventure
Shōjo **少女** **Niña Joven**	Se caracteriza por una trama de romance, comedia o acción con una mujer como personaje principal.	Público femenino	Sailor Moon Sakura Card Captor Fruits Basket Kimi ni Todoke
Shōnen **少年** **Niño Joven**	Se caracteriza por una trama de acción y humor que demuestra el crecimiento según la historia del personaje.	Público juvenil	Naruto Shippuden One Piece Dragon Ball Full Metal Alchemist

Fuente: AnimeNewsNetwork
Elaboración: Propia

CLASIFICACIÒN DE ANIMES POR GENERO

Audiencia	Descripción	Público	Ejemplo
Mahô shôjo **魔法少女** **Chica mágica**	Un subgénero del *anime*, que contiene fantasía y elementos sobrenaturales.	Mujeres	Sailor Moon Sakura Card Captor
Kemono **獣** **Bestia**	Personajes antropomórficos donde se combinan diseños atractivos.	Público en general	Fruit Basket Tokyo Mew Mew
Mecha **メカ** **Mecánico-Meca**	Personajes con estilo de robots tripulado por un humano, la mayoría de las tramas son de acción y ciencia ficción.	Varones	Gundam Evangelion
Meitantei **探偵** **Detective**	Versiones policíacas con investigaciones, asesinos seriales con una trama de misterio.	Público en general	Detective Conan Psycho Pass Death Note
Harem **ハーレムもの** **Harem**	El hombre es el protagonista, rodeado de varias mujeres.	Público adulto	To Love Ru Ai Yori Aoishi
Harem Reverso **ハーレムもの** **Harem**	La mujer es la protagonista, rodeada de varios hombres.	Público adulto	Fruit Basket Yamato nadeshiko shinchi henge
Ecchi **エッチ** **Sexy**	Trama variada con connotaciones sexuales.	Público adulto	Rosario+Vampire Zero No Tsukaima
Cyber Punk	Trama con escenarios futuristas.	Público adulto	Ghost in the Shell Blame
Sentai **戦隊** **Fuerza de ataque**	Trama sobre superhéroes que trabajan por un bien común.	Público masculino	Bubblegum Crisis Saint Seiya Cyborg 009

Spokon **精神** **Espíritu-deporte**	Tiene un estilo deportivo, mientras se desarrolla el *anime* se aprecia el crecimiento del personaje.	Público en general	Los Super campeones El príncipe del Tenis
Gore	Historias gráficamente violentas y sangrientas.	Público adulto	Tokyo Ghoul Elfen Lied
Gekiga **劇画** **Imagen Dramática**	La trama contiene crueldad y frivolidad con expresiones realistas.	Público adulto	A-Kite - La asesina Bersek
Yuri **百合** **Lirio**	Trama romántica, acción o comedia, pero con sentido erótico.	Público femenino	Kannazuki no Miko Citrus
Yaoi **やおい** **Amor de chicos**	Trama que representa relaciones eróticas entre varones.	Público femenino Público masculino	Love Stage!! Level-C
Shōnen-ai **少年愛** **Amor entre chicos**	Trama romántica entre varones, donde el sexo o erotismo no es explícito.	Público femenino Público masculino	Tight-rope Junjo Romantica

Fuente: AnimeNewsNetwork
Elaboración: Propia

CLASIFICACIÒN DEL MANGA POR GENERO

Temática	Descripción
Mahô shôjo **魔法少女** **Chica mágica**	Un subgénero del *manga*, contiene fantasía y/o elementos sobrenaturales.
Kemono **獣** **Bestia**	Personajes antropomórficos que se combinan con figuras atractivas.
Mecha **メカ** **Mecánico-Meca**	Robots tripulados por humanos, la mayoría de tramas son de acción y ciencia ficción.
Meitantei **探偵** **Detective**	Versiones policíacas con trama de misterio.
Harem **ハーレムもの** **Harem**	El hombre es el protagonista, rodeado de varias mujeres.
Harem Reverso **ハーレムもの** **Harem**	La mujer es la protagonista, rodeada de varios hombres.
Ecchi **エッチ** **Sexy**	Trama variada con connotaciones sexuales
Sentai **戦隊** **Fuerza de ataque**	Trama sobre superhéroes que trabajan por un bien común.
Spokon **精神** **Espíritu-deporte**	Tiene un estilo deportivo, mientras se desarrolla el anime se aprecia el crecimiento del personaje.
Gore	Historias gráficamente violentas y sangrientas.
Yuri **百合** **Lirio**	Trama romántica, acción o comedia, pero con sentido erótico.
Yaoi **やおい** **Amor de chicos**	Trama que representa relaciones eróticas entre varones.
Shōnen-ai **少年愛** **Amor entre chicos**	Trama romántica entre varones, donde el sexo o erotismo no es explícito.

Fuente: AnimeNewsNetwork
Elaboración: Propia