



Universidad  
de La Laguna

**Facultad de Ciencias Políticas, Sociales y de la Comunicación**

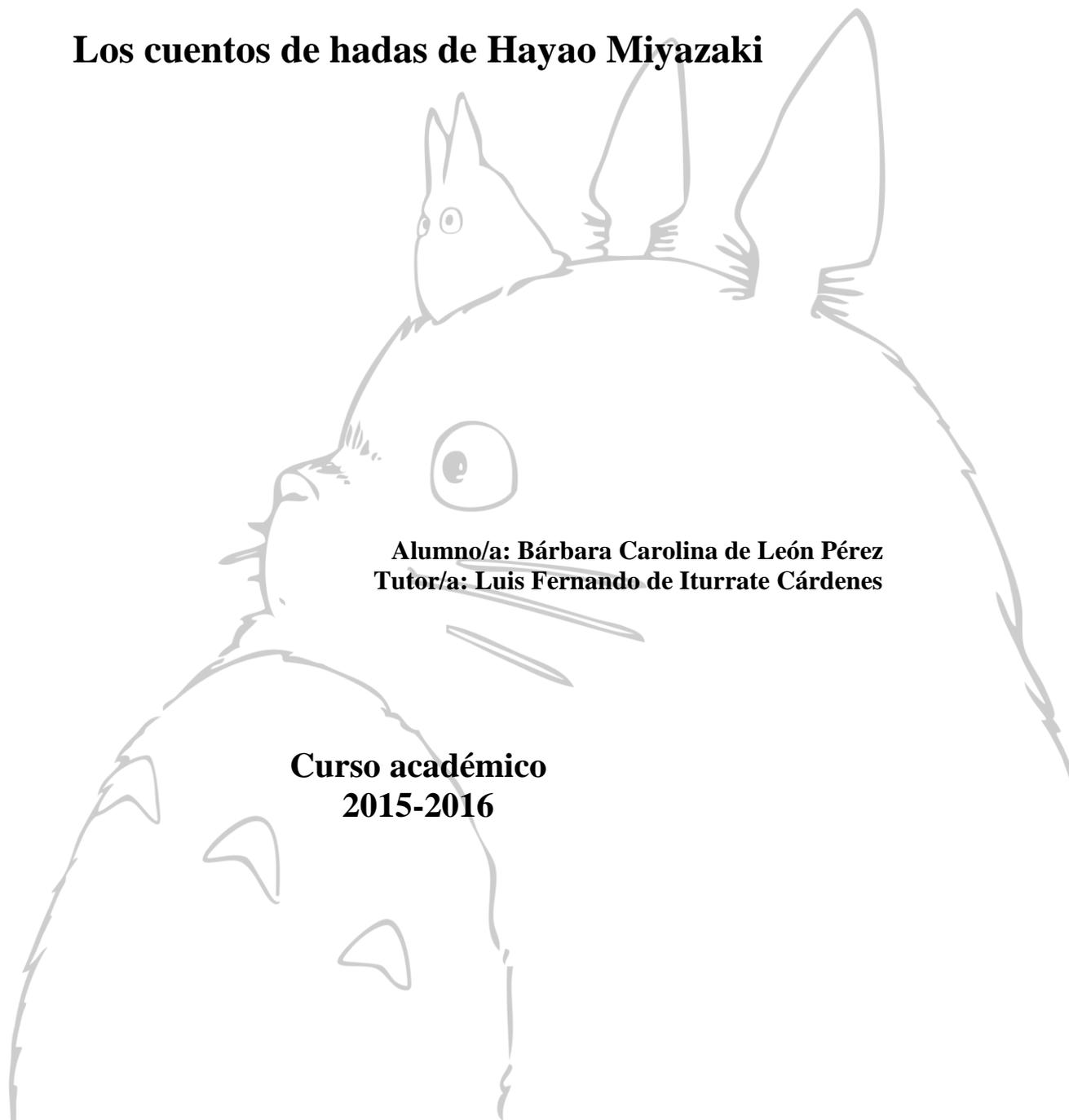
**Trabajo de Fin de Grado**

**Grado en Periodismo**

**Los cuentos de hadas de Hayao Miyazaki**

**Alumno/a: Bárbara Carolina de León Pérez**  
**Tutor/a: Luis Fernando de Iturrate Cárdenes**

**Curso académico**  
**2015-2016**





## RESUMEN Y ABSTRACT

### RESUMEN

La esencia del presente trabajo de investigación se focaliza en la recolección de datos en la filmografía como director de Hayao Miyazaki y su correspondiente interpretación.

Los largometrajes creados por el cineasta japonés Hayao Miyazaki se han convertido en hitos dentro del mercado nipón, llegando a la industria internacional. Todas sus creaciones cuentan con un amplio bagaje didáctico, destacando especialmente la incentivación a la independencia personal, referido como el desarrollo del “yo”; además de los vínculos existentes entre el “yo” y la sociedad, los cuales están integrados de forma compleja y compacta. Las enseñanzas se transmiten a modo de cuentos de hadas audiovisuales debido a que utiliza los recursos canon que definen estas narraciones didácticas.

**Palabras clave:** Hayao Miyazaki, cuentos de hadas.

### ABSTRACT

This investigation is focused in collecting data of Hayao Miyazaki's films. At the same time, in this research, his work is analyzed and interpreted.

Films created by the japanese filmmaker Hayao Miyazaki have become landmarks in japanese market, arriving at international industry. All his creations show a huge educational background, which is especially related to the development of personal independence. This concept is referring to your knowledge about yourself and yours relationships with others. This relations sistem works in a complex and compact way.

His films have been development using tipical educational narratives resourses. Due to that, his teachings are transferring as audiovisual fairytales.

**Key words:** Hayao Miyazaki, fairytales.





### AVAL FAVORABLE

El/La **Dr./Dra. Luis Fernando de Iturrate Cárdenes**, profesor/a del Departamento de Ciencias de la Comunicación y Trabajo Social de la Universidad de La Laguna.

Como director/a del Trabajo Fin de Grado titulado: "Los cuentos de hadas de Hayao Miyazaki".

Realizado por el/la estudiante **Bárbara Carolina de León Pérez**, autorizo su entrega y defensa pública, dado que reúne los requisitos establecidos por el Reglamento del Trabajo Fin de Grado.

San Cristóbal de La Laguna, 30 de Junio del 2016.

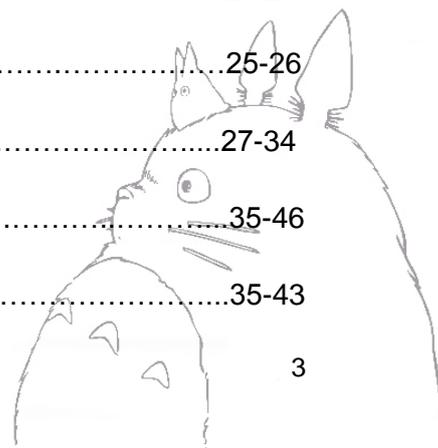
Fdo. Luis Fernando de Iturrate Cárdenes





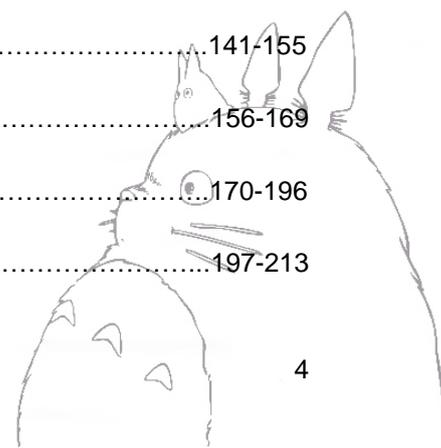
## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN: LA MARCA PERSONAL DE HAYAO MIYAZAKI.....	5-6
ANTECEDENTES Y ESTADO ACTUAL DEL TEMA.....	7-13
Origen del cine de animación.....	7-10
¿Qué es el manga?.....	7
¿Qué es el anime?.....	7-8
Surgimiento del anime actual: Osamu Tezuka.....	8-9
Surgimiento del anime actual: Hayao Miyazaki.....	9-10
La llegada de una nueva era: Studio Ghibli y la figura de Hayao Miyazaki.....	11-13
MARCO TEÓRICO.....	14-24
Los cuentos de hadas.....	14-21
¿Qué es un cuento de hadas?.....	14-16
Características básicas de los cuentos de hadas.....	15-16
Funciones de los cuentos de hadas.....	16-18
Relevancia en la educación infantil, juvenil y adulta.....	18-20
Lectura adulta de los cuentos de hadas infantiles y sus valores educativos.....	19-20
Los cuentos de hadas audiovisuales.....	20-21
La estela creativa de Hayao Miyazaki.....	22-24
Diseño de personajes.....	22-23
Significado.....	23-24
OBJETIVOS E HIPÓTESIS.....	25-26
METODOLOGÍA.....	27-34
RESULTADOS Y ANÁLISIS.....	35-46
Personajes.....	35-43





Capacidades físicas por rol.....	36-39
Personalidad por rol.....	40-42
Mensajes.....	43-46
CONCLUSIONES.....	47-48
FILMOGRAFÍA Y BIBLIOGRAFÍA.....	49-53
Filmografía.....	49-50
Largometrajes.....	49-50
Animes televisivos.....	50
Bibliografía.....	51
Investigación.....	51
Páginas web.....	51
ANEXO.....	54-238
Entrevistas.....	52-58
Laura Montero Plata.....	52-54
Esteban Torres Lana.....	55-58
Fichas.....	59-213
<i>Nausicaä del Valle del Viento</i> .....	59-73
<i>El castillo en el cielo</i> .....	74-89
<i>Mi vecino Totoro</i> .....	90-106
<i>Nicky, la aprendiz de bruja</i> .....	107-125
<i>Porco Rosso</i> .....	126-140
<i>La princesa Mononoke</i> .....	141-155
<i>El viaje de Chihiro</i> .....	156-169
<i>El castillo ambulante</i> .....	170-196
<i>Ponyo en el acantilado</i> .....	197-213





# INTRODUCCIÓN:

## LA MARCA PERSONAL DE HAYAO MIYAZAKI

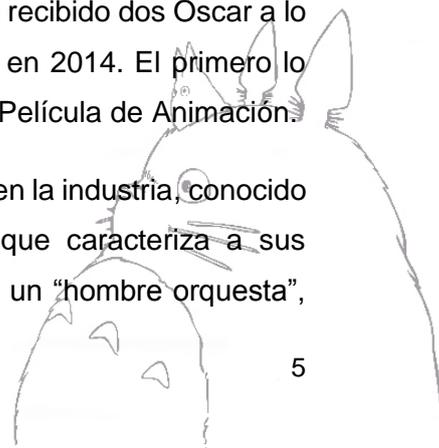
El cineasta Hayao Miyazaki es uno de los directores más influyentes y conocidos en el panorama actual del cine de animación. Empezando con *Lupin III: El Castillo de Cagliostro* (1979) y terminando con su última película *El viento se levanta* (2013), sus largometrajes han logrado convertirse en importantes piezas de referencia dentro del ámbito de la animación japonesa. Tanto para el público como para los académicos del cine. Ha logrado colocar la animación de su país, dentro del plano mundial, en un nuevo escalafón.

Este trabajo ha nacido con el fin de estudiar la filmografía, como director, de Hayao Miyazaki. Concretamente, en el estudio de sus películas como cuentos de hadas contemporáneos. Teniendo en cuenta lo completa y compleja que es su obra, el objeto de estudio estará centrado en los cuatro personajes más relevantes de cada obra, analizando sus características y los mensajes que transmiten. Se apreciarán y valorarán las claves que los componen, descubriendo así los patrones que forman el estilo innato del director.

Miyazaki se ha convertido en una pieza elemental dentro del cine japonés. Todos los largometrajes que el director ha producido han supuesto auténticos éxitos en taquilla, según los datos aportados por la doctora Laura Montero Plata en su investigación *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Por ejemplo, *Mi vecino Totoro* (1988), obtuvo un total de ¥588.000.000, que implicaría 5.319.107€. Después de su éxito, Totoro se convirtió en la imagen oficial del Studio Ghibli y el primer paso al lanzamiento de *merchandising*.

También ha destacado en su influencia en el terreno internacional. Ha recibido nominaciones de un amplio abanico de eventos mundiales, desde los Premios Annie, los Premios BAFTA o los Oscar. En mención a estos últimos, ha recibido dos Oscar a lo largo de su carrera. Él último, con motivo honorífico, otorgado en 2014. El primero lo recibió con *El Viaje de Chihiro* (2001) por la categoría de Mejor Película de Animación.

Hayao Miyazaki se ha convertido en un personaje de gran valor en la industria, conocido por su amplio espectro imaginativo, el desarrollo particular que caracteriza a sus personajes e historias. La cuestión de que sea conocido como un “hombre orquesta”,



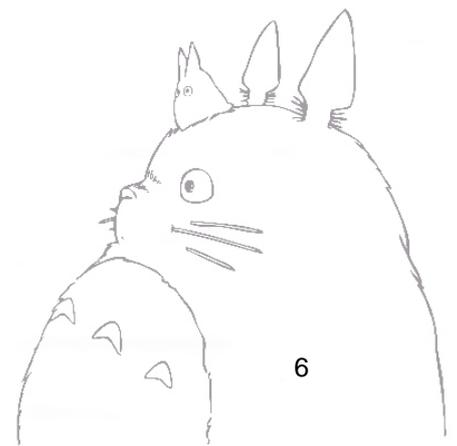


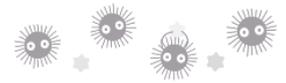
debido a que los trabajos de redacción, *screen play* y dirección los desempeña todos él; lo hace de aún más interés para la investigación.

Para poder averiguar los sistemas que componen la marca personal de Hayao Miyazaki, descubriendo la creación de cuentos de hadas en sus producciones, se realizará una selección de los cuatro personajes más destacados de cada película y se analizarán individualmente. Después, se procederá a encontrar patrones que compongan el estilo del director.

El objetivo final es estudiar y comprobar si los personajes nacidos de la mente de Miyazaki tienen que cumplir un prototipo físico, psicológico y funcional desde el mismo momento en que nacen a partir de los procesos que componen los cuentos de hadas. Descubrir si todas las acciones desarrolladas por los mismos en las películas están enlazadas con los fines narrativos y simbólicos de los mismos de forma intrínseca, o tienen una relación más arbitraria y emocional.

De toda la filmografía del director, únicamente dos películas no se verán reflejadas en el presente estudio. Esto se debe a que en el caso de la primera, *El castillo de Cagliostro*, al haber sido una película por encargo no posee todos los parámetros esenciales que componen, por regla general, los trabajos de Miyazaki. En el segundo caso, *El viento se levanta*, su exclusión está basada en que, a diferencia de las otras creaciones de Hayao Miyazaki, es una obra biográfica. La película está basada en la vida real del ingeniero aeronáutico Jirō Horikoshi, por tanto, no puede seguir las líneas de fantasía que forman los cuentos de hadas.





## ANTECEDENTES Y ESTADO ACTUAL DEL TEMA

### ORIGEN DEL CINE DE ANIMACIÓN JAPONÉS: EL ANIME

---

#### ¿QUÉ ES EL MANGA?

Para poder hablar sobre el nacimiento del cine de animación nipón, primero hay que plantear el tema del manga y su influencia en el mismo. Esto se debe al enlace directo que existe entre el manga y el anime.

El surgimiento del fenómeno manga, como tal, surgió con Katsushika Hokusai, artista nacido en el siglo XIX. Estableció un tipo de dibujo caricaturesco que denominó manga. En sus trabajos se pueden apreciar diferentes entornos, paisajes, posturas corporales, movimientos y expresiones. Su amplio abanico de trabajos ha sido un referente para los artistas japoneses de diferentes épocas y etapas.

Posterior a eso, principalmente con la influencia de Osamu Tezuka, se convirtió el manga en un fenómeno cómic serializado, con unas características muy destacadas.

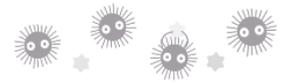
Desde su nacimiento, dentro de la amplitud de temas que ha abarcado el manga, está presente la cultura popular japonesa, en especial los mitos y leyendas que la componen. Demonios, seres espirituales, duendes, entre otras criaturas, se mantienen muy presentes en las obras. Todos estos seres, aunque de entrada puedan parecer similares a la mitología occidental, tienen sus propios símbolos e historias. Por ello, a la hora de estudiarlos, desde una perspectiva occidental, puede resultar complejo. Reflejo de ello es el trabajo de Hayao Miyazaki, que centró gran parte de su trabajo en renovar y reforzar el vínculo existente entre la sociedad japonesa actual y su cultura, mostrando, de una forma completamente diferente, sus mitos. Ejemplos de ello se pueden encontrar en todas sus películas, en mayor o menor medida. En *La Princesa Mononoke*, la presencia del espíritu del bosque, un ser guardián; en *Mi vecino Totoro*, el mismo Totoro, que es un duende; o, el más claro ejemplo de todos, *El viaje de Chihiro*, largometraje en el que se manifiestan toda clase de criaturas pertenecientes a la cultura popular japonesa.

---

#### ¿QUÉ ES EL ANIME?

Depende del público en el que se focalice la atención y el autor, el significado del término *anime* variará.





Según *La antología de Studio Ghibli*, realizada por Manuel Robles, la palabra anime proviene del francés. Mientras, según *Animación Japonesa. Análisis de los animes actuales* de Antonio Horno López, también puede provenir de la abreviatura de *animation*. Según sus investigaciones morfológicas, representadas en la misma investigación, el término nace con el significado de “animar”.

Si esta duda se plantea dentro de una perspectiva occidental, es muy posible que se resuelva que el anime es el término para diferenciar la animación japonesa del resto, debido a sus características distintivas. Sin embargo, dentro de Japón, la controversia es diferente. Hay quienes plantean el término anime como cualquier producción de animación existente, sin importar su país de referencia, mientras que otros lo utilizan de forma despectiva, como producciones de baja calidad y procesos de creación limitados. Un ejemplo de ello es el Studio Ghibli, en el cual denominan a sus películas como *animēshon*, haciendo una distinción entre el resto de anime debido a la diferencia existente en los procesos de producción, desarrollo de personajes y de narrativa. Centrándonos en la figura de Hayao Miyazaki, éste considera que el anime es solo una parte muy pequeña dentro del mundo de la animación.

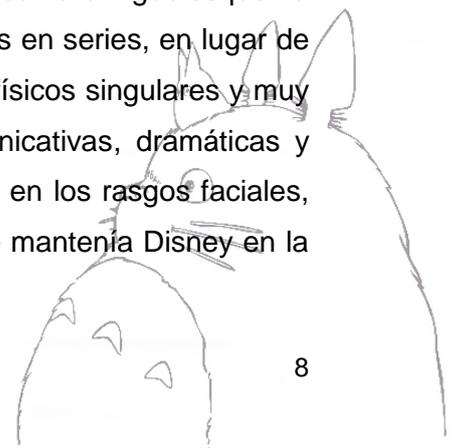
---

## SURGIMIENTO DEL ANIME ACTUAL: OSAMU TEZUKA

Si se tuviera que resumir el significado del trabajo de Osamu Tezuka en el mundo de la animación, se podría reducir en una frase: El dios del manga. Ese es el título que se le ha aplicado en Japón a lo largo de los años, en consecuencia de sus obras. Esa influencia se ha extendido hasta occidente, puesto que sus creaciones fueron las primeras en conseguir un gran impacto en su expansión fuera del mercado nipón.

Esto se debe a que, tomando como herencia el manga creado previamente, dio con las claves, los primeros pasos, que componen lo que supone el manga y el anime de hoy en día. Esto se puede analizar por dos planos: técnico y narrativo.

Dentro del desarrollo técnico, realizó un estilo de animación que rompía el antiguo esquema estático. Estableció un estilo de narración activo, utilizando multitud de planos diferentes, buscando otorgar movilidad a la escena y rompiendo con el antiguo esquema teatral existente. Construyó capítulos de 30 minutos, agrupados en series, en lugar de ser producciones individuales. Desarrollo de unos arquetipos físicos singulares y muy llamativos, tanto en el plano de las expresiones, muy comunicativas, dramáticas y exageradas; como en el diseño de personajes, principalmente en los rasgos faciales, llamando especial atención los ojos. A diferencia del estilo que mantenía Disney en la





época, principal compañía de animación del momento, más próximo físicamente al físico humano; Tezuka quebranta todos esos cánones, creando un estilo nuevo.

Dentro del desarrollo narrativo, se puede encontrar un abanico amplio de opciones. Fue el primero en desarrollar historias de cualquier tipo, desde fantasía, cuentos maravillosos, o ciencia ficción, siendo su obra celebre parte de esa categoría: *Astro Boy*.

Hayao Miyazaki admitió tener sus discrepancias con el estilo de Osamu Tezuka, dentro del plano narrativo, en su obra *Starting Point 1979-1996*. Esto se debe a la predilección de Tezuka por el impacto y las emociones antes que por la lógica argumental. La traducción aparece en la obra *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* de Laura Montero Plata:

«Una vez oí que, cuando Tezuka estaba trabajando en la producción de la película de animación “El viaje a Occidente”, supuestamente abogó por la inserción de un episodio en el que se mostraba al héroe mono, Son Goku, volviendo y encontrando a su novia (también una mona) muerta. Pero nunca hubo un motivo para que la chica mono estuviese muerta. Cuando me enteré por otra gente de que Tezuka había propuesto esto simplemente porque “hubiese sido más conmovedor”, me di cuenta perfectamente de que podía discrepar con él. Esto resume mi opinión sobre Ozamu Tesuka».

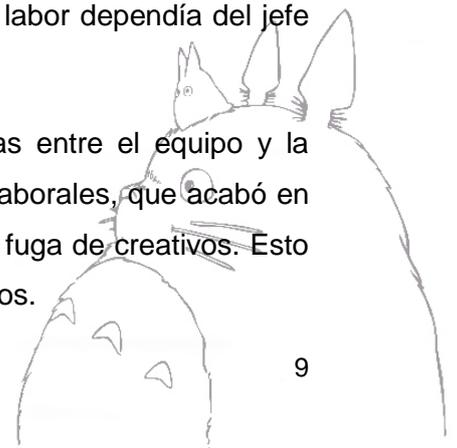
---

## SURGIMIENTO DEL ANIME ACTUAL: HAYAO MIYAZAKI

Hayao Miyazaki mostró su interés por el mundo de la animación gracias al largometraje *Panda y la serpiente blanca*, realizada por Toei Animation, pieza clave en su carrera. Sería donde se iniciaría y conocería a algunas de las personas más importantes de su vida laboral. Entre ellas, Isao Takahata, fundador, junto con él, del Studio Ghibli.

Inició su carrera en Toei Animation en el año 1963. Para hacer competencia a Walt Disney Pictures, la empresa líder del mundo de la animación de la época, se inició un costoso y trabajoso proyecto que terminó con la película *Hols, el príncipe del Sol*. La dirección fue realizada por Isao Takahata. En ese mismo largometraje trabajó Hayao Miyazaki como intercalador, es decir, realizando los giros y definiendo las posiciones de los dibujos que a posteriori se animarían; por regla general su labor dependía del jefe de animación y trabajaba directamente con los animadores.

Durante el proceso, se produjeron una serie de discrepancias entre el equipo y la compañía debido a diferentes intereses técnicos, narrativos y laborales, que acabó en lo que Laura Montero determinó en su investigación como una fuga de creativos. Esto supuso la retirada de la compañía de Hayao Miyazaki, entre otros.





Su siguiente paso fue en la empresa Nippon Animation, la cual se fundamentaba en la realización de distintos animes televisivos. En ella trabajó en diferentes proyectos, tres de ellos en compañía de Isao Takahata, que realizó las labores de dirección en *Heidi, la niña de los Alpes* (1974), *Marco* (1976) y *Ana de las Tejas Verdes* (1979). En medio de eso, en 1978, Miyazaki dirigió su primer trabajo, produciéndose su debut: *Conan, el niño del futuro* (1978). Una historia que consiste en un mundo pos apocalíptico en el cual el héroe, Conan, debe salvar a Lana de la temible Industria. Ya en ese primer trabajo pueden apreciarse muchas de las claves que componen el cine de Hayao Miyazaki. La negativa a las manifestaciones bélicas, las escenas aéreas, la presencia de la naturaleza o los roles más destacados y sus estructuras.

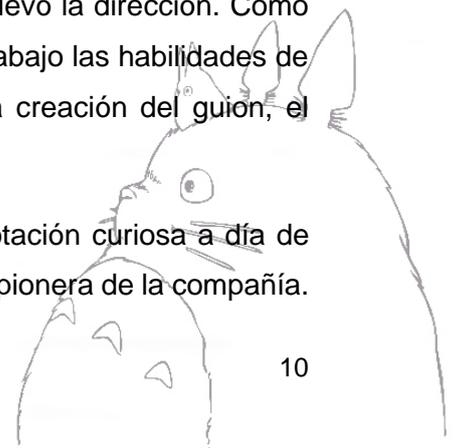
Posteriormente, en 1979, Miyazaki trabaja para Tokyo Movie Shinsha, con la película *Lupin III: El castillo de Cagliostro*, produciéndose la primera dirección en largometrajes realizada por él. Al igual que sucedió en *Conan, el niño del futuro*, la influencia de Miyazaki es reconocible en toda la obra. Aunque es mucho más sutil que con el resto de sus creaciones, debido a las limitaciones impuestas, el director estableció un orden psicológico y físico en los personajes, diferente al marcado en la obra original de Monkey Punch (Kazuhiko Kato). Destacando, principalmente, el hecho de que Lupin fuera un personaje más noble y desinteresado que el original; sumado al hecho de la carencia de carga sexual existente en la cinta.

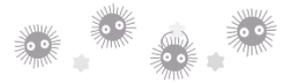
A partir de ese momento, Miyazaki se desprendió de cualquier intención de trabajar en series de televisión animadas, dando punto y final con un trabajo esporádico realizado en *Sherlock Holmes* (1984). Con ello, tenía la intención de centrarse en los largometrajes.

El siguiente paso en su carrera se produjo con la elaboración de *Nausicäa del Valle del Viento*. Todo comenzó con la creación del manga homónimo, que tuvo su serialización entre 1982 y 1994.

Con el soporte financiero que nutría al proyecto la compañía Tokuma Shoten, la versión cinematográfica de la historia comenzó en 1983, siendo estrenada en 1984. En compañía de Isao Takahata como productor, Hayao Miyazaki llevó la dirección. Como es habitual a lo largo de su obra, Miyazaki desarrolló en este trabajo las habilidades de un hombre orquesta, llevando a su cargo las funciones de la creación del guion, el storyboard y dirección.

El resultado de *Nausicäa del Valle del Viento* tiene una connotación curiosa a día de hoy. Pese a que Studio Ghibli aún no existía, la cinta se la obra pionera de la compañía.





## LA LLEGADA DE UNA NUEVA ERA: STUDIO GHIBLI Y LA FIGURA DE HAYAO MIYAZAKI

En 1985 surge en Japón el Studio Ghibli, uno de los mayores estudios de animación del país y de los más relevantes en el panorama internacional dentro del ámbito, en la actualidad. Nace de la mano de Isao Takahata y Hayao Miyazaki, sus fundadores.

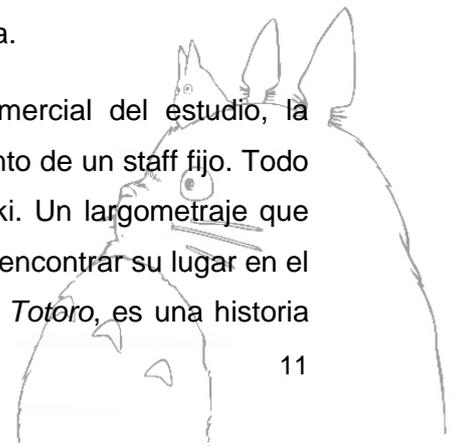
Debido a las dificultades existentes ante la intención de hacerse un hueco en el mundo del cine del momento y los problemas económicos que esto suscita, el estudio no estaba capacitado para lanzar dos grandes largometrajes a la vez. Los directores se negaban a perder calidad en el proceso. Esto supuso la siguiente decisión: realizar cada proyecto individualmente, es decir, volcar toda la carga en un único trabajo antes de proseguir. Para que existiera un equilibrio entre los fundadores, se estableció un sistema de turnos.

El primer largometraje lanzado oficialmente por Studio Ghibli fue bajo la dirección de Hayao Miyazaki, *El castillo en el cielo* (1986). Los resultados fueron modestos, pero significantes. La compañía vio opciones de futuro ante ello.

Dos años después, por empuje de Toshio Suzuki, productor cinematográfico de la empresa, procuró una iniciativa que llevó a Ghibli a lanzar dos largometrajes simultáneos. Estableció un programa en el que se mantenía el equilibrio entre ambos directores y sus historias. Por un lado, *La tumba de las luciérnagas* (1988), la obra cumbre de Isao Takahata, que relata la vida de dos hermanos durante la Segunda Guerra Mundial, con un carácter muy serio y triste; por otro, *Mi vecino Totoro*, la estampa visual de la empresa, ya que Totoro es su logo. Dirigida por Miyazaki, cuenta una historia alegre y pura, sobre una pareja de hermanas que se mudan a un nuevo lugar, encontrándose con los duendes del bosque.

Los beneficios fueron notables, no tanto en el carácter monetario como en lo que respecta a la opinión pública de lo que estaba significando el trabajo del estudio. Sin embargo, como habían sospechado al principio, el desarrollo de dos producciones de forma simultánea había supuesto un verdadero desgaste para la compañía. Uno de los principales problemas que preocupaba a Miyazaki suponía el tener que depender de una plantilla intermitente, en lugar de dar el paso y tener una fija.

Un año después, en 1989, se dio el primer gran éxito comercial del estudio, la consolidación de Studio Ghibli en el mercado y el establecimiento de un staff fijo. Todo con la película *Nicky, la aprendiz de bruja*, de Hayao Miyazaki. Un largometraje que narra las aventuras de una joven bruja por ser independiente y encontrar su lugar en el mundo. Siguiendo la línea narrada previamente por *Mi vecino Totoro*, es una historia





feliz, donde entran en juego muchas de las cuestiones más significativas del trabajo del director: las escenas aéreas, la importancia de la naturaleza y el vínculo existente con las personas, la pureza infantil y la evolución del crecimiento, el personaje del héroe.

El siguiente trabajo del cineasta no llegaría a las salas hasta 1992, bajo el nombre de *Porco Rosso*. Una historia particular dentro de las producciones del director puesto que, como se verá más adelante, las historias en las que el héroe masculino es el protagonista, son más bien escasas. Nos encontramos ante la historia de un cazarrecompensas, un aviador que, debido a un embrujo, tiene la apariencia de un cerdo. Nuevamente, hacen acto de presencia múltiples escenas de vuelo, la fuerza innata de la naturaleza y el concepto pacifista del director.

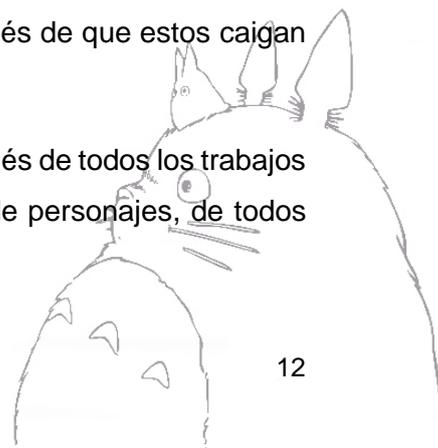
Cinco años después, en 1997, Hayao Miyazaki enseñó al público su siguiente proyecto: *La princesa Mononoke*. Una película que, gracias a su carácter serio y adulto, parecía tener muchas más similitudes con *La tumba de las luciérnagas* de Takahata que con los otros trabajos de Miyazaki. No había rastro de la pureza y la felicidad mostradas en *Nicky, la aprendiz de bruja* ni en *Mi vecino Totoro*. Es más, retorna al punto establecido por *Nausicäa del valle del Viento*. Sin embargo, muchas de las claves principales del director estaban presentes. *La princesa Mononoke* relata la historia de un joven, Ashitaka, el héroe y protagonista, que para poder enfrentarse a una maldición que un demonio ha lanzado sobre él, debe emprender un viaje en busca de respuestas.

Por primera vez, suceden escenas con gran carga violenta en la filmografía del director. Aunque ya se habían visto casos antes, eran, en su mayoría, en tono jocoso, como sucedía en *Porco Rosso* o *El castillo en el cielo*, o con escaso peso directo. Sin embargo, en este caso abundan. Hasta el momento, la presencia de la sangre había sido algo más bien olvidado en el universo de Miyazaki.

Se pueden apreciar las intensas luchas entre el ser humano y la naturaleza; entre la necesidad y la codicia; la fortaleza de la mujer; el retorno al folclore, la presencia de los espíritus del bosque.

Después de esto, en 2001, llegó la película más exitosa del director: *El viaje de Chihiro*. Relata las vivencias de una niña por salvar a sus padres después de que estos caigan en la influencia de un hechizo y se transformen en cerdos.

La producción en la que más marcado ha estado el folclore japonés de todos los trabajos del autor. Magníficas escenas de vuelo, y un amplio abanico de personajes, de todos los tipos.



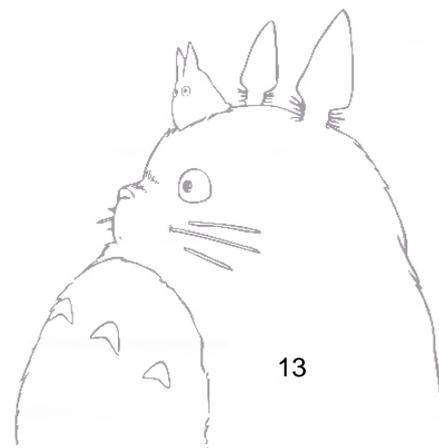


El largometraje no supuso únicamente un fuerte impacto en su país natal, sino que implicó el reconocimiento en el panorama internacional. Galardonada por la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de Estados Unidos con el Óscar a la mejor película de animación; además del Oso de Oro en el Festival Internacional de Cine de Berlín.

*El castillo ambulante* llegó en 2004. Un trabajo enfocado en la importancia del conocimiento del propio individuo y la acción nefasta de los totalitarismos.

Cuatro años después, en 2008, fue el turno de *Ponyo en el acantilado*, la particular visión del cuento de la sirenita en manos de Miyazaki. Después de muchos años, el autor retorna a una película más feliz, plagada de la inocencia de la niñez y el primer amor. En este caso, las escenas aéreas se obvian, dando prioridad a las acuáticas por razones evidentes. Sin embargo, el director aprovechó ambos recursos para algunas escenas, como la escena de persecución de Ponyo a Sosuke.

En 2013, llegó a la gran pantalla la última producción del director antes de su retirada de Studio Ghibli: *El viento se levanta*. Un trabajo que entremezcla todas las claves y creencias del director en una sola película. La historia de un joven que sueña con ser ingeniero aeronáutico y poder diseñar aviones que surquen los cielos.





## MARCO TEÓRICO

### LOS CUENTOS DE HADAS

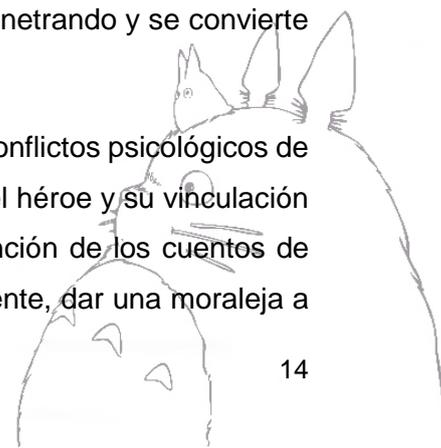
#### ¿QUÉ ES UN CUENTO DE HADAS?

*Si deseamos vivir, no momento a momento, sino siendo realmente conscientes de nuestra existencia, nuestra necesidad más urgente y difícil es la de encontrar un significado a nuestras vidas. (...) Mucha gente ha perdido el deseo de vivir y ha dejado de esforzarse, porque este sentido ha huido de ellos. (...) Obtener una comprensión cierta de lo que es o de lo que debe ser el sentido de la vida significa haber alcanzado la madurez psicológica. (...) En cada etapa buscamos (...) un poco de significado congruente con el que ya se han desarrollado nuestras mentes.*

#### **Psicoanálisis de los cuentos de hadas. Bruno Bettelheim.**

Los cuentos de hadas son relatos fantásticos cuyas funciones derivan del entretenimiento y el conocimiento. Según Noemi Paz, en su obra *El cuento de hadas*, “el cuento de hadas es una alegoría del pasaje iniciático en que el héroe representa al alma perdida en el mundo luchando contra los poderes inferiores de su propia naturaleza y los enigmas que la vida se plantea, hasta encontrar tras aceptar y cumplir las pruebas, los medios para su propia redención.” Para Sheldon Cashdan, en su trabajo *La bruja debe morir*, “los cuentos de hadas son los primeros relatos que escuchamos, y aun cuando están destinados a maravillar y a entretener, ofrecen también los medios para canalizar los conflictos psicológicos. Utilizando «los siete pecados capitales de la infancia» como tema unificador, *La bruja debe morir* muestra cómo los cuentos de hadas ayudan a los niños a hacer frente a la envidia, a la avaricia, a la vanidad y a otras inclinaciones molestas.” Sara C. Bryant, autora de *El arte de contar cuentos*, también le otorga relevancia a los factores educativos que suponen los cuentos de hadas, sin perder sus valores artísticos: “Las verdades elementales de la ley moral y los caracteres generales de la experiencia humana se presentan en los cuentos de hadas, por medio de la poesía de sus imágenes y a pesar de que el niño no se siente atraído, aparentemente, más que por dichas imágenes, la verdad va penetrando y se convierte en una parte de su experiencia individual.”

Los cuentos de hadas son historias que ayudan a resolver los conflictos psicológicos de los lectores. Esto se realiza a partir de la guía establecida por el héroe y su vinculación con el lector. A diferencia de las historias con moraleja, la función de los cuentos de hadas no es tan simple. Su intención final no es la de, únicamente, dar una moraleja a





los niños al terminar la historia. Su principal interés es que el niño se vincule con el protagonista de la misma y empatice con él, de manera que aprenda por sí mismo el camino que intenta demostrar el autor del cuento.

Según J. C. Cooper, autor de *Cuentos de hadas. Alegorías de los Mundos Internos*, “el cuento de hadas es romántico y emotivo. Se desenvuelven en un mundo de magia y fantasía exento de las limitaciones temporales, característica que se encuentra íntimamente asociada con su naturaleza esencialmente sobrenatural y con los poderes de transformación que describen.”

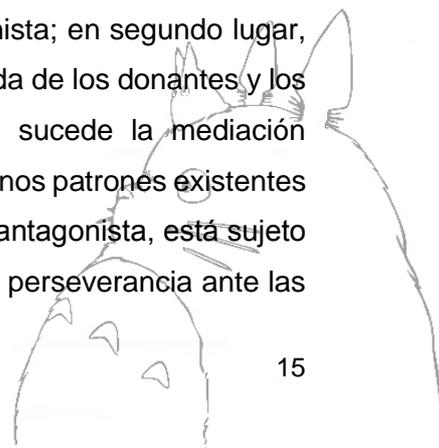
---

### CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LOS CUENTOS DE HADAS.

Un factor primordial a la hora de estudiar los cuentos de hadas en la comprensión de los personajes presentes en los relatos, estudiando sus personalidades, funciones y acciones. Vladimir Propp, autor de *Morfología del cuento*, compuso un reparto de esferas de acción para comprender las funciones de los personajes. De esta manera, configuró siete esferas:

1. **Agresor** (o del *malvado*). Aquel que realiza las acciones en contra del héroe.
2. **Donante** (o *proveedor*). Pone a disposición del héroe el objeto mágico necesario para que este avance en su aventura.
3. **Auxiliar**. Ayuda al héroe en sus hazañas realizando un amplio abanico de tareas.
4. La **princesa** (*del personaje buscado*). El personaje que, generalmente, encarga las tareas difíciles al héroe.
5. El **mandatario**. El personaje que envía al héroe.
6. **Héroe**. Personaje que emprende la búsqueda *del personaje buscado* y solventa las tareas difíciles.
7. El **falso héroe**. Emprende un camino similar al del héroe. Sin embargo, toma acciones falaces en lugar del camino de la virtud tomado por el héroe.

Las esferas de acción pueden apreciarse en la sucesión de pruebas existentes dentro de la historia. Según Campbell J., existen tres secuencias de transformación dentro de los cuentos de hadas: en primer lugar, la aparición del antagonista; en segundo lugar, la mediación del bien y el mal que lleva a cabo el héroe y la ayuda de los donantes y los auxiliares para poder superar su aventura; en tercer lugar, sucede la mediación cumplida. Esto implica, para Noemi Paz, la configuración de algunos patrones existentes en los cuentos de hadas: “el héroe es objeto de una acción del antagonista, está sujeto a encantamiento, se libera liberando, tiene pureza de intención, perseverancia ante las





pruebas y las frustración; ha superado la ira y el miedo, ha renunciado al placer pasajero.”

Las esferas de acción se encuentran inmersas en las “leyes épicas” configuradas por Axel Olrik en 1909. Estas leyes implican los pasos fundamentales que deben sucederse en los cuentos de hadas: En primer lugar, la ley de apertura y cierre. Implica la intensidad de los sucesos concurridos en la trama. La historia no comienza ni termina de manera repentina, sino que comienza de forma suave, se intensifica en el nudo, y retorna a la suavidad del inicio antes de terminar. La segunda es la ley de la repetición, propulsado por la transmisión oral de las historias. La tercera consiste en la existencia de contrastes dentro de la historia. El ejemplo más claro es la diferenciación entre el bien y el mal. La cuarta ley se relaciona con la relevancia existente en la posición del comienzo y la final de la historia. Por último, la quinta ley implica la importancia de concentrar la atención en un personaje principal concreto.

Las esferas de acción y los personajes existentes en la obra no tienen un orden tajante. Las funciones de los personajes se dividen según sus esferas de acción. Vladimir Propp establece tres posibilidades en este ámbito: La primera opción consiste en que la esfera de acción corresponde, concretamente, a un único personaje. La segunda, en que un personaje puede tener varias esferas de acción. La tercera, y última, que una esfera de acción puede estar a cargo de diferentes personajes. Por ello, la clasificación creada por Propp respecto a las esferas de acción no delimitan el número de personajes existentes en la obra.

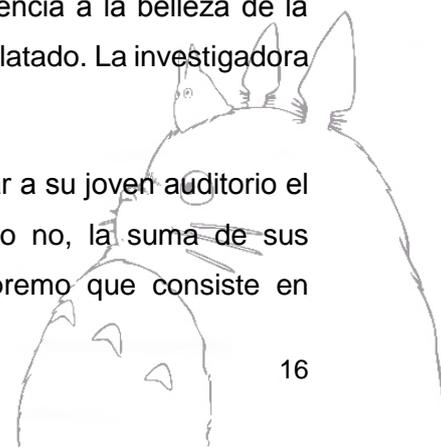
---

## FUNCIONES DE LOS CUENTOS DE HADAS

Los cuentos de hadas tienen, principalmente, dos funciones: entretenimiento y conocimiento.

El entretenimiento está enlazado con la narrativa. Es el cuento en sí mismo. Según Sara C. Bryant “un cuento es, ante todo y esencialmente, una obra de arte, y su misión principal discurrirá por los caminos de lo artístico.” Hace referencia a la belleza de la historia y a su capacidad de captar lectores solo con el cuento relatado. La investigadora insta esa reflexión con el siguiente fragmento:

“Poco importa que un narrador, después de proporcionar a su joven auditorio el placer a que nos hemos referido, haya aumentado, o no, la suma de sus conocimientos técnicos; ha alcanzado el objetivo supremo que consiste en





desarrollar la vitalidad de su espíritu, puesto que ha proporcionado un sano ejercicio a los músculos emotivos de su inteligencia, abierto nuevos horizontes a su imaginación y ampliado la intensidad del ideal de vida y de arte que permanece siempre en formación en el espíritu del niño.”

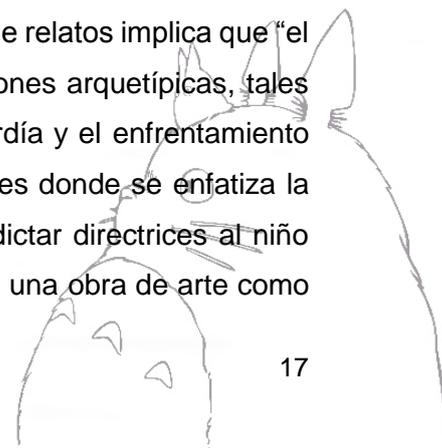
### **El arte de contar cuentos. Sara C. Bryant.**

La belleza artística de los relatos está vinculada a la captación de los sonidos. En *El cuento de hadas, el cuento maravilloso o el cuento de encantamiento* de Teresa Zapata Ruiz, la autora afirma que, a la hora de escuchar un relato como un cuento de hadas, se capta con la “dimensión del *escuchar apreciativo*”, lo que implica que el oyente se mantiene a la escucha por el disfrute que supone la historia.

Mientras, el conocimiento está relacionado con los símbolos y los mensajes supraliminales. Son las enseñanzas integradas dentro del cuento, la intención de aprendizaje sumida en la historia.

Los cuentos de hadas gozan de unas capacidades elementales como recursos educativos. A palabras de J.C. Cooper, “muchas de las mejores historietas de la narrativa mundial las encontramos en los cuentos de hadas, extendidos por todo el mundo con sorprendente uniformidad, ya sea sobreviviendo a través de los tiempos, extendiéndose en el espacio de unos países a otros o surgiendo de forma espontánea en la mente humana.” El mismo autor mantiene la importancia del entretenimiento y la diversión que otorgan estos relatos, sin embargo, enfatiza también su función educativa, puesto que son objetos de investigaciones antropológicas, psicológicas y metafísicas. Uno de los elementos que destaca es que “se han considerado siempre como algo importante y más profundo que una simple diversión nos lo demuestran las prohibiciones que ha sufrido por todo el mundo su transmisión oral y los efectos desastrosos que producía la transgresión de los tabúes mágico—religiosos con que se los relacionaba.”

Los cuentos de hadas están enfocados para toda clase de público. Es verdad que, según la edad de cada lector, las enseñanzas y claves que pueden obtener pueden variar ligeramente, sin embargo, la esencia sigue siendo la misma. Para J. C. Cooper, una de las funciones de mayor relevancia dentro de esta clase de relatos implica que “el niño se identifique y se vea inmerso en experiencias y situaciones arquetípicas, tales como la diferencia entre lo bueno y lo malo, el valor y la cobardía y el enfrentamiento entre nuestro ingenio y las fuerzas superiores.” En ese punto es donde se enfatiza la importancia educativa de los cuentos de hadas. En lugar de dictar directrices al niño sobre lo que está bien y lo que no, se crea un cuento atractivo, una obra de arte como





definía Sara C. Bryant, que mantenga inmerso al niño según avanza junto al héroe en sus aventuras. Crece y aprende con él.

“Los cuentos de hadas son aventuras mágicas, pero también ayudan a los niños a encarar los conflictos que forman parte de su vida diaria.”

**La bruja debe morir. Sheldon Cashdan.**

---

## RELEVANCIA EN LA EDUCACIÓN INFANTIL, JUVENIL Y ADULTA

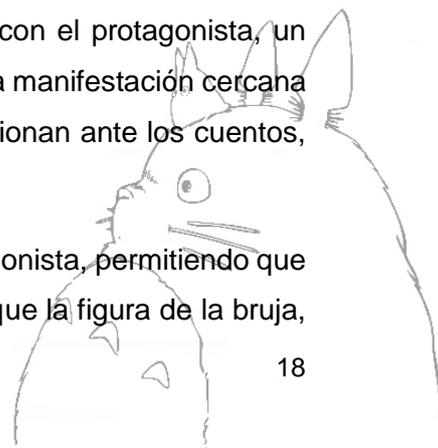
Dependiendo de la edad del lector, las enseñanzas e interpretaciones que se obtienen de los cuentos de hadas pueden variar. Existe un centro, una idea general, que da vida a los cuentos de hadas, llegando a todo tipo de público. Ese punto en común es la enseñanza que intenta mostrar las diferencias entre el bien y el mal. Es la clave principal que intentan expresar todos los cuentos de hadas, cada uno a su manera.

Wundt Wilhelm, en su obra *Compendio de psicología*, expone que la lucha entre el bien y el mal está expuesta en todas las culturas a través del campo simbólico, buscando la fuerza de la vida y la capacidad del orden por primar sobre el caos.

Esta lucha se muestra a partir de la figura del héroe, que es con quien el lector se vincula gracias a ser el individuo que conduce la historia. Debido a las características propias de los héroes, el personaje vive las diferentes pruebas sintiendo el influjo del bien y el mal, obligándose a superarse y escoger el camino de la virtud. Según Noemi Paz en *El cuento de hadas*, “el héroe, como mediador, al atravesar las pruebas que lo enfrentan con la antítesis bien-mal, alcanza un nuevo estado.” Esto implica que el héroe siente las mismas emociones, positivas y negativas que el lector, y acaba escogiendo el camino correcto. Por ello, muchos de los problemas existentes en los cuentos de hadas son similares o metáforas de las batallas mentales de los niños. Sheldon Cashdan establece que la razón se debe a que combaten “una flaqueza concreta o una inclinación enfermiza del yo”. Luchan contra lo que él denomina como los «siete pecados capitales de la infancia», que son: la vanidad, la glotonería, la envidia, la codicia, la mentira, la gula y la pereza.

Debido a la proximidad y el vínculo que los niños establecen con el protagonista, un héroe humilde que posee las mismas debilidades que ellos y a la manifestación cercana de esos «siete pecados capitales de la infancia», es que reaccionan ante los cuentos, según Sheldon Cashdan, “con gran fervor emocional”.

La realización activa de los pecados se deja en manos del antagonista, permitiendo que el lector vea el yo pecaminoso en él. Sheldon Cashdan afirmó que la figura de la bruja,





lo que implica el antagonista, debía morir en los cuentos de hadas para que el lector comprendiera la función psicológica del cuento: “combatir las tendencias pecaminosas del yo”.

“Su cualidad arquetípica y sus formas simbólicas hacen que los cuentos de hadas resulten de fácil comprensión para distintas edades (...) y que culturas diferentes tiendan puentes de entendimiento, no sólo en el ámbito cultural colectivo, sino en el individual humano, mostrando su lado iluminado y su lado oscuro, su conflicto mental y emocional.”

#### **Cuento de hadas. J.C.Cooper.**

No son los niños los únicos que reaccionan ante los cuentos de hadas. Los adultos también lo hacen, incluso inconscientemente. Las historias en las que nos vinculamos con un héroe honesto y carismático, el buen chico que pelea contra el mal pese a sentir la tentación, se repiten una y otra vez. Sin embargo, en los cuentos para adultos se comprende que en la vida real no existe una polaridad tan marcada como en los cuentos de hadas infantiles. El mundo no es simplemente blanco o negro, existe una amplia variedad de grises en medio. Por ello, Sheldon Cashdan afirma que en los cuentos destinados al público adulto “el bien y el mal están entrelazados y no es tan fácil desenredarlos”.

“Los cuentos de hadas modernos son los cuentos de buenos y malos, de gánsteres y policías, que están en todos los sitios. El nuevo cuento de hadas puede ser así. Siempre hay un policía que, aunque le dé por beber o tener algún vicio, siempre al final es bueno; siempre hay gánsteres que, aunque tengan algo bueno, al final siempre termina perdiendo. Aunque el cine más moderno, como por ejemplo el de Tarantino, ya no nos ofrece buenos y malos con tanta claridad, hay cuentos de hadas para adultos que tienen formatos diferentes”.

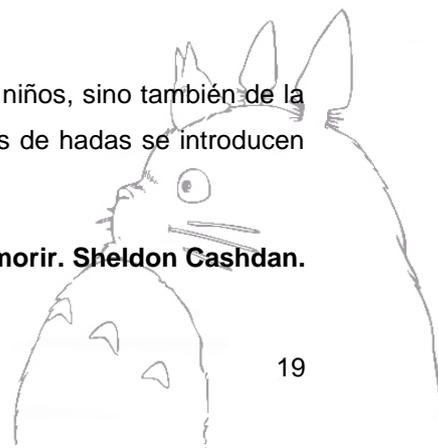
**Esteban Torres Lana.**

---

## **LECTURA ADULTA DE LOS CUENTOS DE HADAS INFANTILES Y SUS VALORES EDUCATIVOS**

Los cuentos de hadas forman parte no solo de la vida de los niños, sino también de la vida de los adultos. Las imágenes y los temas de los cuentos de hadas se introducen con regularidad en nuestros pensamientos y conversaciones.

**La bruja debe morir. Sheldon Cashdan.**





Uno de los elementos en los que más suelen recaer los adultos a la hora de interpretar los cuentos infantiles atañe la cuestión de la sexualidad. Iniciado por Sigmund Freud, el padre del psicoanálisis, existe un gran número de psicoanalistas que siguen su misma doctrina, estudiando los cuentos con interpretaciones donde destaca la sexualidad.

Probablemente, uno de los mayores estudiosos del tema se trate de Bruno Bettelheim en su obra *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Sus análisis navegan por una amplia variedad de cuentos, apreciando que todos ellos tienen una base e impulso sustentados en los deseos sexuales. Un ejemplo es Blancanieves, un cuento de hadas clásico. Bruno Bettelheim atribuye los celos de la madrastra, no a la belleza de Blancanieves, que rivalizaba con la suya; sino al deseo sexual existente entre el rey y la princesa y su miedo a ser sustituida.

Maria Tatar, estudiosa del folclore y los cuentos de hadas, aprecia una distinción en las averiguaciones de Bruno Bettelheim usando como base el cuento de *La bella durmiente*: “Puede ser que los padres piensen en el sexo cuando leen sobre una princesa que se pincha el dedo con un huso y cae después en un profundo sueño, pero es improbable que los niños asocien libremente la sangre en el dedo de la princesa como el coito y la menstruación, como cree Bettelheim que hacen.”

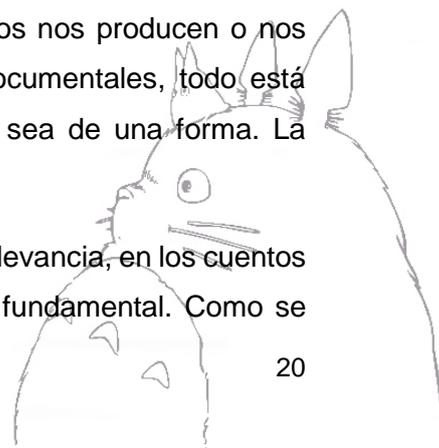
---

## LOS CUENTOS DE HADAS AUDIOVISUALES

Existen todo tipo de formatos para relatar cuentos de hadas. Las últimas generaciones se han visto sumidas en los relatados a través de los medios audiovisuales, como el cine, por ejemplo. Todo comienza con el poder de las imágenes. Para Sara C. Bryant, escritora de *El arte de contar cuentos*, los cuentos de hadas son provechosos por “por su poder supremo de presentar la verdad a través de imágenes.” Este razonamiento se debe a que “el mundo de los niños asimila las verdades de esta forma y el instinto individual de cada niño sigue este camino.”

Esteban Torres Lana, experto en Psicología Evolutiva en la Universidad de La Laguna, afirma en la entrevista anexa a esta investigación, que la importancia de la imagen en los relatos se basa en que el cerebro humano es fundamentalmente visual: “El lenguaje es muy posterior a la visión. Pero las imágenes que los medios nos producen o nos revelan no son imágenes reales. Son montajes. Hasta los documentales, todo está montado. Hay una intención determinada de que el discurso sea de una forma. La imagen tiene una gran importancia”.

Sin embargo, la imagen no es el único factor determinante, de relevancia, en los cuentos de hadas audiovisuales. El sonido también goza de un papel fundamental. Como se

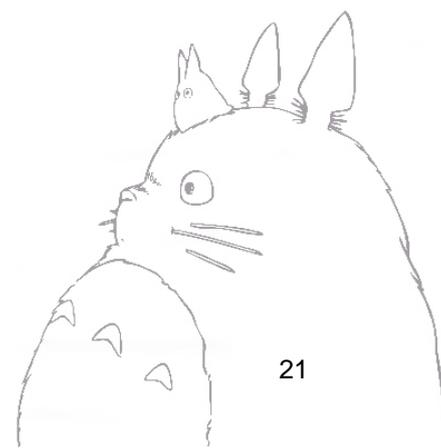




mencionó previamente en la sección *Funciones de los cuentos de hadas*, Teresa Zapata Ruiz enfatiza en su obra *El cuento de hadas, el cuento maravilloso o el cuento de encantamiento* el poder del sonido a la hora de relatar una historia. Se entra en la dimensión del *escuchar apreciativo* donde “la escucha se realiza por goce, por el simple hecho de disfrutar y deleitarse con lo que se escucha. En ese punto entra en juego lo explicado por Esteban Torres Lana respecto a la importancia de ambos factores del mundo audiovisual:

Todo el mundo sabe, la gente de cine, por ejemplo, que la banda sonora es fundamental. Lo que produce emociones en el ser humano no es solo la imagen, es esa banda que va subiendo la música poquito a poquito; es una voz importante, un tono de voz; algún ruido que nos produce miedo. Todo eso es. La imagen tiene fuerza, pero el sonido que acompaña tiene muchísima fuerza.

Nosotros estamos utilizando el mejor audiovisual que existe, que es la palabra. Es sonido, pero al mismo tiempo está produciendo en tu cerebro y en el mío imágenes según las cosas que estamos diciendo. Luego, la imagen en sí misma puede tener mucha fuerza, pero si no tiene banda sonora, no tiene palabras, no tiene música, no tiene sonidos que nos contextualicen, pierde muchísimo. Los medios audiovisuales se llaman audiovisuales porque son sonidos e imágenes juntos.





## LA ESTELA CREATIVA DE HAYAO MIYAZAKI

Las investigaciones académicas acerca de la figura de Hayao Miyazaki, su trabajo y su influencia en el mundo del cine, son realmente escasas. En el panorama de la lengua hispana destaca el trabajo de Laura Montero Planta, con su tesis *EL mundo invisible de Hayao Miyazaki*.

Son muy pocos los trabajos realizados en Occidente que, en sí mismos, estén dedicados a estudiar la animación japonesa. Por ello, nos encontramos ante un gran vacío informativo a la hora de investigar la figura de este autor y sus procedimientos creativos.

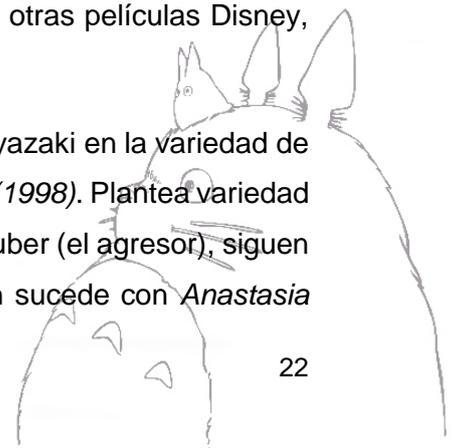
Ampliando el alcance del marco teórico, se ha establecido una búsqueda de una visión más completa de la situación que permita contextualizar adecuadamente el trabajo creativo del director. La investigación se ha centrado en el estudio de los cuentos de hadas de Hayao Miyazaki a partir de sus personajes. Para ello, primero se debe tener una base creativa establecida en todo tipo de producto de animación naciente en los largometrajes. Esto supone conocer también los procesos de creación de producciones de Walt Disney Pictures; Warner Bros Entertainment, Inc; Twentieth Century Fox; o Cartoon Saloon, entre otros.

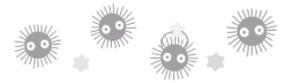
---

### DISEÑO DE PERSONAJES

Los personajes de Hayao Miyazaki están plagados de una amplia variedad de características, tanto físicas como psíquicas. Un ejemplo de ello es que, mientras Miyazaki es capaz de crear personajes visualmente atractivos, como Haku, Nausicaä o Howl; también es capaz del efecto contrario, como sucede con El dios del río o el Sin Cara, o en el caso de Howl cuando entra en el estado más salvaje de su maldición. Otras compañías están muy delimitadas con el aspecto. Por ejemplo, las producciones Disney no tienen personajes que, físicamente, resulten desagradables como sucede con las creaciones de Miyazaki. Sus expresiones y reacciones pueden resultar chocantes al saber qué clase de pensamientos plantean, como sucede con Frollo, *El jorobado de Notre Dame*, pero ninguno llega a ese punto de resultar desagradable. La única producción Disney que rompe esa norma es *Taron y el caldero mágico*, que, precisamente por no seguir el prototipo de historia y diseño de otras películas Disney, es una de las grandes olvidadas.

Una película de animación occidental que sigue el patrón de Miyazaki en la variedad de personajes puede ser *La espada mágica: En busca de Camelot (1998)*. Plantea variedad de personajes con sus características únicas. Algunos, como Ruber (el agresor), siguen su idea de hacer al villano chocante y desagradable. También sucede con *Anastasia*





(1997), donde destaca el antagonista Rasputín. Aunque, en el caso de Miyazaki, esa cuestión no está relegada únicamente al villano del cuento. Por ejemplo, aunque el Sin Cara si tiene el papel de un agresor, el dios del río, es un donante.

Salvo en los trabajos de Miyazaki, es extraño presenciar en la gran pantalla algún *Compañero Repugnante*, como lo define J.C.Cooper en *Cuentos de hadas. Alegorías de los Mundos Internos*.

---

## SIGNIFICADO

Hayao Miyazaki crea historias que no solo poseen una gran carga narrativa, sino también enseñanzas. No hay historias vacías. Utiliza las composiciones narrativas para comunicar mensajes sobre la lucha por la naturaleza, el no a la guerra, la protección de la inocencia infantil, entre otras cuestiones. Utiliza el cine como un recurso educativo para cualquier edad.

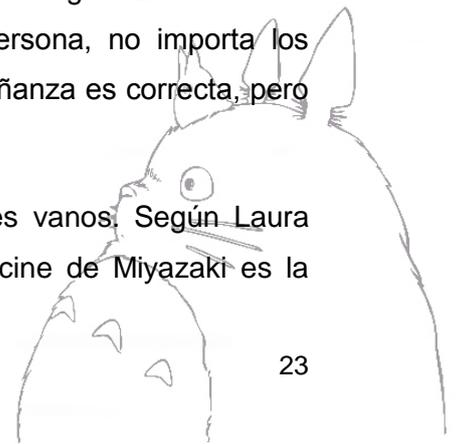
Un caso práctico: *El castillo en el cielo*. Se muestra una manifiesta lucha contra la guerra y su inutilidad. La enfermedad codiciosa del ser humano y su ineficacia. La defensa de la vida y la naturaleza como único bien lógico. Como, al final, la naturaleza es el ente verdaderamente poderoso. La pureza de la inocencia y el amor, en todas sus vertientes.

El príncipe tiende a ser un personaje de cartón, casi una ocurrencia tardía, que se hace visible al final del relato para asegurar un final feliz. En muchos casos, la intervención del príncipe es secundaria para la supervivencia de la heroína. *Blancanieves* no se despierta por un acto del príncipe, sino porque una criada deja caer accidentalmente el ataúd de cristal en el que está sepultada. En la versión de *Caperucita Roja* de los hermanos Grimm, la heroína y la abuela unen sus fuerzas para destruir al lobo; solo en la versión de Perrault el cazador aparece en el relato.

### **La bruja debe morir. Sheldon Cashdan.**

Walt Disney, en sus producciones más clásicas, reproduce siempre el mismo cuento de hadas, donde todo es perfecto y no hay profundidad en los personajes. Eso supone una tónica de personajes muy similar en cada película, principalmente en los personajes como el príncipe. Personajes vacíos se traducen en enseñanzas vagas. La lección en todas las películas se puede traducir en: “si eres buena persona, no importa los problemas que surjan en el camino, todo saldrá bien”. La enseñanza es correcta, pero muy plana.

Sin embargo, Miyazaki se aleja de la creación de personajes vanos. Según Laura Montero Plata, uno de los factores más enriquecedores del cine de Miyazaki es la





complejidad de sus personajes, los cuales “se mueven por una suma de elementos”, no por una única razón de ser, como sucedía tradicionalmente con otras producciones de animación destinadas al público familiar o infantil. Son personajes que son consciente de que en el mundo “las barreras entre la bondad y la maldad están más difuminadas”, cuya convivencia compone la vida en sociedad.

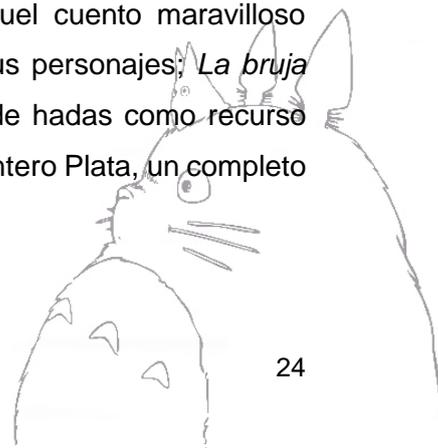
Luego, si estudiamos otros casos, como el mencionado previamente, *La espada mágica: En busca de Camelot (1998)*, se puede contemplar un patrón más similar a Miyazaki. Los personajes tienen diferentes tipos de sueños y, tanto los héroes como los villanos, tienen sus puntos positivos y negativos. Aunque el villano es un personaje cegado por la avaricia y el odio, sin puntos positivos, existen otros agresores en la historia cuyas cualidades son diferentes. Por ejemplo, el caso del Grifo. De igual manera, las enseñanzas son más completas y complejas, como el hecho de ser mujer no debe suponer un límite para quedarse en el hogar, al igual que muestra las discapacidades con un concepto diferente, como el de personas que pueden ser fuertes e independientes.

Durante la última década, los trabajos con mayor similitud con el trabajo de Miyazaki sea Cartoon Saloon, donde destacan *El secreto del libro de Kells* y *La canción del mar*. Historias llenas de enseñanzas, con personajes de todos los tipos, donde los héroes emprenden un viaje que ayuda al espectador, sin importar su edad, a enfrentarse a su “yo pecaminoso”. Los cuentos de hadas puede que sean unas aventuras encantadoras, pero también se ocupan de un conflicto universal: la lucha en el interior del yo entre las fuerzas del bien y las fuerzas del mal.

La fascinación que ejerce el cuento de hadas en todas las edades radica en que revela nuestra propia naturaleza interior, con infinitas posibilidades espirituales, psíquicas y morales. Es la búsqueda del significado de la vida.

#### **Cuentos de hadas. Alegorías de los Mundos Internos. J. C. Cooper.**

Para lograr la comprensión necesaria del tema y el correcto análisis de los personajes de Miyazaki, se encuentra, como obras claves, la *Morfología del cuento* de Vladimir Propp, que establece las características básicas de todo aquel cuento maravilloso creado, dentro de las cuales entran todos estos trabajos, y sus personajes; *La bruja debe morir* de Sheldon Cashdan, un análisis de los cuentos de hadas como recurso educativo; y *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* de Laura Montero Plata, un completo análisis de la filmografía del director.





## OBJETIVOS E HIPÓTESIS

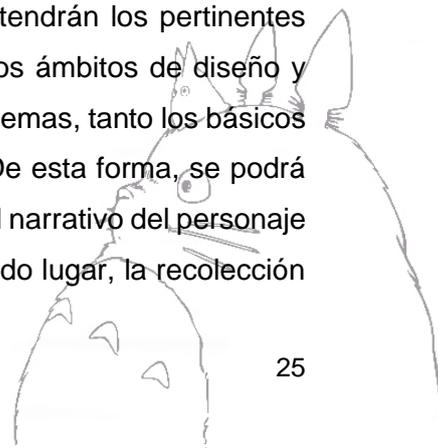
La hipótesis clave de esta investigación se encuentra en el estudio de la filmografía de Hayao Miyazaki. Ésta consiste en la teoría de que todos los largometrajes del director japonés suponen cuentos de hadas audiovisuales. Para poder plantear dicha idea se ha partido de la siguiente afirmación planteada por el psicoanalista Bruno Bettelheim:

“Para poder dominar los problemas psicológicos del crecimiento —superar las frustraciones narcisistas, los conflictos edípicos, las rivalidades fraternas; renunciar a las dependencias de la infancia; obtener un sentimiento de identidad y de autovaloración, y un sentido de obligación moral—, el niño necesita comprender lo que está ocurriendo en su yo consciente y enfrentarse, también, con lo que sucede en su inconsciente. Puede adquirir esta comprensión, y con ella la capacidad de luchar, no a través de la comprensión racional de la naturaleza y contenido de su inconsciente, sino ordenando de nuevo y fantaseando sobre los elementos significativos de la historia, en respuesta a las pulsiones inconscientes. Al hacer esto, el niño adapta el contenido inconsciente a las fantasías conscientes, que le permiten, entonces, tratar con este contenido. En este sentido, los cuentos de hadas tienen un valor inestimable, puesto que ofrecen a la imaginación del niño nuevas dimensiones a las que le sería imposible llegar por sí solo. Todavía hay algo más importante, la forma y la estructura de los cuentos de hadas sugieren al niño imágenes que le servirán para estructurar sus propios ensueños y canalizar mejor su vida”.

### **Psicoanálisis de los cuentos de hadas. Bruno Bettelheim.**

La hipótesis planteada supone que las producciones de Miyazaki responden a una serie de funciones educativas sobre la madurez de la mente infantil, permitiéndoles configurar sus propios recursos y herramientas para la comprensión de su propia persona, su entorno y la realidad. Los trabajos dirigidos por Miyazaki corresponden a cuentos de hadas producidos en la gran pantalla, incentivando la imaginación del individuo individual y la formación autodidacta para la comprensión del mundo.

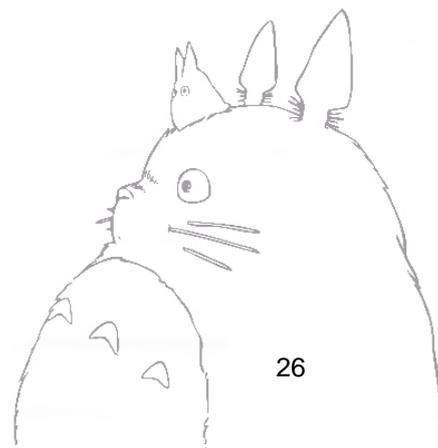
Para comprobar si esta teoría es correcta, se propondrán una serie de objetivos. En primer lugar, el análisis de personajes. Se realizará un estudio detallado de los cuatro personajes más influyentes de cada película. Con esto, se obtendrán los pertinentes datos útiles para analizar las señas estilísticas existentes en los ámbitos de diseño y desarrollo de personajes del director. Permitirá conocer los esquemas, tanto los básicos como los complejos, que componen las creaciones del autor. De esta forma, se podrá discernir hasta qué punto importa en la obra de Miyazaki el papel narrativo del personaje y hasta qué punto el simbólico, es decir, el mensaje. En segundo lugar, la recolección





de los datos obtenidos en el paso anterior y el análisis comparativo de toda la información obtenida. En tercer lugar, el planteamiento de los resultados obtenidos para comprender la situación real de la hipótesis clave.

En conclusión, los objetivos más destacados suponen el esclarecimiento de los patrones creativos liderados por sus personajes de las narraciones de Miyazaki en la gran pantalla para esclarecer las funciones y la importancia educativa de sus trabajos.



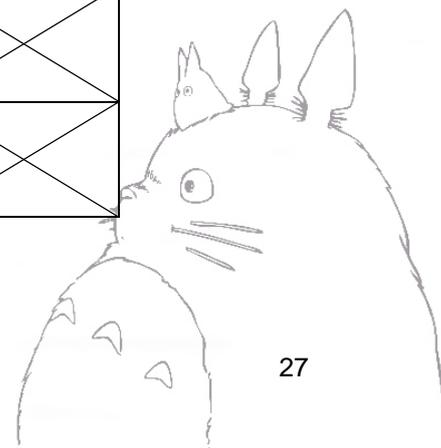


## METODOLOGÍA

Para la realización de esta investigación se procederá a la recolección de datos y el análisis de los personajes creados por Hayao Miyazaki dentro de sus producciones cinematográficas.

Debido al gran abanico de opciones que presentan los trabajos de Hayao Miyazaki, se realizará el estudio únicamente con sus trabajos como director, un total de once, desglosando y presentando, únicamente, los cuatro personajes más relevantes de cada producción. Los objetos de estudio serán los siguientes:

<i><b>El castillo de Cagliostro</b></i>	<i><b>Nausicaä del Valle del Viento</b></i>	<i><b>El Castillo en el Cielo</b></i>	<i><b>Mi vecino Totoro</b></i>	<i><b>Nicky, la aprendiz de bruja</b></i>	<i><b>Porco Rosso</b></i>
X	Nausicaä	Sheeta	Satsuki Kusakabe	Nicky	Marco Pagot - Porco Rosso
X	Yupa	Pazu	Mei Kusakabe	Tombo	Fio Piccolo
X	Kusana	Muska	Totoro	Jiji	Madame Gina
X	Asbel	Dola	Tatsuo Kusakabe	Osono	Donald Curtis
<i><b>La princesa Mononoke</b></i>	<i><b>El viaje de Chihiro</b></i>	<i><b>El Castillo ambulante</b></i>	<i><b>Ponyo en el acantilado</b></i>	<i><b>El viento se levanta</b></i>	
Ashitaka	Chihiro	Sophie	Ponyo	X	
San	Haku	Howl	Sosuke	X	
Lady Eboshi	Yubaba	Calcifer	Lisa	X	
Espíritu del Bosque	Sin Cara	La Bruja del Páramo	Fujimoto	X	



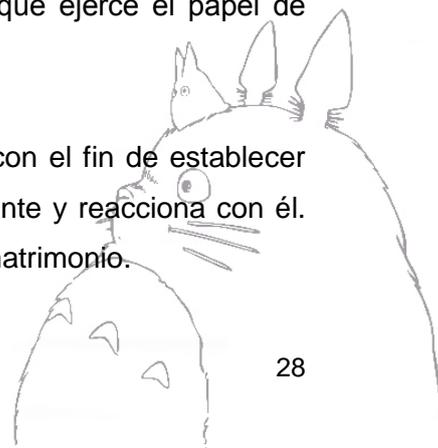


Para ello, se procederá, en primer lugar, al estudio de los largometrajes con la investigación realizada por Vladimir Propp presente, *Morfología del cuento*.

Vladimir Propp (San Petersburgo, 1895 - Leningrado, 1970) era un lingüista ruso cuyo principal interés académico fue el estudio de los cuentos. Publicó tres obras relacionadas con el tema: *Morfología del cuento* (Madrid: Fundamentos, 1974), *Las raíces históricas del cuento* (Madrid: Fundamentos, 1979) y *Edipo a la luz del folklore* (Madrid : Fundamentos, D.L. 1980). Para la presente investigación, el primero es el que posee vital importancia pues fundamentará parte del proceso de análisis de los diferentes personajes.

Vladimir Propp, en su investigación, determinó que existían siete tipos de personajes en todo cuento maravilloso:

1. **El agresor (malvado)**. Personaje que se opone a las acciones del héroe, bien sea realizando fechorías en su contra, en establecer persecuciones cuando el héroe no está en posición de defenderse o, directamente, de plantear un enfrentamiento contra él.
2. **El donante (proveedor)**. Personaje que sirve de ayuda al héroe haciéndole entrega del objeto mágico al héroe. En el caso de Miyazaki, el objeto mágico puede verse intercambiado por un consejo o una información de gran valía.
3. **Auxiliar**. Como su propio nombre indica, su naturaleza es la de auxiliar al héroe. Puede hacerlo de múltiples maneras, ya sea como ayuda a la hora de desplazarse del héroe; la transfiguración del héroe; o la ayuda cuando este se encuentra en situaciones complejas, ya sea a causa del agresor o de otros personajes.
4. **Princesa y su padre (del personaje buscado)**. Son los personajes que realizan las peticiones más complejas, las que denomina Propp como *tareas difíciles*. También son los personajes claves para reconocer al héroe como tal y diferenciarlo del resto de personajes. (En la obra de Miyazaki, el papel de “el padre”, queda relegado a los personajes próximos al que ejerce el papel de “princesa”).
5. **Mandatario**. Envía al héroe.
6. **Héroe**. Aquel personaje que emprende un largo viaje con el fin de establecer una búsqueda. Es aquel que se encuentra con el donante y reacciona con él. Además, es el que, en un punto de la historia, contrae matrimonio.





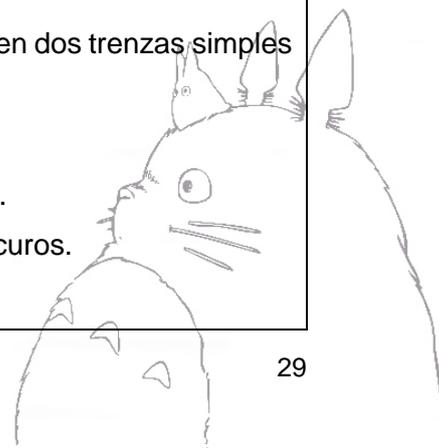
7. **Falso héroe.** Al igual que el héroe, comienza un viaje con intenciones de búsqueda. Sin embargo, al encontrarse con el donante, su reacción con él es errónea. Esto, en su mayoría, está relacionado con las pretensiones falaces que el personaje tiene.

Una vez contemplado esto, sabiendo que es uno de los puntos a averiguar, también se comprenderán las siguientes cuestiones para conocer al personaje: Elementos físicos destacados; elementos psicológicos destacados; funcionalidad narrativa, relación con el rol individual y la implicación que tiene en la historia con los hechos pertinentes; y funcionalidad simbólica o ensayística, suma general de las acciones de todos los personajes, la lección final.

Para proceder con ello, se realizará una ficha que combinara las cuestiones de Vladimir Propp con la inclusión de datos previamente nombrados. El objetivo final es obtener un análisis psicológico y físico de los personajes, distinguiéndolos por su rol.

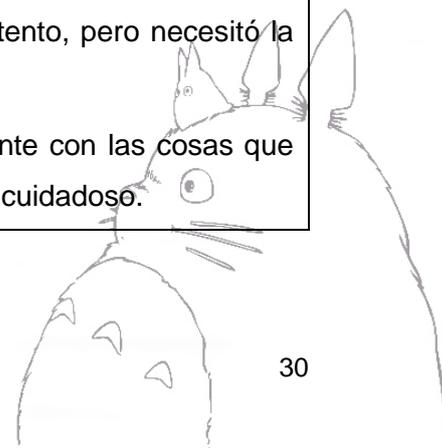
Usando como ejemplo a uno de los personajes, la ficha final sería la siguiente:

<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	EL CASTILLO EN EL CIELO
<b>Nombre del personaje:</b>	Sheeta
<b>Rol:</b>	Princesa
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Chica adolescente.</li><li>- Estatura: Media.</li><li>- Complexión: Pequeña.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Castaño oscuro.</li><li>- Largo.</li><li>- Lacio.</li><li>- Recogido en dos trenzas simples y una diadema.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Redondos.</li><li>- Azules oscuros.</li></ul></li><li>- Cejas:</li></ul>





	<ul style="list-style-type: none"><li>- Finas y rectas.</li><li>- Rostro: Redondo.</li></ul> <p><b>2)</b> Igual al punto 1 salvo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Castaño oscuro.</li><li>- Corto.</li><li>- Lacio.</li><li>- Recogido por una diadema.</li></ul></li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vestido negro. Manga larga. La altura de la rodilla.</li><li>- Balarinas marrones.</li></ul> <p><b>2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Pantalones azules.</li><li>- Abrigo marrón.</li><li>- Boina de obrero color canela.</li><li>- Zapatos marrones.</li></ul> <p><b>3)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Camisón blanco.</li></ul> <p><b>4)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Blusa amarilla con mangas cortas.</li><li>- Pantalones bombachos rojo pálido, a la cintura.</li><li>- Cinturón naranja.</li></ul>
<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Débil:</b> Su fuerza física es débil, necesitando ayuda en las tareas en las que la fuerza bruta predomina. Ej.: Al montar en la nave de observación, al intentar mover la manivela que controla las alas, hizo el intento, pero necesitó la ayuda de Pazu.</p> <p><b>Hábil:</b> Especialmente con las cosas que necesitan un tacto cuidadoso.</p>

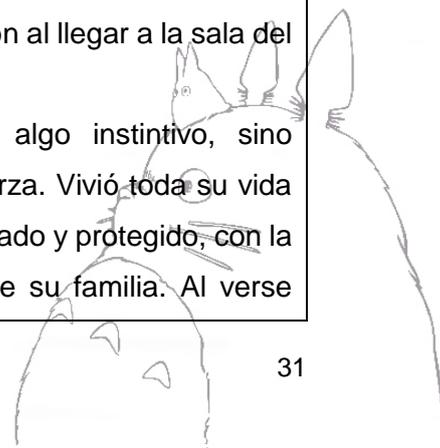




	<p><b>Velocidad media:</b> Durante la huida, en todo momento sigue el ritmo de Pazu gracias a que van sujetos de la mano. Le sigue, pero no iguala su velocidad.</p> <p><b>Magia:</b> Como descendiente de la monarquía que reinaba Laputa, es capaz de controlar la gema que custodia el reino y que es el centro de su poder.</p> <p>- Controla <b>el viento</b> y le permite <b>volar</b>.</p>
--	---

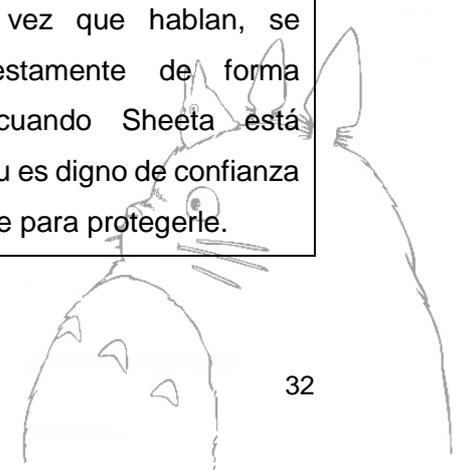
### DATOS PSICOLÓGICOS

<p><b>Personalidad:</b></p>	<p><b>Introversa:</b> De por sí es tímida, pero esta faceta se ve potenciada por su crianza cerrada, solo rodeada por su familia, y la cantidad de secretos que cargan. Por ello, no es muy comunicativa. En muchas ocasiones, Pazu presupone sus pensamientos. Además, su rostro no es muy expresivo. No habla mucho y, cuando lo hace, suele utilizar frases cortas. Salvo con Pazu.</p> <p>De niña era más expresiva. EL fallecimiento de sus padres, el peso de los secretos y el haber sido objeto de la codicia de Muska y el ejército la han vuelto más cerrada en sí misma.</p> <p><b>Miedo:</b> Enfrenta sus temores por obligación, pero eso no quita que los tenga. Ej.: Reacción al llegar a la sala del robot.</p> <p><b>Valiente:</b> No es algo instintivo, sino aprendido a la fuerza. Vivió toda su vida en un territorio aislado y protegido, con la única compañía de su familia. Al verse</p>
-----------------------------	---





	<p>atacada, sin ningún tipo de ayuda, se ve obligada a luchar por sí misma.</p> <p>- Ej.: Ataca al agresor por la espalda con una botella. Le tiembla el pulso, pero lo hace.</p> <p>- Ej2.: Sale del dirigible a través de una ventana, pese al riesgo de caer.</p> <p>- Ej3.: Pese al temor inicial, busca detener al robot. Sabe que no puede detenerlo, pero lo intenta.</p> <p>-Ej4: Salta en el aire para sujetarse a Pazu y huir.</p> <p><b>Protectora:</b> Ej.: Para proteger a Pazu, accede a ayudar a Muska.</p> <p><b>Curiosa:</b> Ej.: Al escuchar el sonido de la trompeta de Pazu, sale de la habitación para descubrir de dónde procede.Ej2.: Observa con atención las cuevas al descubrir la función de las piedras que ahí se encuentran.</p> <p><b>Independiente:</b> Aunque sabe pedir ayuda, conoce sus límites, prefiere hacer todo lo posible por sí misma.</p> <p>- Ej.: conversación con Pazu en la que él comenta que solo necesita decírselo si necesita algo y ella mantiene que puede hacerlo por sí misma.</p> <p>- Ej2: Huye del robot. Sabe que no puede pelear, pero no espera que nadie la salve.</p> <p><b>Honesta:</b> Cada vez que hablan, se comunican honestamente de forma natural. Salvo cuando Sheeta está estudiando si Pazu es digno de confianza y cuando le miente para protegerle.</p>
--	--

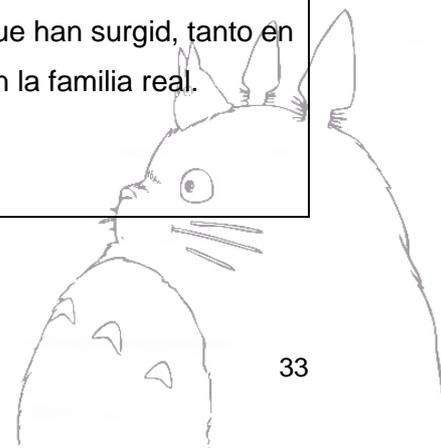




	<p><b>Discreta:</b> Guarda muy bien sus secretos y no se los confía a Pazu hasta saber que es de su completa confianza.</p> <p><b>Inteligente:</b> No confía abiertamente en Pazu hasta un tiempo considerable después de haberlo conocido. Por ello, no se sincera completamente con él hasta salir de la cueva.</p> <p><b>Perspicaz:</b> Ej.: Dola le ordena que las señoritas no deben cometer las locuras que está a punto de cometer Sheeta, sin embargo, ella la convence afirmando que ambas son mujeres y que son perfectamente capaces de hacerlo. Le demuestra que puede manejar, con soltura, las tareas de la cabina de observación. Incluso miente, afirmando que Pazu quiere que permanezca con él. La compañía de Pazu le sirve como apoyo para demostrar sus verdaderas capacidades y fuerza.</p> <p><b>Intuitiva:</b> Ej.: Comprende el lenguaje mudo del robot en Laputa.</p>
--	---

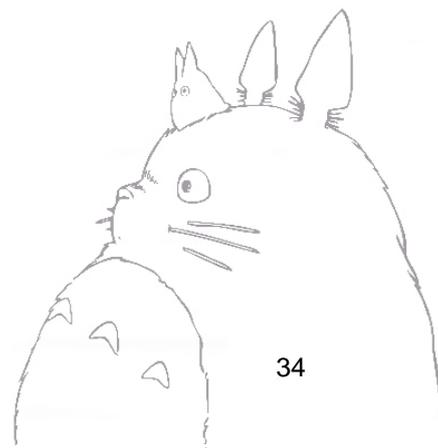
**FUNCIONALIDAD**

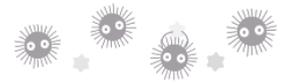
<p><b>Narrativa:</b></p>	<p>El papel de <b>Sheeta</b> en <b>El Castillo en el Cielo</b> es el de la princesa que debe enfrentarse a las responsabilidades que le han sido confiadas en su herencia y buscar la forma de luchar contra las ansias de poder que han surgido, tanto en el Ejército como en la familia real.</p>
--------------------------	---





<b>Simbólica:</b>	<p>La lucha contra la codicia y el egoísmo humano. La inutilidad de la guerra.</p> <p>El lenguaje silencioso y fuerte de la naturaleza.</p> <p>Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</p>
-------------------	--

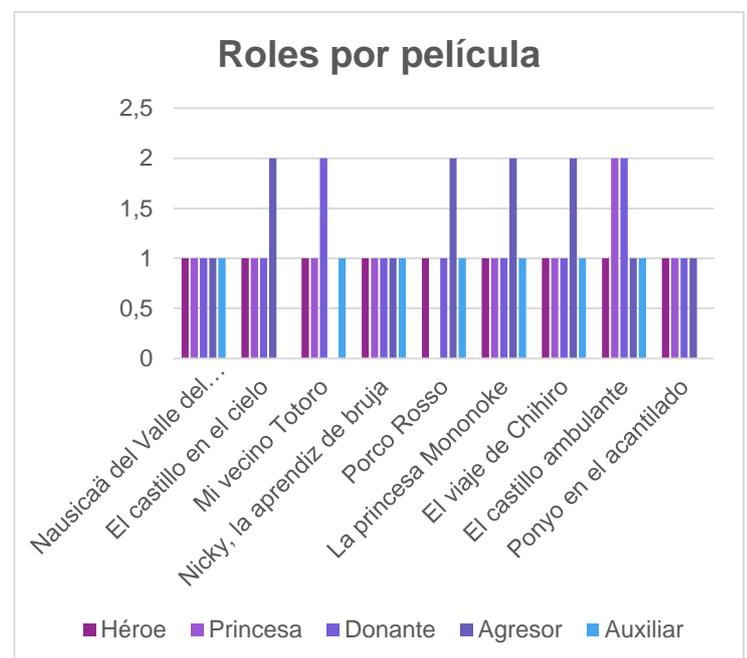
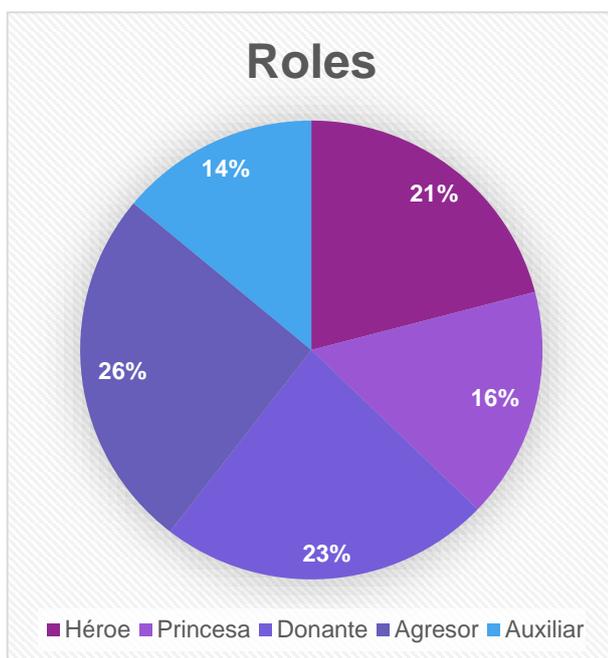




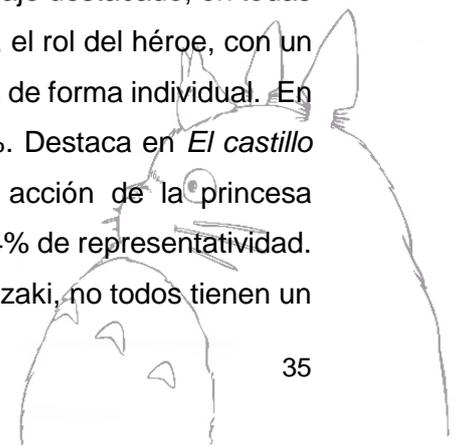
## RESULTADOS Y ANÁLISIS

### PERSONAJES

Como se ha explicado en apartados anteriores, en especial el marco teórico, los personajes y su estudio son de extrema relevancia a la hora de averiguar si se está tratando con un cuento de hadas o no. Esto se debe a que éstos tienen determinadas funciones, basadas en sus roles, a la hora de desarrollar el relato. Los personajes dentro del universo del director Hayao Miyazaki, son muy variados y profundos. Incluso desarrollando la misma esfera de acción, los métodos y fundamentos de cada personaje puede variar.

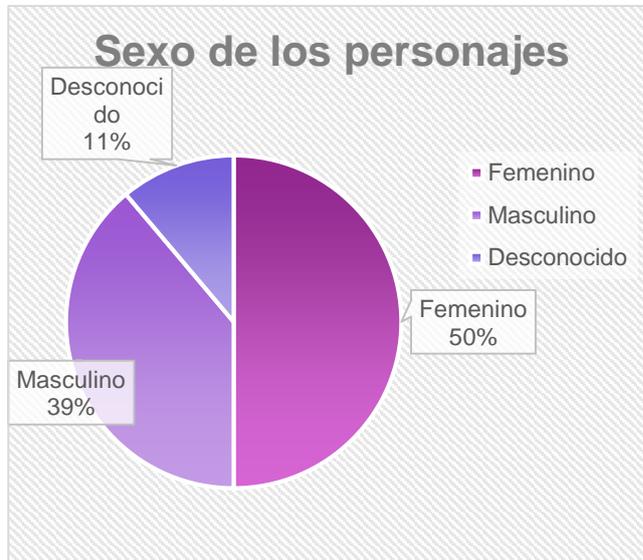


Según los datos obtenidos, reflejados en las fichas presentes en el anexo, este sería el orden de cantidad de personajes que desempeñan la misma esfera de acción: En primer lugar, el rol del agresor, con un 26%. Esto se debe a que es común que un héroe se encuentre con más agresores en el camino que únicamente el antagonista principal. Ejemplos de ello son *El castillo ambulante*, *Porco Rosso* y *La princesa Mononoke*. En segundo lugar, el donante, con un 23%. Aparece, como personaje destacado, en todas las películas salvo en el caso de *Porco Rosso*. En tercer lugar, el rol del héroe, con un 22%. Es un papel que se ve representado en todas las películas de forma individual. En cuarto lugar, el rol de la princesa, una representación del 17%. Destaca en *El castillo ambulante*, donde Howl y Sophie acarrear las esferas de acción de la princesa correlacionalmente. En último lugar, el rol del auxiliar, con un 14% de representatividad. Aunque hay varios auxiliares a lo largo de las películas de Miyazaki, no todos tienen un

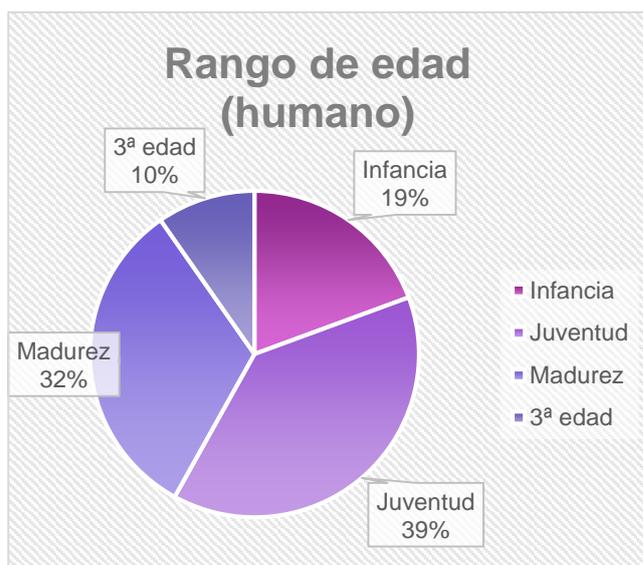




grado de interacción en la historia tan alto como para poder ser considerados parte de los personajes principales. Destacan los presentes en *Nausicaä del Valle de Viento*; *Mi vecino Totoro*; *Nicky, la aprendiz de bruja*; *Porco Rosso*; *La princesa Mononoke*, *El viaje de Chihiro* y *El castillo ambulante*.



La cuestión del sexo masculino o femenino de los personajes de Hayao Miyazaki implica, en los personajes principales, un predominio del género femenino, con un 50%. En cambio, los hombres cuentan con una representatividad del 39%. El 11% restante está en los personajes que no son humanos, como sucede con *Totoro* o el *Sin Cara*.

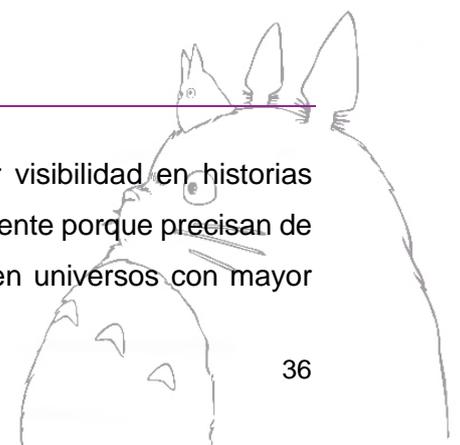


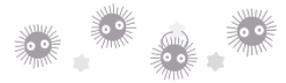
Las películas de Hayao Miyazaki como director cuentan con toda clase de personajes, teniendo en mente el rango de edad. Niños, adolescentes, adultos o ancianos; todos se ven representados en los papeles más importantes de las diferentes historias. Destaca la juventud, con 39%, por ejemplo *Nausicaä*, *Sophie* o *Ashitaka*. Sigue la madurez, con un 32%, con personajes como *Marco Pagot*, *Lady Eboshi* u *Osono*. Le sigue la infancia, con un 19%, por ejemplo *Sosuke*, *Ponyo*, *Mei* o *Satsuki*. En último lugar, la tercera edad, con un 10%, con el ejemplo de *La bruja del Páramo* o *Dola*.

sigue la infancia, con un 19%, por ejemplo *Sosuke*, *Ponyo*, *Mei* o *Satsuki*. En último lugar, la tercera edad, con un 10%, con el ejemplo de *La bruja del Páramo* o *Dola*.

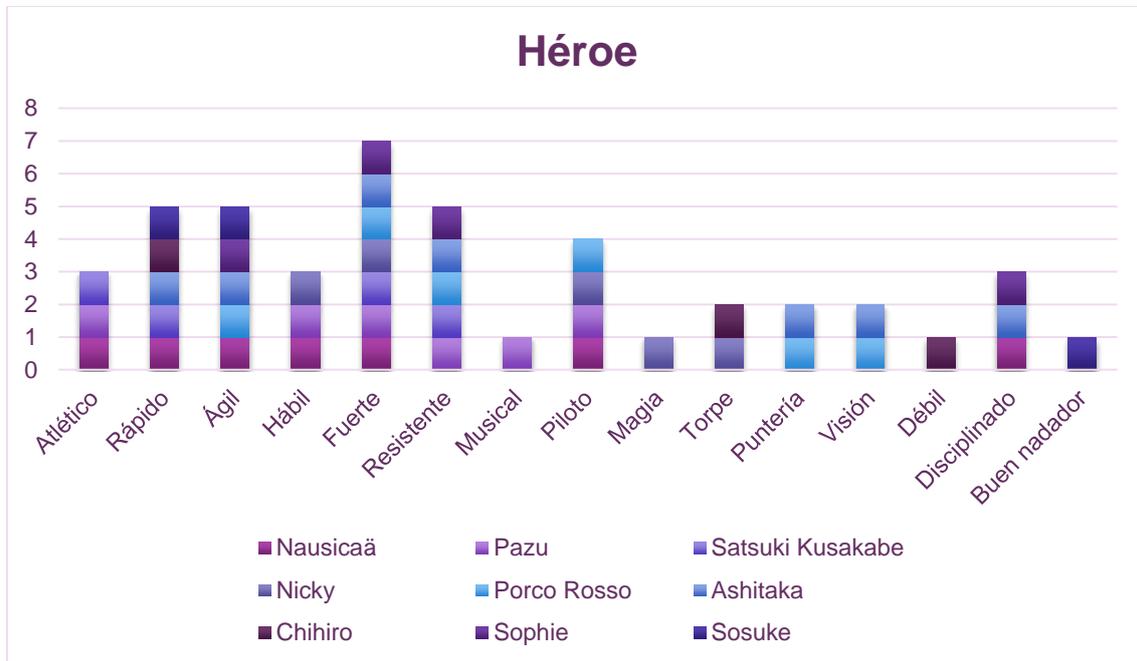
#### CAPACIDADES FÍSICAS POR ROL

Las capacidades físicas de los personajes tienen una mayor visibilidad en historias basadas en mundos fantásticos o postapocalípticos. Principalmente porque precisan de escenas de combate, persecución e huida; situaciones que, en universos con mayor



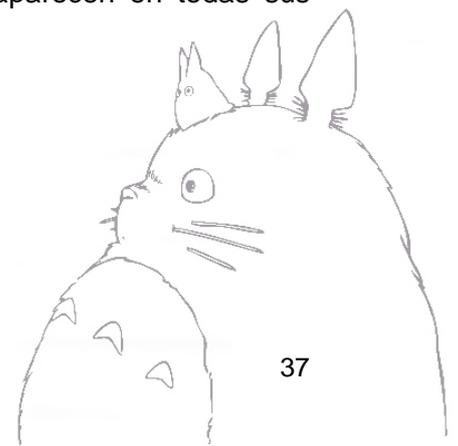


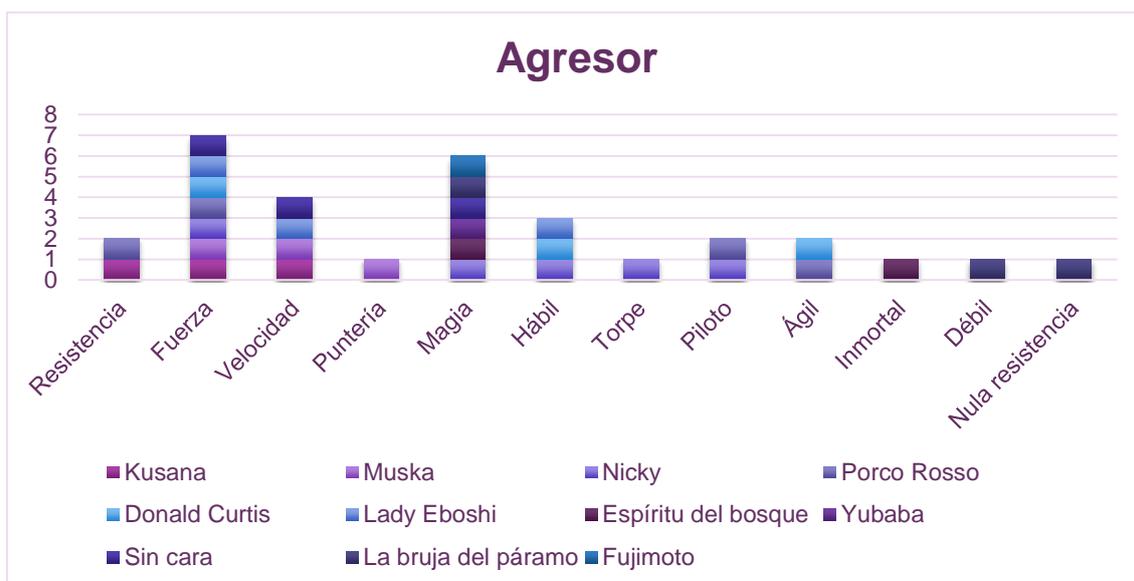
similitud a la realidad, no suceden. Sin embargo, las capacidades físicas son factores determinantes a la hora de comprender determinados personajes.



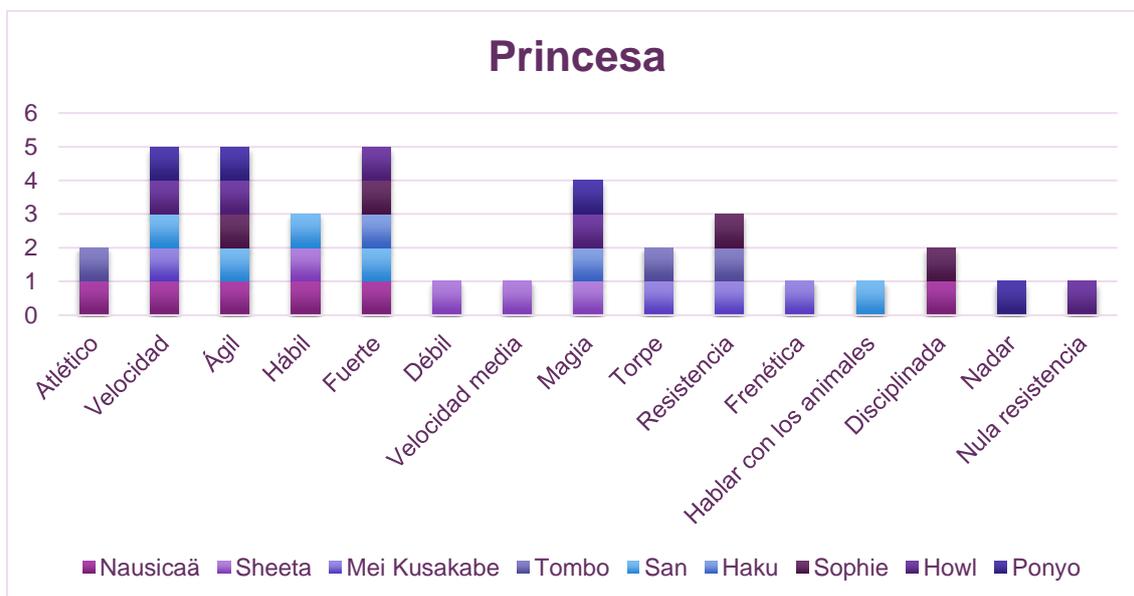
El héroe de Hayao Miyazaki está basado, mayoritariamente, por ser un personaje atlético, con rapidez, agilidad, habilidad, fuerza y resistencia. Algunos desarrollan sus prácticas en sectores muy concretos, como el tiro con arco o la natación, pero no es la norma. Siguiendo la línea de los héroes de los cuentos de hadas clásicos, son personajes que, aunque tienen grandes capacidades, están basadas en el esfuerzo más que en las razones “divinas”. Eso produce que el personaje, sin perder su heroicidad, mantenga la humildad necesaria para ser un héroe con el que el espectador se sienta fácilmente vinculado. Solo un personaje, Nicky, de *Nicky, la aprendiz de bruja*, tiene el control de la magia; sin embargo, su capacidad mágica se equipara con su torpeza.

La capacidad de pilotar y volar está más vinculada a la fascinación de Miyazaki con los aviones, como refleja las continuas escenas de vuelo que aparecen en todas sus películas.

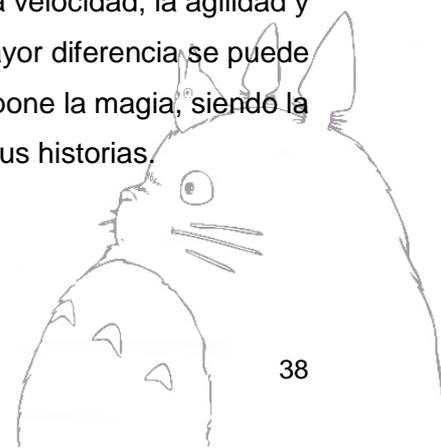


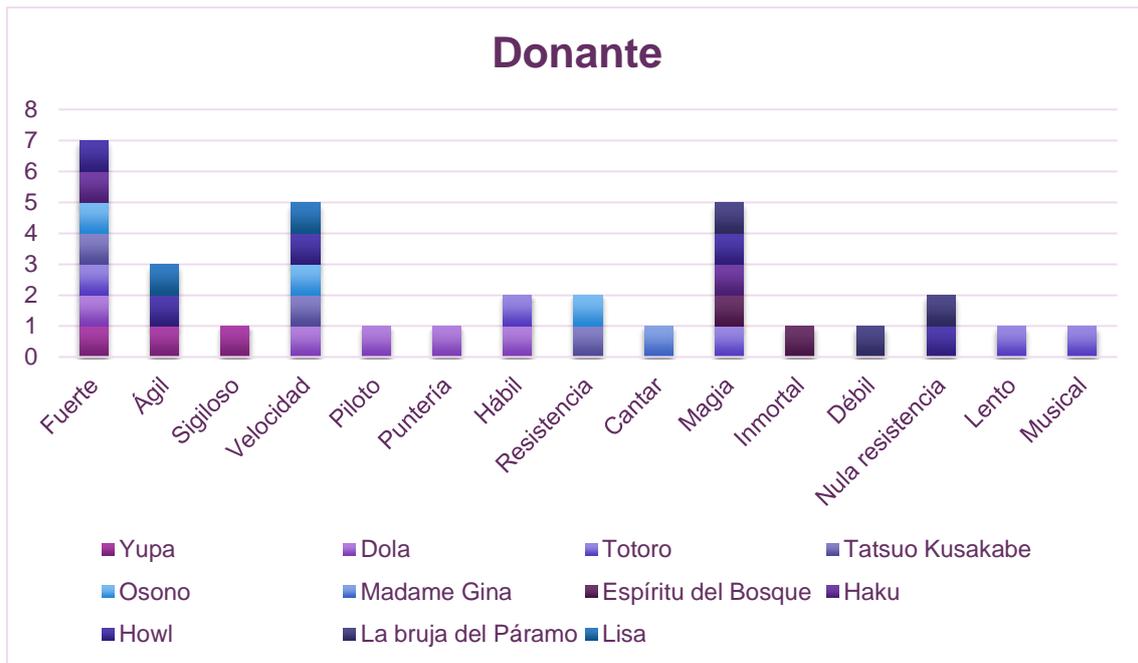
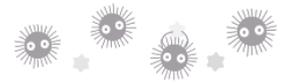


El agresor de Miyazaki está basado, prioritariamente, en la fuerza, la velocidad y en el manejo de la magia. Como lo define Sheldon Cashdan en su obra *La bruja debe morir*, el personaje antagonista, usualmente, suele ser “la bruja”. El personaje mágico que desempeña el “yo” pecaminoso. Para alejarlo de la simpatía del espectador, suele gozar de un conocimiento y dominio curtido de la magia.

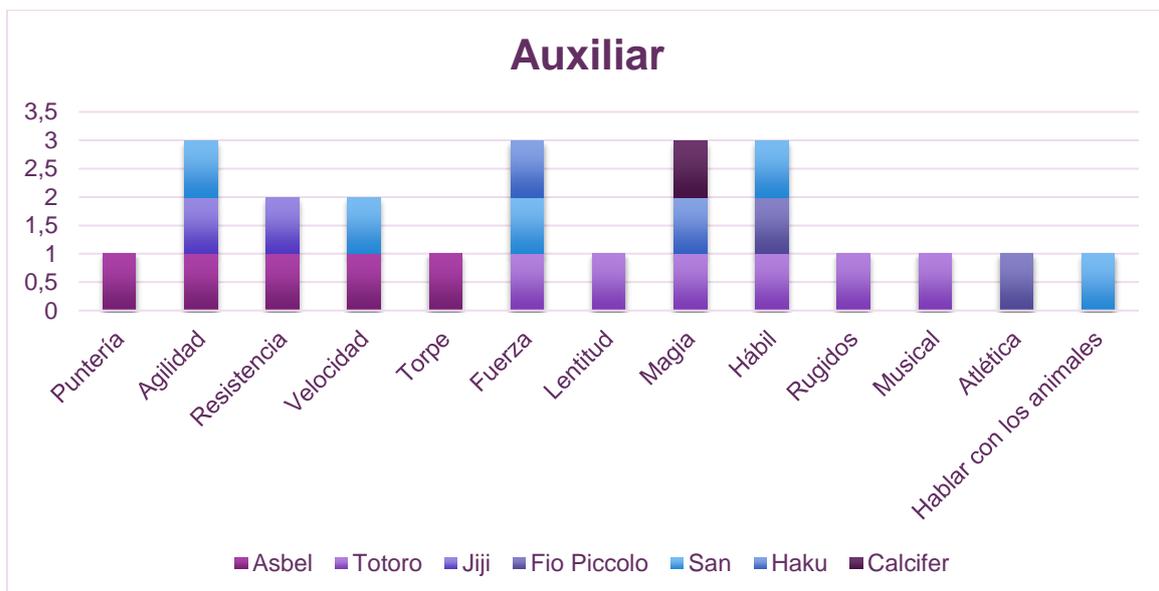


La princesa sigue una línea similar a la del héroe, destacando la velocidad, la agilidad y la fuerza; como muestra de su capacidad independiente. La mayor diferencia se puede encontrar en la capacidad innata del factor misterioso que compone la magia, siendo la razón de que se vean envueltos en las tramas que componen sus historias.

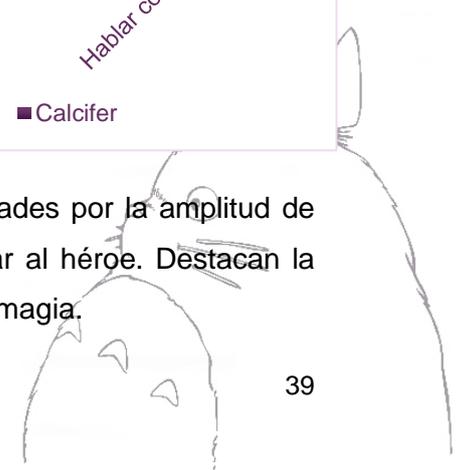




Los donantes tienen capacidades físicas muy diferentes. Esto es debido a la variedad de personalidades que componen el rol del donante. Los donantes, como identificador de su rol, tienen una tarea que cumplir, en lugar de un canon físico y psicológico. En el caso de los donantes de Miyazaki, los rasgos comunes que destacan son la fuerza, la velocidad y la magia. Este último rasgo puede ser el factor más claro en la identificación de un personaje donante, puesto que es una forma fácil de conseguir transmitir el objeto mágico o el conocimiento clave, sin importar la dificultad y circunstancia.



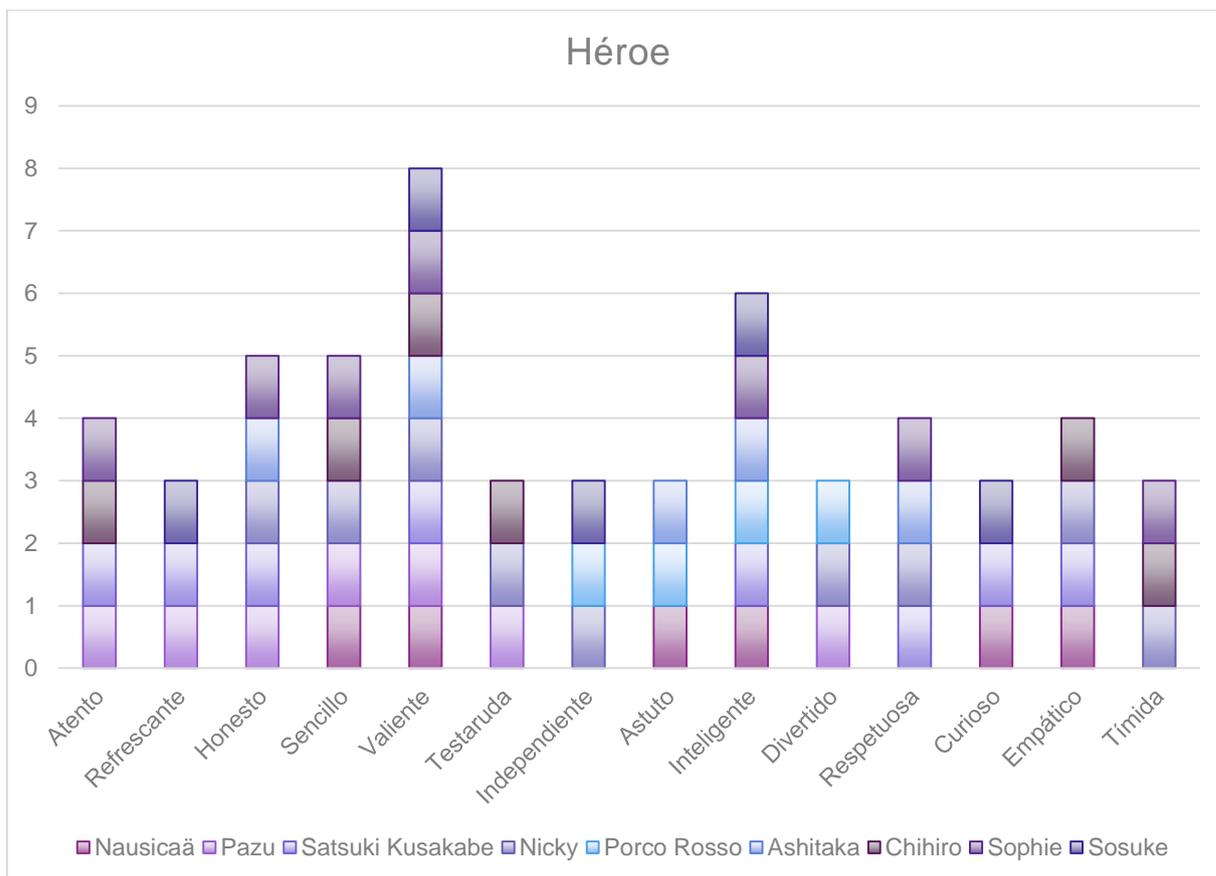
El auxiliar es el que tiene una gama más variada de capacidades por la amplitud de personajes que lo componen. Solo sigue la función de ayudar al héroe. Destacan la agilidad, la resistencia, la velocidad, la fuerza, la habilidad y la magia.



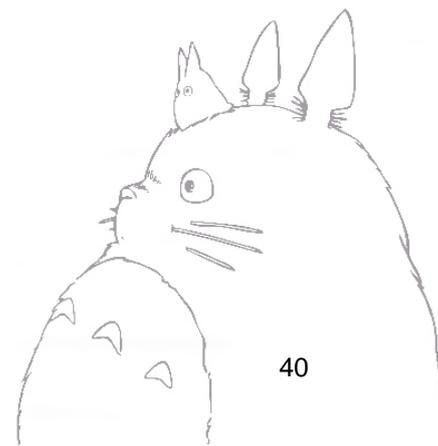


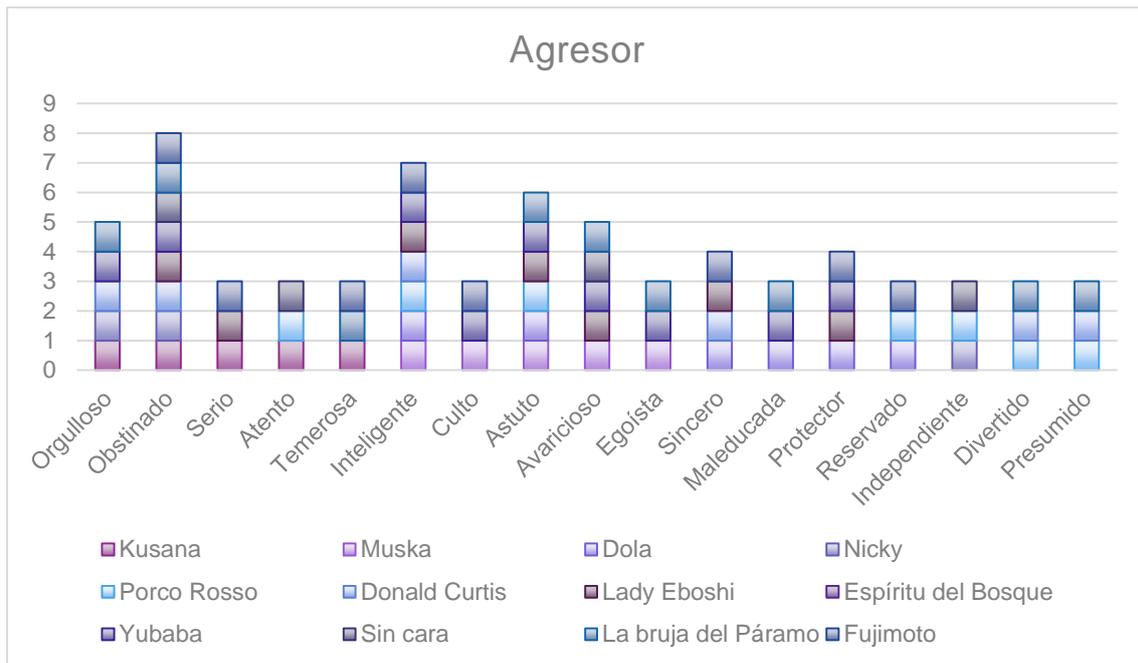
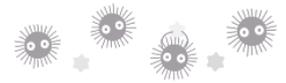
## PERSONALIDAD POR ROL

A diferencia del apartado anterior, en el que se hace mención a todas las habilidades físicas notificadas en las fichas, en el caso de la personalidad solo se hará referencia a los rasgos comunes más destacados. Aquellos rasgos que comparten tres personajes o más. Teniendo en cuenta el margen de personajes que consta en cada rol, la agrupación es significativa del estilo de personaje compuesto por Miyazaki según su rol.

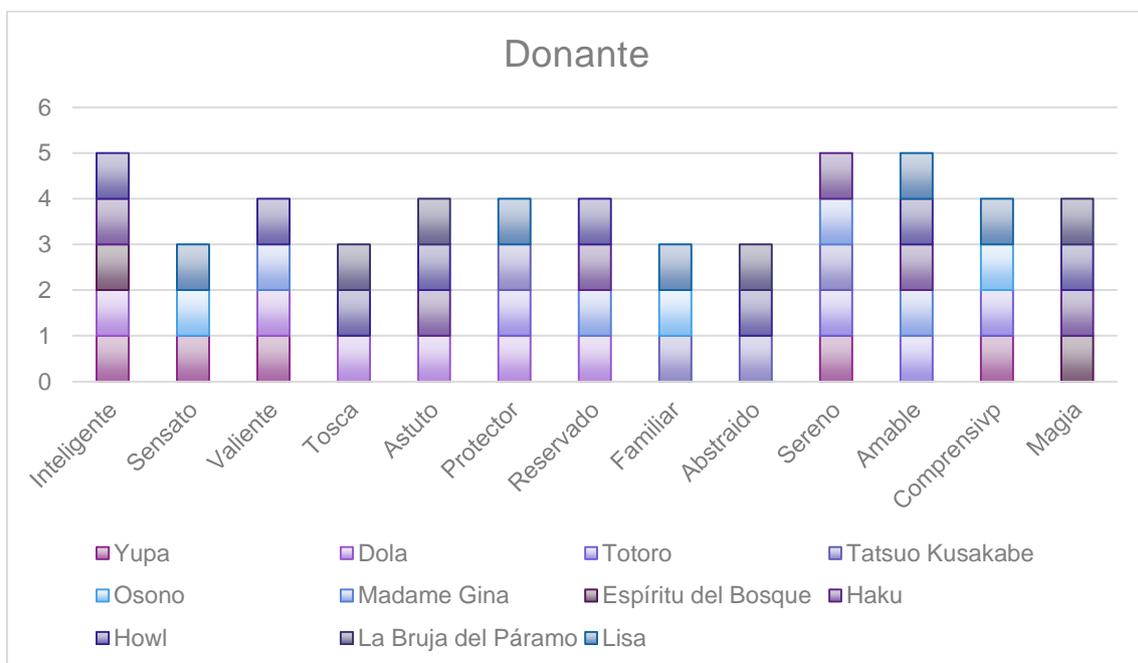


El papel del héroe se compone por un personaje valiente e inteligente, sencillo y sincero. Puede variar su carácter a la hora de tratar con el resto del mundo, puede ser más tímido o más cercano, pero son amables y empáticos. En esencia, es el mismo perfil que poseen los héroes en los cuentos de hadas.

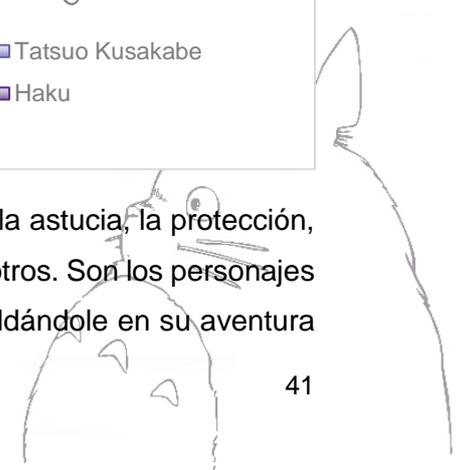


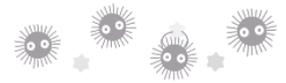


El papel del agresor está basado en la seriedad, la atención, el miedo, la cultura, la sinceridad, las reservas, la independencia, entre otros factores. Aunque, en esencia, muchas no son características negativas, bajo la guía de la obstinación, el orgullo, el miedo, el egoísmo y la avaricia, producen la visualización del “yo” pecaminoso. Esa combinación entre los aspectos positivos y los negativos convierten a los agresores de Miyazaki en seres humanos capaces de cambiar.

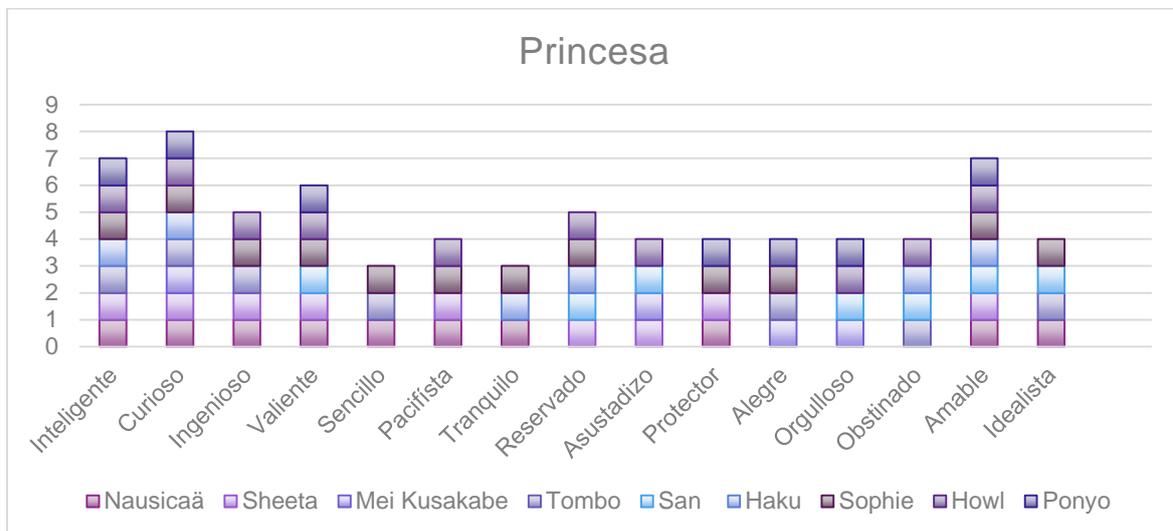


El papel del donante predomina por la inteligencia, la valentía, la astucia, la protección, las reservas, la serenidad, la amabilidad y la compasión, entre otros. Son los personajes que otorgan objetos mágicos y/o conocimiento al héroe, respaldándole en su aventura

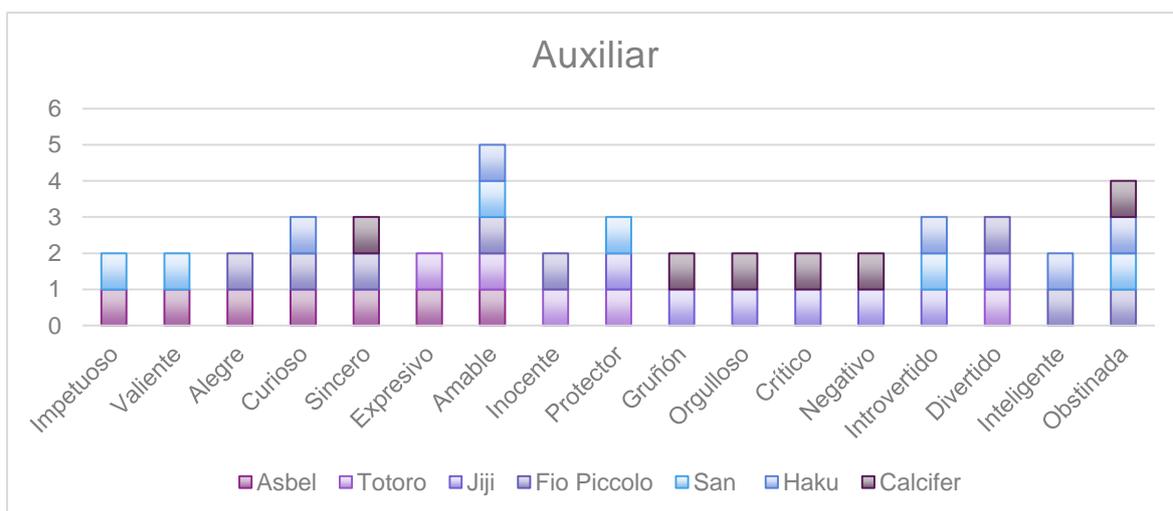




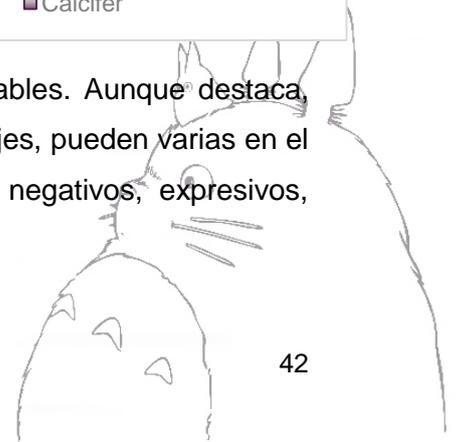
a partir de una sabiduría que el héroe no posee. Por ello son personajes sabios, serenos y valientes, en esencia, aunque sus maneras de comunicar sus mensajes al héroe puedan pasar por la abstracción o por la tosquedad.

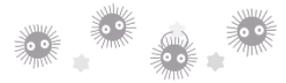


El papel de la princesa construido por Miyazaki se basa en cuatro pilares determinantes: la inteligencia, la curiosidad, la valentía, y la amabilidad. Existen otros rasgos comunes que caracterizan a las diferentes princesas, como el ingenio, el orgullo, la obstinación o el idealismo, entre otros. Miyazaki configura un perfil de princesa que dista del existente en los cuentos de hadas clásicos, donde su única función es la de esperar a que el héroe cumpla las peticiones solicitadas.

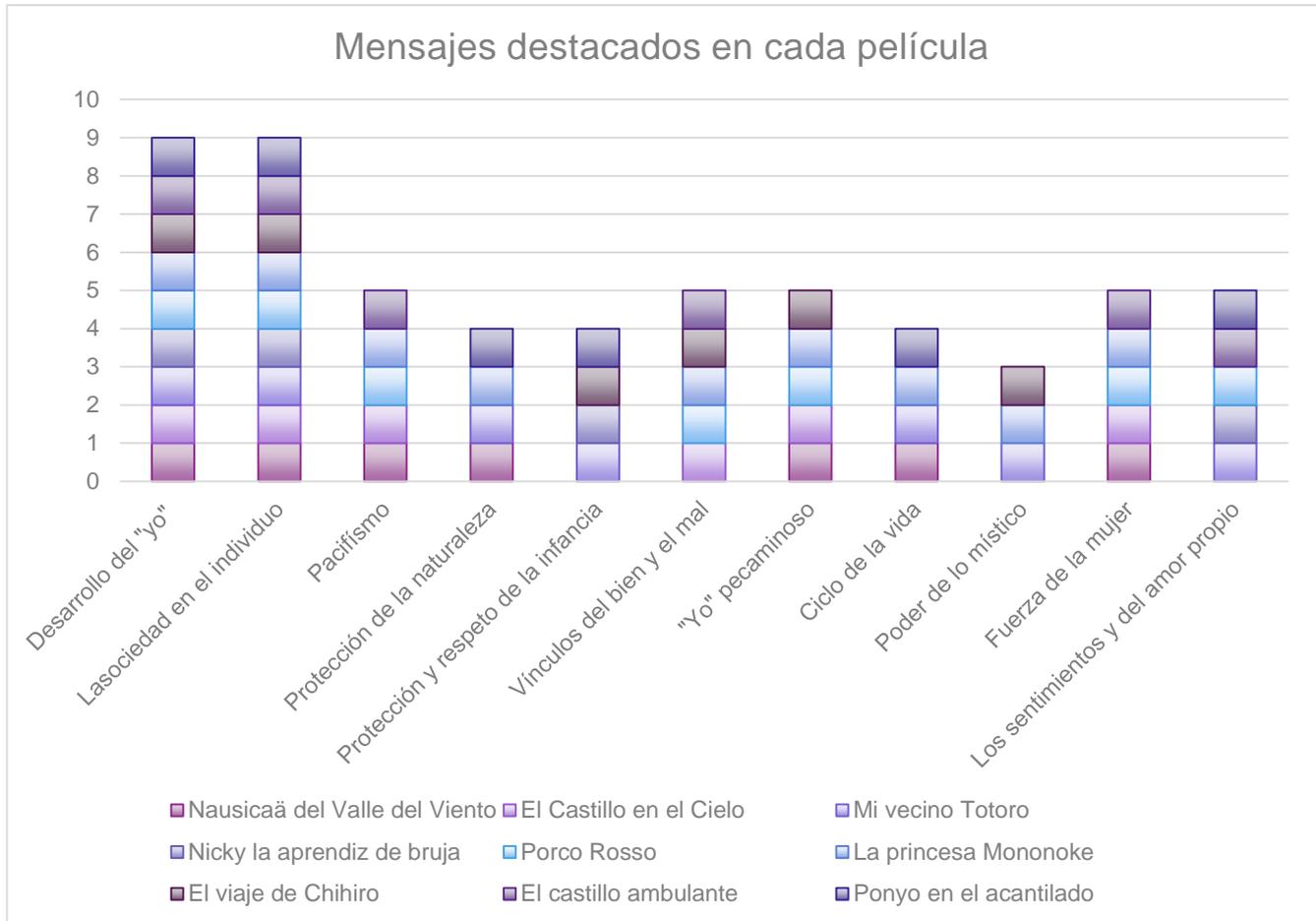


El papel del auxiliar es, probablemente, uno de los más variables. Aunque destaca, sobre todo, la amabilidad como rasgo común entre los personajes, pueden variar en el resto de rasgos. Pueden ser inocentes, gruñones, alegres, negativos, expresivos, introvertidos, entre otros.



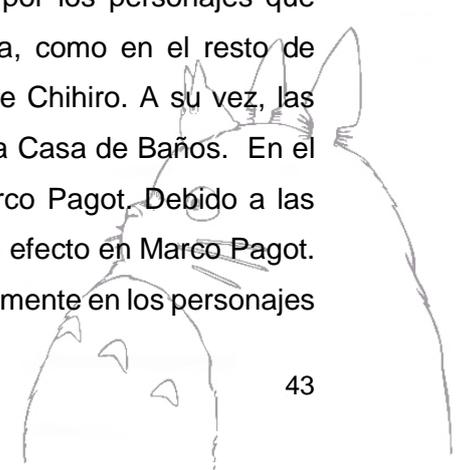


## MENSAJES



Cada película de Miyazaki tiene sus métodos para transmitir la amplia variedad de mensajes que componen las enseñanzas didácticas del autor. Sin embargo, aunque la forma varíe, el mensaje transmitido es, en esencia, el mismo.

Los mensajes más comunes son: El desarrollo del "yo" y la sociedad en el individuo. Están presentes en todas las películas y están correlacionados. La sociedad influye en el protagonista el cual, a su vez, influencia a su entorno con sus acciones. En un ciclo que se repite una y otra vez. Cada acción tiene su influencia en el entorno que lo rodea. Por ejemplo, *El viaje de Chihiro*: las acciones desarrolladas por los personajes que habitan en la Casa de los Baños, tanto el Sin Cara, Yubaba, como en el resto de trabajadores; impulsan las iniciativas de desarrollo personal de Chihiro. A su vez, las acciones de Chihiro afectan a los sucesos que acontecen en la Casa de Baños. En el caso de *Porco Rosso*, se ve reflejado en la maldición de Marco Pagot. Debido a las acciones acometidas por los líderes totalitarios, se produce un efecto en Marco Pagot. A su vez, las acciones de Marco influyen en su entorno, no únicamente en los personajes





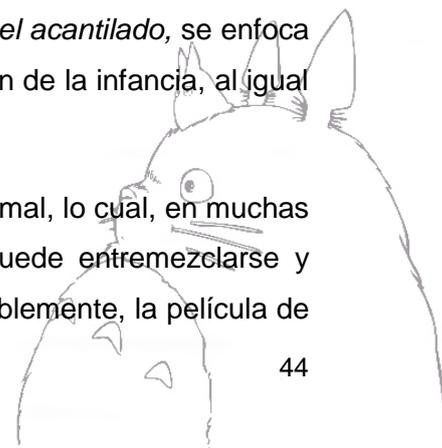
principales. Otro ejemplo es *El castillo ambulante*: siguiendo línea marcada previamente por *Porco Rosso* se refleja la arbitrariedad de los jefes de estado totalitarios a la hora de desarrollar la guerra, sin importarles qué impacto pueda suponer en la sociedad. La huella de tales acciones en la población se ve reflejada en el personaje de Howl, que huye de los problemas y de la participación bélica, horrorizado por la guerra.

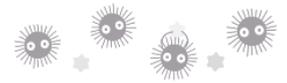
El siguiente tema más destacado es el pacifismo. Hayao Miyazaki transmite mensajes de oposición a la guerra y de tajante defensa ante la solución de conflictos a partir de métodos pacíficos. Muchas de sus películas, las que engloban mundos fantásticos o postapocalípticos principalmente, presentan principios pacifistas. La más destacada es, probablemente, *Nausicaä del Valle del Viento*, con una Nausicaä que detesta la violencia e intenta refrenar las ansias de sangre y destrucción de Kusana y su ejército con acciones no violentas. En *La princesa Mononoke* se puede ver esos ideales pacifistas con la figura de Ashitaka, que trata de extinguir la avaricia de Lady Eboshi y el extremismo de San, con el efecto que tienen sus decisiones en sus respectivos bandos. Esta enseñanza también se ve reflejada en *El castillo ambulante*, *Porco Rosso* y *El castillo en el cielo*.

La protección y defensa de la naturaleza es otro tema recurrente. Está presente en *Ponyo en el acantilado*, reflejado en el tratamiento del ser humano al océano y las acciones de Fujimoto por revertir la contaminación. También podemos encontrarlo en *La princesa Mononoke*, con la defensa de San y Ashitaka por el bosque; en *Nausicaä del Valle del Viento*, con la defensa incondicional de Nausicaä con la flora y fauna del planeta; y en *Mi vecino Totoro*, de una forma mucho más tranquila y suave, con el respeto que Totoro le muestra a la naturaleza y le enseña a las niñas.

La protección y el respeto por la infancia está presente, en primer lugar, en *Mi vecino Totoro*, potenciado por el cuidado de Tatsuo Kusanabe a sus hijas, Mei y Satsuki, por la compañía de Totoro y por el respaldo del pueblo donde la familia vive. Lo sigue *Nicky, la aprendiz de bruja*, debido al desarrollo de la protagonista, con la evolución que supone la transición entre la niñez y la juventud y al respaldo que las personas de mayor experiencia depositan en ella. *El viaje de Chihiro* sigue una línea muy similar en este aspecto a *Nicky, la aprendiz de bruja*. En el caso de *Ponyo en el acantilado*, se enfoca más en la diferenciación entre la protección y la sobreprotección de la infancia, al igual que el respeto por los niños.

Otro elemento recurrente consiste en la presencia del bien y el mal, lo cual, en muchas ocasiones, en lugar de ser una diferenciación distinguida, puede entremezclarse y causar muchos tonos de grises. *El castillo en el cielo* es, probablemente, la película de



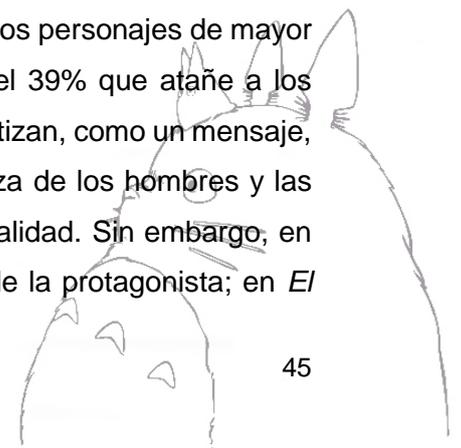


Miyazaki donde la diferenciación entre el bien y el mal se muestre más obvia a través de la figuras de Sheeta, Pazu y Muska; aunque el personaje de Dola otorga unos juegos de grises muy ligeros en medio. Sin embargo, *Porco Rosso*, *La princesa Mononoke*, *El viaje de Chihiro* y *El castillo ambulante* poseen muchos más matices a la hora de transmitir las acciones y pensamientos vinculados con el bien y el mal.

La existencia del “yo” pecaminoso, como lo define Sheldon Cashdan, es otro tema didáctico recurrente en las historias de Hayao Miyazaki, muy recurrente con el mencionado en el párrafo anterior. Hace referencia a la muestra nociva, pero real, de los defectos que adolecen las personas con frecuencia, sin importar sus intenciones. En el caso de *Nausicaä del Valle del Viento*, se muestra con la obstinación y los deseos destructivos de Kusana, potenciado con el impacto demoledor de su ejército. *El castillo en el cielo*, se enfatiza la avaricia y la lujuria por el poder, sea del tipo que sea, destacando las acciones de Muska, del Ejército y, de forma más suave, en Dola y su tripulación. En el caso de *Porco Rosso*, esto se ve reflejado en el egoísmo y la arbitrariedad mostrada en los totalitarismos, en la destrucción provocada a partir de sus actos. *La princesa Mononoke* es una de las historias de Miyazaki que mejor muestra el “yo” pecaminoso sin que el único “pecador” sea el agresor. Durante la guerra entre la Ciudad del Hierro y el Bosque, todas las criaturas, tanto los humanos como los habitantes del bosque, se vieron tentados por rasgos inmersos en el “yo” pecaminoso. Por último, *El viaje de Chihiro*, donde se señala la avaricia en personajes como Yubaba y Sin Cara.

El flujo continuo y existente del ciclo de la vida, con lo que eso supone, está representado en *Nausicaä del Valle del Viento*, la evolución y supervivencia de la naturaleza; *Mi vecino Totoro*, la enfermedad de la madre y el crecimiento de Satsuki y Mei; *La princesa Mononoke*, el flujo de la vida en el bosque como motor, representación a través del Espíritu del Bosque, que otorga la vida al igual que la quita; *Ponyo en el acantilado*, el crecimiento constante y evolución de la infancia, que no puede ser constreñida por la sobreprotección parental.

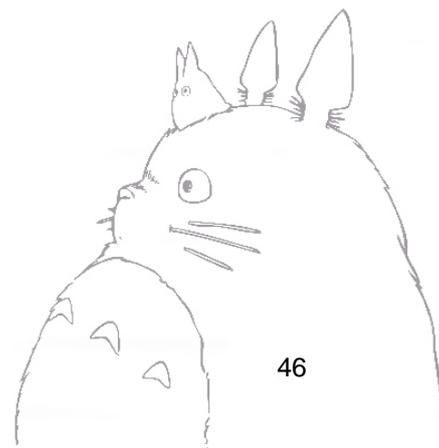
Los personajes de Hayao Miyazaki, como se pudo apreciar en el apartado anterior, tienen una mayor aparición femenina, contando con el 50% de los personajes de mayor relevancia del cine como director de Miyazaki, a diferencia del 39% que atañe a los hombres. Sin embargo, no todos los personajes femeninos enfatizan, como un mensaje, la fuerza de las mujeres. En el resto de largometrajes, la fuerza de los hombres y las mujeres no se diferencia por su sexo, sino por su rol y personalidad. Sin embargo, en *Nausicaä del Valle del Viento*, con la defensa de los ideales de la protagonista; en *El*





*castillo en el cielo*, con las acciones y diálogos de Dola y la madurez adquirida por Sheeta; en *Porco Rosso*, con el trabajo de la familia Piccolo y el modo de actuar de Madame Gina; en *La princesa Mononoke*, con el actuar idealista e individualizado de San, el trabajo diario y la valentía de las mujeres de la Ciudad del Hierro, como la ferocidad y determinación de Lady Eboshi; y en *El castillo ambulante*, la determinación de Sophie por madurar y buscar su propio futuro; son pruebas de esa fortaleza.

Por último, la fuerza de los sentimientos y la importancia del amor propio. Los seres humanos no son robots, no funcionan únicamente a partir del raciocinio. Los sentimientos, tanto por el resto de personas como por uno mismo, influyen en la forma de ver las cosas y de actuar de cada uno. Por ello, es un mensaje que se transmite de forma potente en cinco películas de Miyazaki: *Mi vecino Totoro*; *Nicky, la aprendiz de bruja*; *Porco Rosso*; *El castillo ambulante*; *Ponyo en el acantilado*.





## CONCLUSIONES

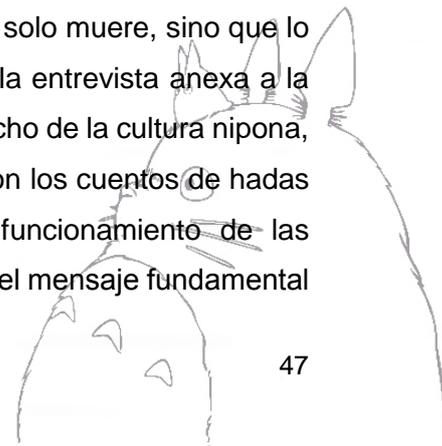
Un cuento de hadas no necesita presentar a una heroína pasiva, a un príncipe salvador o a una anciana malévola, aunque muchos cuentos contemporáneos todavía incluyen a una bruja. En estos relatos las heroínas tienen sentido del humor, se manifiestan activamente como seres que piensan libremente y, lo más importante, eligen en función de sus propios intereses.

### **La bruja debe morir. Sheldon Cashdan.**

Con ese fragmento, Sheldon Cashdan aclara la evolución existente en el estilo de personajes y mensajes transmitidos por los cuentos de hadas actuales, a diferencias de los clásicos.

Hayao Miyazaki, mediante la comunicación audiovisual que supone el cine, transmite cuentos de hadas. Esta afirmación se fundamenta en los resultados obtenidos en la presente investigación. El director japonés compone historias mediante los personajes que componen los cuentos de hadas: el héroe, el agresor, el donante, la princesa y el auxiliar. Aunque poseen las diferencias producidas por las cuestiones de estilo del autor, siguen las líneas esenciales de cada papel configurado por Vladimir Propp en *Morfología de los cuentos de hadas*.

Hayao Miyazaki configura cuentos de hadas, aunque, en muchos ámbitos, no poseen el enfoque usual desde el punto de vista occidental. Sheldon Cashdan afirma que, a diferencia de los relatos occidentales, basados en el “yo”, los japoneses transmiten historias en las que el bien y el mal fluctúan en la sociedad, de manera que se cree, más que en la exclusión tajante del mal, en la reformación de aquellos que han ido por el camino equivocado. Hayao Miyazaki sigue esa línea de cuento, lo que se demuestra al apreciarse cómo todos los antagonistas de Miyazaki son reformados al final de cada historia. Solo existe una excepción, Muska, antagonista de *El castillo en el cielo*. Se debe a que es el villano más occidentalizado que existe en la filmografía del director, con un ansia de poder tan perversa y lujuriosa que resultaba insalvable. Además, muere al estilo occidental. Como afirma Sheldon Cashdan, la bruja no solo muere, sino que lo hace de una manera cruenta. Según Laura Montero Plata, en la entrevista anexa a la presente investigación, afirma que Hayao Miyazaki se nutre mucho de la cultura nipona, lo que explicaría que sus historias tuvieran una gran relación con los cuentos de hadas japoneses. Esto implica que sus relatos se basan en el funcionamiento de las sociedades japonesas y en sus valores. Según Laura Montero “el mensaje fundamental

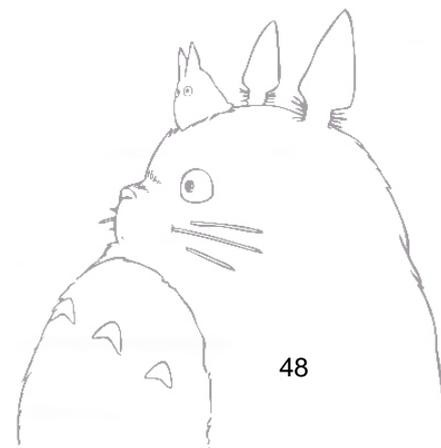




de todas sus películas, que el individuo vive en sociedad y que, como miembro de la sociedad tiene que aportar algo para poder desarrollarse y madurar. (...) Intenta hacer hincapié en que hay muchos tipos de personas, muchos tipos de puntos de vista y tienes que trabajar la empatía para entender los puntos de vista de los demás.”

La difuminación mencionada entre el bien y el mal hace referencia a lo explicado previamente en el marco teórico: el alcance que posee en la educación adulta los cuentos de hadas de Miyazaki. Los cuentos de hadas adultos comprenden que el bien y el mal no están separados de manera tajante, es más, en muchas ocasiones se vinculan. No siempre se comenten malas acciones por malos motivos ni buenas acciones por buenos motivos. El mundo es mucho más complejo. Sin embargo, los temas que tratan las historias de Miyazaki, los mensajes didácticos que muestran y que son otra seña de su caracterización como cuento de hadas, son claros y próximos, destinados tanto a niños como a adultos: Desarrollo del "yo", la sociedad en el individuo, pacifismo, protección de la naturaleza, protección y respeto de la infancia, vínculos del bien y el mal, "yo" pecaminoso, ciclo de la vida, poder de lo místico, fuerza de la mujer, y los sentimientos y del amor propio. Solo hay dos largometrajes dentro de su trabajo como director que no siguen esta línea: *El castillo de Cagliostro* y *El viento se levanta*. Esto se debe a que, en el primer caso, consiste en una película por encargo. Pese a que puede apreciarse la huella de Miyazaki, no cumple con las enseñanzas didácticas y la marca personal del director, vista en el resto de largometrajes. En el segundo caso, aunque la marca personal si es apreciable, se trata de una historia basada en hechos reales. Su función didáctica es mucho más sutil, priorizando la importancia de contar la vida del protagonista.

Teniendo estos resultados en cuenta, se puede afirmar que Hayao Miyazaki construye cuentos de hadas gracias a los personajes desarrollados, con unos rasgos físicos y psicológicos que cumplen las bases de los cuentos de hadas contemporáneos; y de los mensajes didácticos supraliminales y sus métodos de transmisión, siguiendo la estela de los cuentos de hadas. El espectador va asumiendo esas enseñanzas según avanza la historia en compañía del héroe, después de verse en las mismas encrucijadas que el mismo y tomando sus propias decisiones.





## FILMOGRAFÍA Y BIBLIOGRAFÍA

### FILMOGRAFÍA

#### LARGOMETRAJES

BLUTH, DON; GOLDMAN, GARY (PRODUCTOR) Y BLUTH, DON; GOLDMAN, GARY (DIRECTOR). (1997) *Anastasia (Anastasia)* [cinta cinematográfica]. País: Estados Unidos. Twentieth Century Fox

CLAVEL, ANDRE; COHEN, DALISA; ZOWLATABADI, ZAHRA (PRODUCTOR) Y DU CHAU, FREDERIK (DIRECTOR). (1998) *La espada mágica: En busca de Camelot (Quest for Camelot)* [cinta cinematográfica]. País: Estados Unidos. Warner Bros Entertainment, Inc

HALE, JOE (PRODUCTOR) Y BERMAN, TED Y RICH, RICHARD (DIRECTOR). (1985) *Taron y el caldero mágico (The Black Cauldron)* [cinta cinematográfica]. País: Estados Unidos. Walt Disney Pictures.

KATAYAMA, TETSUO (PRODUCTOR) Y MIYAZAKI, HAYAO (DIRECTOR). (1979). *El castillo de Cagliostro (Rupan Sansei, Kariosutoro no shiro)* [cinta cinematográfica]. País: Japón. Studio Ghibli.

KJAER, CLAUS TOKSVIG; YOUNG, PAUL; MOORE, TOMM (PRODUCTOR) Y MOORE, TOMM (DIRECTOR). (2014) *La canción del mar (Song of the Sea)* [cinta cinematográfica]. País: Irlanda, Dinamarca, Bélgica y Luxemburgo. Cartoon Saloon.

MIYAZAKI, HAYAO (PRODUCTOR) Y MIYAZAKI, HAYAO (DIRECTOR). (1989). *Nicky, la aprendiz de bruja (Majō no takkyūbin)* [cinta cinematográfica]. País: Japón. Studio Ghibli.

MIYAZAKI, HAYAO Y SUZUKI, TOSHIO (PRODUCTOR) Y MIYAZAKI, HAYAO (DIRECTOR). (2004) *El Castillo ambulante (Hauru no ugoku shiro)* [cinta cinematográfica]. País: Japón. Studio Ghibli.

SUZUKI, TOSHIO (PRODUCTOR) Y MIYAZAKI, HAYAO (DIRECTOR). (1992). *Porco Rosso (Kurenai no buta)* [cinta cinematográfica]. País: Japón. Studio Ghibli.

SUZUKI, TOSHIO (PRODUCTOR) Y MIYAZAKI, HAYAO (DIRECTOR). (1997). *La princesa Mononoke (Mononoke hime)* [cinta cinematográfica]. País: Japón. Studio Ghibli.

SUZUKI, TOSHIO (PRODUCTOR) Y MIYAZAKI, HAYAO (DIRECTOR). (2001). *El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi)* [cinta cinematográfica]. País: Japón. Studio Ghibli.





SUZUKI, TOSHIO (PRODUCTOR) Y MIYAZAKI, HAYAO (DIRECTOR). (2008) *Ponyo en el acantilado (Gake no ue no Ponyo)* [cinta cinematográfica]. País: Japón. Studio Ghibli.

SUZUKI, TOSHIO (PRODUCTOR) Y MIYAZAKI, HAYAO (DIRECTOR). (2013) *El viento se levanta (Kaze tachinu)* [cinta cinematográfica]. País: Japón. Studio Ghibli.

TAKAHATA, ISAO (PRODUCTOR) Y MIYAZAKI, HAYAO (DIRECTOR). (1984). *Nausicaä del Valle del Viento (Kaze no tani no Naushika)* [cinta cinematográfica]. País: Japón. Studio Ghibli.

TAKAHATA, ISAO (PRODUCTOR) Y MIYAZAKI, HAYAO (DIRECTOR). (1986). *El Castillo en el Cielo (Tenkū no shiro Rapyuta)* [cinta cinematográfica]. País: Japón. Studio Ghibli.

TAKAHATA, ISAO (PRODUCTOR) Y MIYAZAKI, HAYAO (DIRECTOR). (1988). *Mi vecino Totoro (Tonari no Totoro)* [cinta cinematográfica]. País: Japón. Studio Ghibli.

WALT DISNEY (PRODUCTOR) Y GERONIMI, CLYDE; CLARK, LES; LARSON, ERIC; REITHERMAN, WOLFGANG (DIRECTOR). (1959) *La Bella Durmiente (Sleeping Beauty)* [cinta cinematográfica]. País: Estados Unidos. Walt Disney Pictures.

WALT DISNEY (PRODUCTOR) Y GERONIMI, CLYDE; JACKSON, WILFRED; LUSKE, HAMILTON (DIRECTOR). (1950) *La Cenicienta (Cinderella)* [cinta cinematográfica]. País: Estados Unidos. Walt Disney Pictures.

WALT DISNEY (PRODUCTOR) Y HAND, DAVID; COTTRELL, WILLIAM; MOREY, LARRY; PEARCE, PERCE Y SHARPSTEEN, BEN (DIRECTOR). (1947) *Blancanieves y los siete enanitos (Snow White and the Seven Dwarfs)* [cinta cinematográfica]. País: Estados Unidos. Walt Disney Pictures.

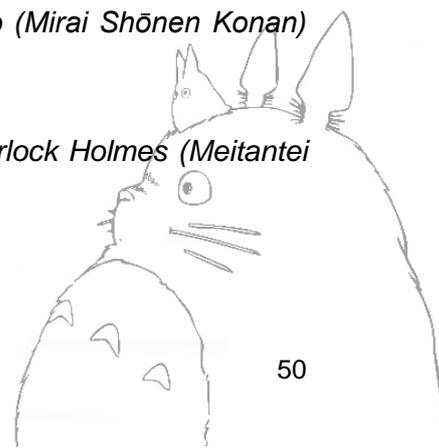
YOUNG, PAUL; BRUNNER, DIDIER; VAN FLETEREN, VIVIAN (PRODUCTOR) Y MOORE, TOMM; TWOMEY, NORA (DIRECTOR). (2009) *El secreto del libro de Kells (The Secret of Kells)* [cinta cinematográfica]. País: Irlanda, Francia y Bélgica. Cartoon Saloon.

---

## ANIMES TELEVISIVOS

MIYAZAKI, HAYAO (DIRECTOR). (1978). *Conan, el niño del futuro (Mirai Shōnen Conan)* [serie televisiva]. País: Japón. Nippon Animation

MIYAZAKI, HAYAO; MIKURIYA, KYOSUKE (DIRECTOR). (1984). *Sherlock Holmes (Meitantei Hōmuzu)* [serie televisiva]. País: Japón. Tokyo Movie Shinsha





## BIBLIOGRAFÍA

### INVESTIGACIÓN

#### LIBROS

MONTERO PLATA, LAURA. (2012). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (3ª ed.). Palma de Mallorca: Dolmen.

FORTES GUERRERO, RAÚL. (2011). *El viaje de Chihiro, guía para ver y analizar*. España: Nau Llibres y Ediciones Octaedro.

HORNO LÓPEZ, ANTONIO. (2013). *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales*. Granada: Universidad de Granada.

BETTELHEIM, BRUNO. (1975-1976). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. (3ª ed.). Barcelona: Crítica.

PROPP, VLADIMIR. (1985). *Morfología del cuento de hadas*. (6ª ed.). Madrid: Akal.

CASHDAN, SHELDON. (2000). *La bruja debe morir*. (1ª ed.). Madrid: Debate.

COOPER, J. C. (1986). *Cuentos de hadas: alegorías de los mundos internos*. (1ª ed.). Málaga: Sirio.

PAZ, NOEMÍ. (1986). *El cuento de hadas: mitos y ritos de iniciación*. (1ª ed.). Buenos Aires: Leviatán.

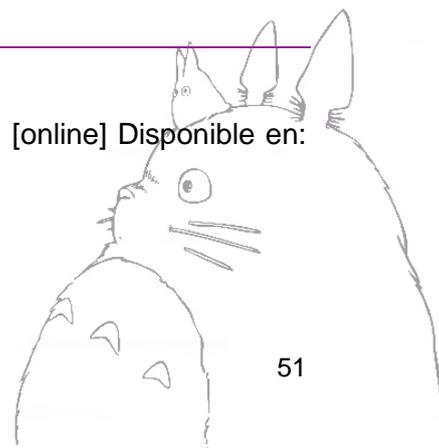
ZAPATA RUIZ, TERESA. (2007). *El cuento de hadas, el cuento maravilloso o el cuento de encantamiento: Un recorrido teórico sobre sus características literarias*. (1ª ed.). Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, Servicio de Publicaciones, D.L.

FROMM, ERICH. (1966). *El lenguaje olvidado: introducción a la comprensión de los sueños, mitos y cuentos de hadas*. (3ª ed.). Buenos Aires: Hachette.

BRYANT, SARA CONE. (1997). *El arte de contar cuentos*. (2ª ed.). Barcelona: Biblària.

#### PÁGINAS WEB

Generacionhibli.blogspot.com.es. (2016). Generación GHIBLI. [online] Disponible en: <http://generacionhibli.blogspot.com.es>.





## ANEXO

### ENTREVISTAS

LAURA MONTERO PLATA

#### ¿Consideras que Hayao Miyazaki crea cuentos de hadas?

El problema es que cuando dices cuentos de hadas, yo me imagino cuentos de hadas a la europea. Entonces, en ese sentido creo que no. Si por cuentos de hadas te refieres a relatos fantásticos, sí, absolutamente. Si te refieres a cuentos con moraleja, más bien tienen un trasfondo ético y con una intención didáctica, absolutamente.

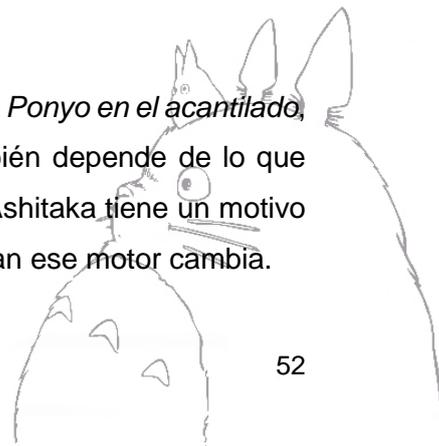
#### ¿Qué valores aportan los cuentos de Miyazaki?

Pues una barbaridad. Sobre todo creo que el mensaje fundamental de todas sus películas, que el individuo vive en sociedad y que, como miembro de la sociedad tiene que aportar algo para poder desarrollarse y madurar. Es la principal idea que reside en todas sus películas. Luego, aparte de eso, él intenta hacer hincapié en que hay muchos tipos de personas, muchos tipos de puntos de vista y tienes que trabajar la empatía para entender los puntos de vista de los demás. Creo que esos son sus dos principales valores. Sin embargo, ideas hay millones.

#### ¿Qué elementos guían a los personajes a la hora de moverse?

Lo atractivo de los personajes de Miyazaki es que, precisamente, no hay un motor único que los mueva. Eso es lo que los diferencia de la animación que tradicionalmente se ha hecho para niños, que fundamentalmente viene de Disney y que sí hay un motor fundamental que, en la mayoría de los casos, suele ser el amor o la amistad. En el caso de *Naussicaä del Valle del Viento* no hay una única fuerza que les guíe. El destino les pone en un punto de sus vidas en el que se ven obligados a seguir por una dirección concreta, pero, nunca motivados por un único motivo. A lo mejor hay avaricia, pero no es lo único. Por ejemplo, en el caso de Lady Eboshi, uno puede pensar que se trata de avaricia un momento, pero al siguiente no.

>>Salvo en el caso de *Naussicaä del Valle del Viento* y quizás de *Ponyo en el acantilado*, los personajes se mueven por una suma de elementos. También depende de lo que busquen los personajes que se van conociendo. Por ejemplo, Ashitaka tiene un motivo principal que es el motor de su búsqueda y cuando conoce a San ese motor cambia.





**En los cuentos de hadas, generalmente, el antagonista muere. Sin embargo, en el caso de Miyazaki, eso no ocurre. ¿Se debe a una lección didáctica de Miyazaki, que quiere demostrar que todos pueden cambiar, o a un rasgo de los cuentos de hadas japoneses?**

Los cuentos fantásticos japoneses son, evidentemente, muy distintos. También es cierto que nuestra versión de los cuentos de hadas ha cambiado mucho. Si te lees las versiones originales de, por ejemplo, *La Sirenita*, el final es muy cruel. Lo que pasa es que, con los siglos se ha ido cambiando para poner el final feliz que es de lo que bebemos ahora.

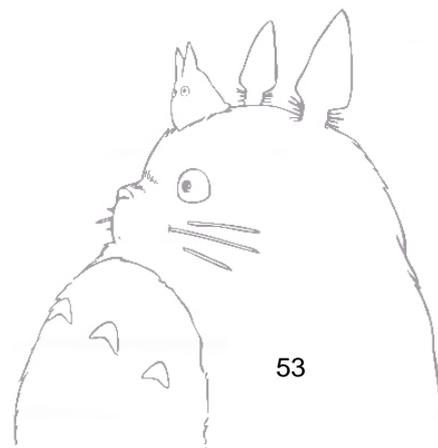
>>Sí creo que Miyazaki bebe mucho de la tradición japonesa en el sentido de que las barreras entre la bondad y la maldad están más difuminadas. Entonces los seres fantásticos japoneses, los *yōkai*, pueden ser buenos y pueden ser malos al mismo tiempo. Son como los humanos, tienen características positivas y características negativas.

>>Él lo traslada a su cine, evidentemente, trasladando su propia cultura. Creo que también es por ese afán didáctico que tiene su cine. De decir, "vale, en el mundo hay gente buena y hay gente mala, y tienes que convivir con esos dos tipos de persona". Es esa integración de la que te hablaba al principio. Creo que va por ahí, pero obviamente sí se vertebra con la tradición fantástica japonesa.

**Por regla general, esperamos que el personaje del agresor sea externo. Sin embargo, en el caso de Porco Rosso y de Nicky, el agresor es el propio héroe.**

Cuando ves el cine de Miyazaki tienes que tener en cuenta que él no intenta tanto irse a un mundo imaginario-fantástico, totalmente desligado de la realidad, como estamos acostumbrados con Disney. Él usa la fantasía para hablar de problemas del mundo real. Le tienes que dar la vuelta. Si no, es muy difícil analizar cómo el trata a los personajes. No es tanto que Porco Rosso sea su propio villano, sino que es víctima de lo que ha vivido y tiene que acarrear con esas consecuencias. Si no eres capaz de acarrear con ellas, puedes automaldecirte, y si eres capaz de exorcizar tus demonios, puedes volver a tu forma humana.

>>Se hace visible en sus películas de forma muy distinta.

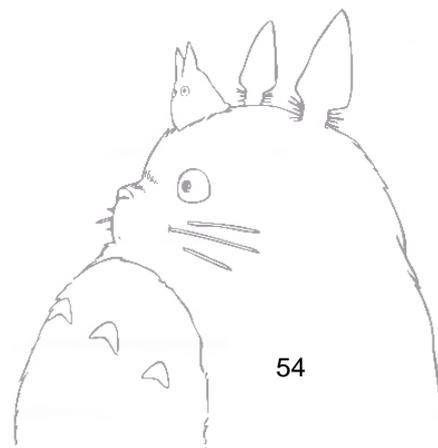




**Teniendo en cuenta la aparición de personajes huérfanos y el trato a la circunstancia del fallecimiento de los padres, ¿qué opinas del concepto de paternidad y maternidad en el cine de Miyazaki?**

En Occidente desarrollamos los personajes desde un punto de vista individual, puesto que en Occidente el hombre es el centro de la sociedad. Sin embargo, en Japón y en la cultura de Ghibli es la sociedad la que es el centro, y el individuo se convierte en un mecanismo de esa sociedad. Entonces, sí que es curioso que, teniendo esa mentalidad, y desarrollando ese pensamiento dentro de su cine, no se recurra a la familia como núcleo. Excepto en el caso de *Susurros del corazón*, que hay sí se ve una estructura familiar más compleja.

>>Creo que es por una decisión personal de Miyazaki, de hacer retratos de lo que a él le gustaría que fuera la juventud.





### **¿Qué aspectos destacan en la educación a partir de medios audiovisuales?**

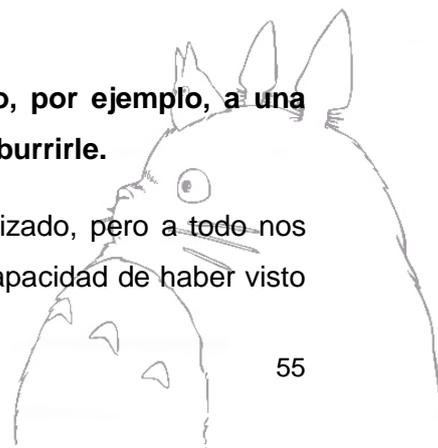
La educación rara vez tiene en cuenta los medios audiovisuales. Se usan como técnica educativa, pero realmente no se estudian como lenguaje. Aquí no estudiamos cómo es el lenguaje audiovisual. Antes lo daba en Magisterio; en Pedagogía y Psicología estudiábamos el lenguaje de los medios. Creo que eso no se estudia todavía en bachillerato, secundaria ni primaria. Se aprende intuitivamente a través del manejo de los teléfonos, de internet, las nuevas generaciones. Pero no hay un estudio directo en nuestro país sobre el lenguaje audiovisual y enseñar a los chicos y chicas jovencitos a expresarse. Eso no lo hacemos todavía.

### **¿Cuál es la importancia de la imagen en ese aprendizaje intuitivo?**

Nosotros tenemos un cerebro fundamentalmente visual. Nuestro cerebro, con una evolución de millones de años, es primordialmente visual. El lenguaje es muy posterior a la visión. Pero las imágenes que los medios nos producen o nos revelan no son imágenes reales. Son montajes. Hasta los documentales, todo está montado. Hay una intención determinada de que el discurso sea de una forma. La imagen tiene una gran importancia, pero no tiene toda la importancia. Todo el mundo sabe, la gente de cine por ejemplo, que la banda sonora es fundamental. Lo que produce emociones en el ser humano no es solo la imagen, es esa banda que va subiendo la música poquito a poquito, es una voz importante, un tono de voz, algún ruido que nos produce miedo. Todo eso. La imagen tiene fuerza, pero el sonido que acompaña tiene muchísima fuerza. Si te das cuenta, nosotros estamos utilizando el mejor audiovisual que existe, que es la palabra. Es sonido, pero al mismo tiempo está produciendo en tu cerebro y en el mío imágenes según las cosas que estamos diciendo. Luego, la imagen en sí misma puede tener mucha fuerza, pero si no tiene banda sonora, no tiene palabras, no tiene música, no tiene sonidos que nos contextualicen, pierde muchísimo. Los medios audiovisuales se llaman audiovisuales porque son sonidos e imagen junta.

**Por eso si ahora mismo le pones un video de cine negro, por ejemplo, a una persona que no está acostumbrada eso puede chocarle y aburrirle.**

No, puede producirle un choque y no aburrirle, dejarle aterrorizado, pero a todo nos habituamos. Las nuevas generaciones, lo que tienen es una capacidad de haber visto





cosas tremendamente duras a los doce, trece, catorce años; que a sus abuelas, sus abuelos, no se les hubiera ocurrido nunca ver. Se produce un efecto de habituación, que es otra característica de nuestro cerebro. Nos habituamos muy rápidamente a las emociones. Entonces, los generadores de medios están constantemente buscando novedades. Por eso los medios son tan fugaces, porque están buscando siempre impresionarnos.

### **¿Qué beneficios tienen para el público infantil los cuentos de hadas audiovisuales?**

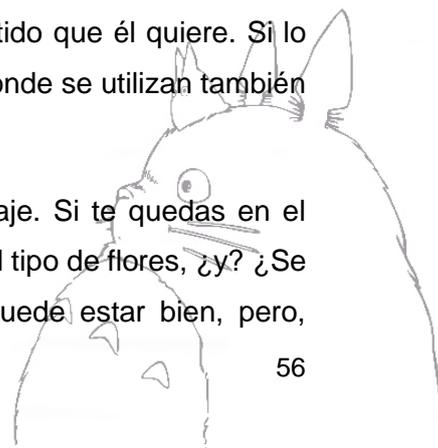
El sentir de los relatos y los cuentos ha existido siempre, pero se hacía oralmente. Todo son cuentos de hadas. Mickey y el bestiario Disney son cuentos de hadas. Con princesitas, principitos; qué más da que sean gatitos, ratoncitos o cualquier monstruito. Son cuentos sobre las mitologías sociales expresadas a través de muñecos, figuras, etc. Lo que hay que analizar es ese fondo. En el fondo antiguo, la mujer y el hombre tenían roles muy marcados. En los dibujos modernos ya no son como antes eran los cuentos de hadas. Las hadas antiguas siempre buscaban princesitas y cenicientas y cosas de estas que giraban en torno a un concepto de mujer que a día de hoy no nos gusta. Esa es la realidad. Por tanto hoy, los cuentos de hadas, a mí particularmente, no me parecen especialmente educativos. Creo que hay otros cuentos modernos que permiten a los niños y niñas crecer mejor.

### **Miyazaki, visualmente, tiene rasgos muy característicos. Solo con la imagen incluye otros sentidos. ¿Eso es un recurso para captar al espectador?**

Claro. Eso es una cosa que hacen los cineastas, que hacen los literatos cuando escriben. Hay literatura que produce una estimulación de ciertos sentidos. Por ejemplo, *El perfume*, una novela basada en olores. En el cine se intenta eso también a través de imágenes. Cuanto más comprometa los sentidos de los oyentes, en este caso de los televidentes, más los captas para tu historia y tu narración. De todas maneras, hay que ser muy bueno para conseguir eso. No se consigue fácilmente.

>>Cualquier persona que se exprese en cualquier medio, no solamente en los audiovisuales, lo que intenta es estimular tu cerebro en el sentido que él quiere. Si lo consigue, es que lo ha hecho bien. Aparte, hay proyecciones donde se utilizan también los olores para implicar más.

>>Hay que considerar siempre que lo importante es el mensaje. Si te quedas en el efecto... Estupendo, salen flores en la pantalla y estoy oliendo el tipo de flores, ¿y? ¿Se ha terminado ahí? Vale, es una experiencia sensorial que puede estar bien, pero,





¿dónde está el relato? Nosotros somos personas que buscamos el relato, continuamente, porque nuestras vidas son relatos. Casi siempre buscamos eso. Quizás es algo de la gente mayor, ¿quizá la gente joven no tiene relato? Yo no lo creo. Creo que todo el mundo tiene un relato y va buscando relatos. Historias diferentes, pero historias.

**Miyazaki usa historias, lo que sería el cuento, para transmitir mensajes. Como la protección de la naturaleza, la igualdad entre las personas, la paz...**

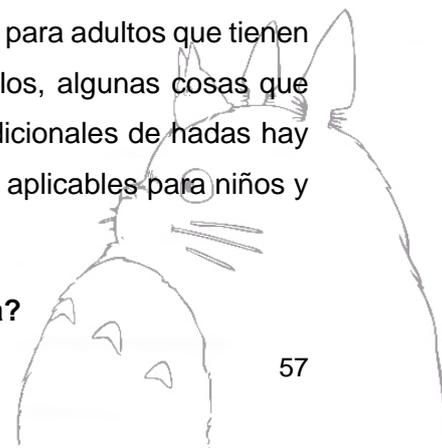
Todos esos mensajes son supraliminales. No cabe duda de que un mensaje es un mensaje. Un relato cuenta algo. En el relato puedes no tomar partido o puedes tomar partido.

>>Un autor que es capaz de introducirte en su mundo, en la modalidad que esté usando, es muy bueno. También se puede manejar la literatura así, y hay gente que la maneja muy bien. Además de hacer que te impliques con las historias te lleva de la mano hacia ciertos valores. Luego, tu independencia como espectador te hace pensar "me gusta esto, no me gusta, aquí te abandono, aquí sigo contigo". Las personas que se expresan en un medio y tienen valores que contar, más allá del relato, tienen la capacidad de hacer eso, de llevarte de la mano. Eso me parece grande. Es gente buena en la manera de expresarse, se expresan bien. Entonces, puede ser literatura, puede ser el arte. El relato en el arte es más complicado, más simbólico. Pero el cine, no es tan complicado. El cine es un relato que, si lo seguimos, te lleva hasta donde quiere llevarte un buen director o una buena directora.

**Los cuentos de hadas son recursos educativos infantil y juvenil o, ¿también pueden usarse para los adultos?**

Los cuentos de hadas modernos son los cuentos de buenos y malos, de gánsteres y policías, que están en todos los sitios. El nuevo cuento de hadas puede ser así. Siempre hay un policía que, aunque le dé por beber o tener algún vicio, siempre al final es bueno; y siempre hay gánsteres que, aunque tengan algo bueno, al final siempre terminan perdiendo. Aunque el cine más moderno, como por ejemplo el de Tarantino, ya no nos ofrece buenos y malos con tanta claridad, hay cuentos de hadas para adultos que tienen formatos diferentes. Cuando son maniqueos, de buenos y malos, algunas cosas que hay que hacer y otras que no... Pero creo que los cuentos tradicionales de hadas hay que estudiarlos simplemente en los adultos y no creo que sean aplicables para niños y niñas de nuestra época.

**¿Cuál es el uso de las emociones a la hora de la enseñanza?**

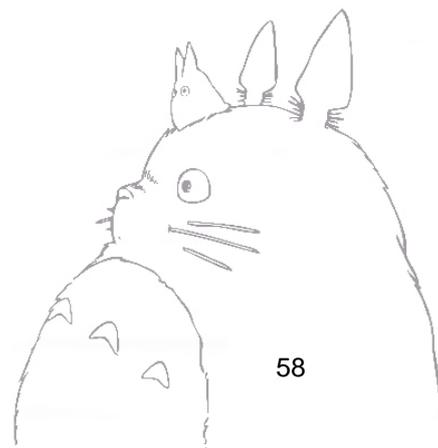




Le falta emoción al aula, ahora que me lo preguntas. Meter en el aula los medios audiovisuales, para trabajar cosas, le da recursos al profesorado. ¿Por qué? Porque puedes manejar emociones con muchísima más facilidad que si lo haces con la palabra. Hay profesores magníficos que con su palabra emocionan, pero, desde luego, un fragmento de una película puede emocionar. Puedes usar esa emoción o bien en contra, porque no te gusta, por ser machista, sexista o violenta; o bien a favor de lo que se está produciendo ahí. Con lo cual tienes un aliado extraordinario. Hay grandes directores, grandes actores, películas con gran presupuesto y tú las manejas en el aula.

>>Creo que hay que introducir los medios audiovisuales en el aula en primaria, incluso diría en infantil. Hay experiencias ya en Europa de niños que hacen cortos con cuatro o cinco años. Antes de saber leer, están aprendiendo a escribir y a leer en audiovisuales. Cuando lo hagan, la lectoescritura normal, sabrán escribir en dos modalidades, y no hay ningún divorcio entre una y la otra. Los grandes directores escriben guiones y para hacer una buena película hay que hacer un buen guion. Eso es escritura.

>>Los niños lo saben perfectamente. Desde que nacen tienen una cámara delante. Los niños ven una cámara y posan. No es como antes. Posan, te sonrían en el acto. Aprenden cosas mucho más difíciles a los cuatro y cinco años. Esto es muy sencillo. No hay que tenerle ningún miedo.

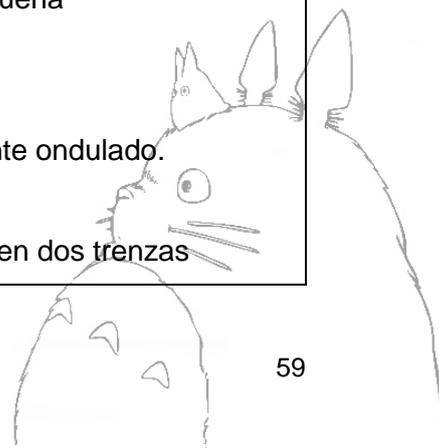




## FICHAS

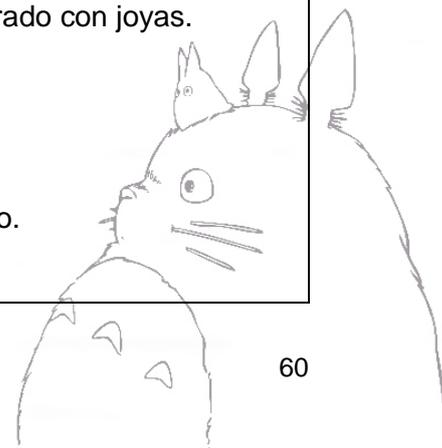
### NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO

DATOS BÁSICOS	
Título de la película:	NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO
Nombre del personaje:	Nausicaä
Rol:	Heroína - Princesa
DATOS FÍSICOS	
Descripción física:	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mujer joven.</li><li>- Estatura: Media</li><li>- Complexión: Pequeña</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Media melena.</li><li>- Ligeramente ondulado.</li><li>- Pelirrojo.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Redondos.</li><li>- Grandes.</li><li>- Castaño claro.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rectas.</li><li>- Finas.</li></ul></li><li>- Rostro: Ovalado.</li></ul> <p><b>2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Niña.</li><li>- Estatura: Media</li><li>- Complexión: Pequeña</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Largo.</li><li>- Ligeramente ondulado.</li><li>- Pelirrojo.</li><li>- Recogido en dos trenzas</li></ul></li></ul>



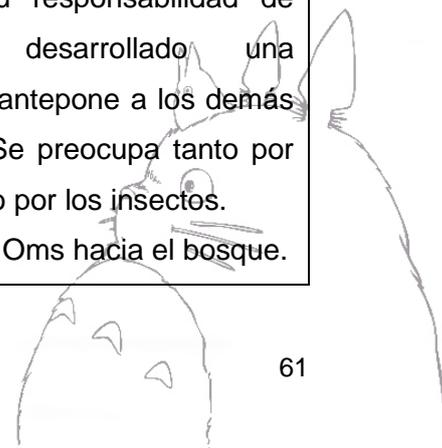


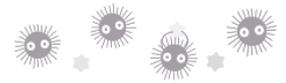
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Redondos.</li><li>- Grandes.</li><li>- Castaño claro.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rectas.</li><li>- Finas.</li></ul></li><li>- Rostro: Ovalado.</li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Chaqueta azul. Gruesa y larga.</li><li>- Pantalón beige.</li><li>- Gorro de aviador azul..</li><li>- Guantes largos azules.</li><li>- Botas marrones recubiertas por tela azul añil.</li><li>- Cinturón verde - hebilla plateada.</li><li>- Máscara respiración, de cuero marrón.</li><li>- Espada. Vaina de cuero.</li><li>- Mochila verde.</li></ul> <p><b>2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Gorro azul, atado al cuello, decorado con joyas.</li><li>- Túnica azul y violeta. Cuello redondo, manga larga.</li><li>- Pantalones bombachos azules.</li></ul> <p><b>3) Camisón.</b></p> <p><b>4) Vestido blanco de tirantes anchos.</b></p> <p><b>5) - Túnica rosa. Pantalones bombachos rojos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Gorro rosa, decorado con joyas.</li><li>- Botas.</li></ul> <p><b>6)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Túnica roja.</li><li>- Sombrero amarillo.</li><li>- Cinturón.</li></ul>



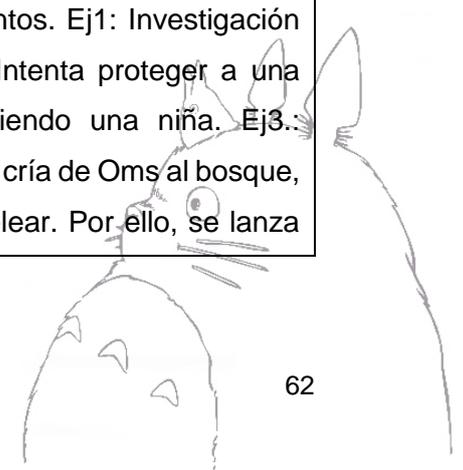


	- Pantalones bombachos.
<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Atlética:</b> Ej.: Movimientos y velocidad a la hora de recorrer el bosque. Ej2.: Salto a la nave, con varios metros de altura como diferencia, durante el ataque.</p> <p><b>Rápida:</b> Ej.: Velocidad a la hora de recorrer el bosque. Ej2.: Recorre el pueblo en busca de su padre ante el ataque.</p> <p><b>Ágil:</b> Ej.: Manejo del silbato para insectos. Ej2.: Manejo del aparato de vuelo. Ej3.: Combate contra los soldados.</p> <p><b>Mañosa:</b> Ej.: Esparce la pólvora en torno al ojo del insecto para obtenerlo, ya que por su propia fuerza es imposible.</p> <p><b>Fuerte:</b> Ej.: Combate contra los soldados.</p>
<b>DATOS PSICOLÓGICOS</b>	
<b>Personalidad:</b>	<p><b>Inteligente:</b> Estudio de las especies existentes en el mar de putrefacción. No es impulsiva, razona las cosas antes de llevarlas a cabo. Por eso se siente aturdida y se asusta ante el odio y las acciones que hace que desempeñe.</p> <p><b>Culta:</b> Comprensión de la naturaleza y el estado en el que se encuentra.</p> <p><b>Ingeniosa: Ej.:</b> Obtención ojo Oms.</p> <p><b>Empática:</b> Por su personalidad natural e impulsada por su responsabilidad de princesa, ha desarrollado una personalidad que antepone a los demás sobre sí misma. Se preocupa tanto por los humanos como por los insectos.</p> <p style="text-align: center;">Ej.: Guía al Oms hacia el bosque.</p>



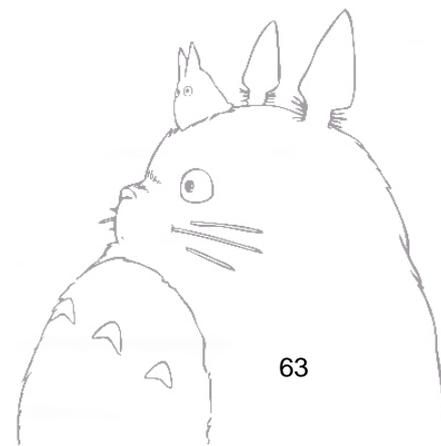


	<p>Ej2.: Intenta ayudar a las personas de la nave accidentada, incluso inmersa en un mar de llamas y escombros.</p> <p>Ej3.: Después del shock al que se ve sometida por la invasión, se desmaya.</p> <p>Ej4.: Para lograr convencer a sus ciudadanos y frenar su ataque de pánico, se quita la máscara, a riesgo de su vida.</p> <p>Ej5.: Lloro cuando le arrebatan la cría de Oms para matarla, pese a que la cría no ha hecho ningún daño.</p> <p><b>Valiente:</b> Ej1.: Guía la nave. Ej2.: Guía a los insectos. Ej3.: Busca a todo su pueblo para guiarlo al castillo. Ej3: Deja que los Oms la analicen.</p> <p><b>Expresiva (sencilla):</b> Sus emociones se reflejan en su rostro, potencialmente en los ojos y en el pelo.</p> <p><b>Reflexiva:</b> Mantiene un carácter razonable, analiza las situaciones. Ej.: Cuando someten a su pueblo, por mantenerlos a salvo, se rinde. Se mantiene así salvo en situaciones extremas, como el asesinato del rey.</p> <p><b>Carismática:</b> Es respetada y escuchada por su pueblo.</p> <p><b>Pacifista:</b> Detesta la guerra y pone en juego su propia integridad para detenerla. Trata de salvar el mundo con métodos no violentos. Ej1: Investigación bajo tierra. Ej2.: Intenta proteger a una cría de Oms siendo una niña. Ej3.: Desea devolver la cría de Oms al bosque, pero no quiere pelear. Por ello, se lanza</p>
--	--



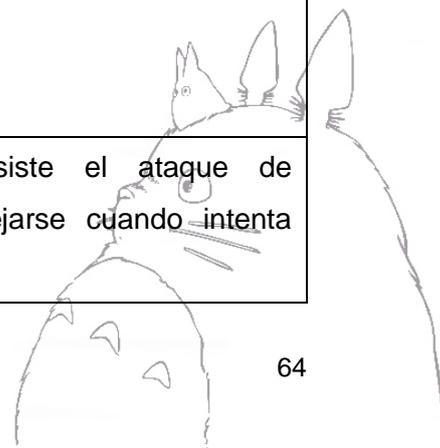


	<p>con los brazos extendidos hacia los captores, siendo herida en el proceso.</p> <p><b>Sosegada:</b> Tiene una personalidad tranquila, muy calmada. Por eso se asusta tanto al dejarse llevar por el odio.</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	<p>El papel de <b>Nausicaä</b> en <b>Nausicaä del Valle del Viento</b> es el de la princesa y la heroína que intenta salvar a su pueblo, investigando sobre la contaminación, y refrenando la guerra y los deseos de destrucción de la humanidad.</p>
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Defensa de la naturaleza.</li><li>- Solución de los problemas en las sociedades de forma pacífica.</li><li>- Codicia y odio en el ser humano.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li><li>- La mujer como ser fuerte e independiente.</li></ul>





<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	NAUSICÁÄ DEL VALLE DEL VIENTO
<b>Nombre del personaje:</b>	Yupa
<b>Rol:</b>	Donante
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Hombre de mediana edad.</li><li>- Estatura: Alto.</li><li>- Complexión: Grande.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Castaño y canoso.</li><li>- Corto.</li><li>- Rapado.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Azules grisáceos.</li><li>-</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Gruesas.</li><li>- Rectas.</li></ul></li><li>- Rostro:<ul style="list-style-type: none"><li>- Cuadrado.</li><li>- Barba abundante y canosa.</li></ul></li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Sombrero marrón.</li><li>- Abrigo grueso y largo, marrón.</li><li>- Pantalones marrones.</li><li>- Guantes gruesos, marrones.</li><li>- Botas marrones.</li><li>- Cinturón.</li><li>- Capa.</li></ul>
<b>Capacidades físicas:</b>	<b>Fuerte:</b> Ej.: Resiste el ataque de Nausicaä sin quejarse cuando intenta detenerla.

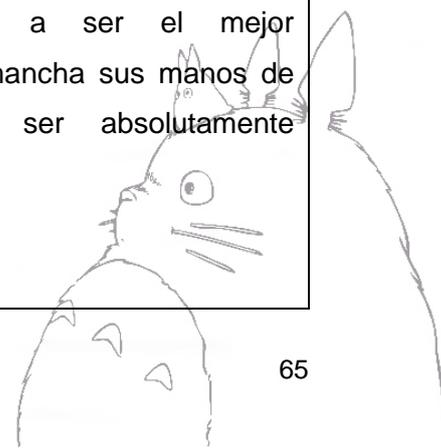




	<p><b>Ágil:</b> Ej.: Mediación Nausicaä - soldados.</p> <p><b>Sigiloso:</b> Se adentra por cualquier lugar custodiado por el Ejército sin ser visto. Así descubre al Dios Guerrero.</p>
--	---

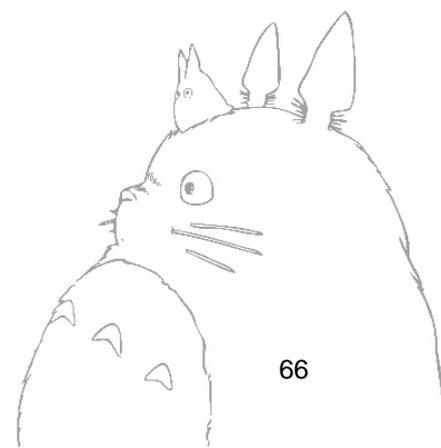
### DATOS PSICOLÓGICOS

<b>Personalidad:</b>	<p><b>Inteligente:</b> Ej.: Detiene el ataque de Nausicaä usando su propio cuerpo. En cambio, el ataque del soldado lo detiene con un arma. Esto tiene como fin, no rendirse, sino buscar la manera de salvarlos a todos.</p> <p><b>Sensato:</b> Comprende el funcionamiento de mundo y cómo moverse en él. Ej.: Detiene a Nausicaä de su pelea contra los soldados. Ej2.: Escucha a Nausicaä antes de emprender cualquier acción contra sus investigaciones.</p> <p><b>Valiente:</b> Para poder comprender la naturaleza de la contaminación y la forma de salvar a su gente, viaja por todo el mundo, sin importar los problemas que existan.</p> <p><b>Curioso:</b> Ej.: Sigue a Teto por todo el camino bajo tierra hasta encontrar a Nausicaä. Ej2.: Interés instantáneo por la investigación de Nausicaä.</p> <p><b>Pacifista:</b> Detesta la guerra y pone en juego su propia integridad para detenerla. Pese a ser el mejor espadachín, no mancha sus manos de sangre de no ser absolutamente necesario.</p>
----------------------	--



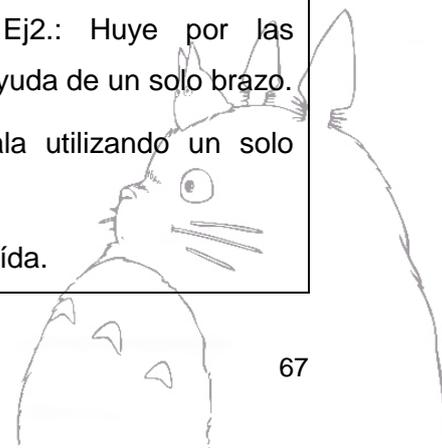


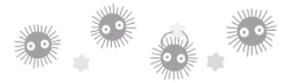
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	El papel de <b>Yupa</b> en <b>Nausicaä del Valle del Viento</b> está vinculado a la enseñanza. Es la guía paciente que tranquiliza y enseña a Nausicaä gracias a sus experiencias en la vida.
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Defensa de la naturaleza.</li><li>- Solución de los problemas en las sociedades de forma pacífica.</li><li>- Codicia y odio en el ser humano.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li><li>- La mujer como ser fuerte e independiente.</li></ul>



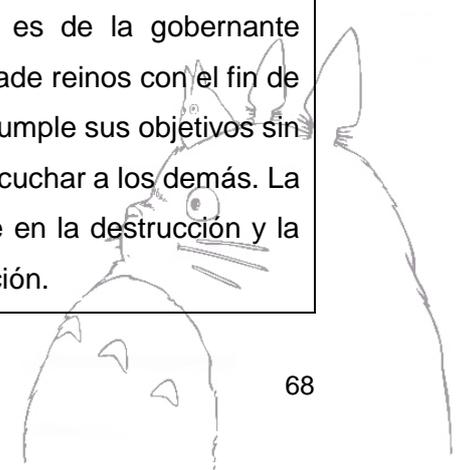


<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO
<b>Nombre del personaje:</b>	Kusana
<b>Rol:</b>	Agresor
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mujer joven.</li><li>- Estatura: Alta.</li><li>- Complexión: Media</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rubio.</li><li>- Largo.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Almendrados.</li><li>- Azules.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Finas.</li><li>- Rectas.</li></ul></li><li>- Rostro: Ovalado.</li></ul> No tiene el brazo izquierdo.
<b>Vestuario:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Túnica blanca.</li><li>- Cinturón.</li><li>- Armadura dorada.</li><li>- Tiara.</li></ul>
<b>Capacidades físicas:</b>	<b>Resistencia:</b> Ej.: Soporta el ataque a la nave sin caer. Ej2.: Huye por las montañas con la ayuda de un solo brazo. <b>Fuerza:</b> Ej.: Escala utilizando un solo brazo. <b>Velocidad:</b> Ej.: Huída.



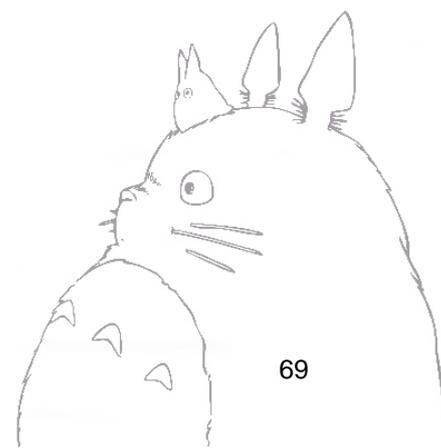


<b>DATOS PSICOLÓGICOS</b>	
<b>Personalidad:</b>	<p><b>Orgullosa:</b> Confía plenamente en su opinión y criterio. Ej.: Primera aparición en el Valle del Viento.</p> <p>Roza la <b>arrogancia:</b> Permite que los demás de hablen, pero realmente no los escucha. Solo ve lo que quiere ver. Ej.: Su iniciativa de quemar el mar de putrefacción. Ej.: Explicación de la anciana del Valle del Viento. Ej2.: Sonrisa a Nausicaä cuando la descubre huyendo.</p> <p><b>Obstinada:</b> Se empeña, hasta el final, en sus propias creencias, influenciada por sus experiencias pasadas.</p> <p><b>Seria:</b> Mantiene las distancias con su entorno, reforzada por su papel político. No refleja sus emociones al exterior.</p> <p><b>Atenta:</b> Ej.: No pierde de vista los movimientos y acciones de Nausicaä cuando intenta rescatar la nave de sus ciudadanos.</p> <p><b>Teme a lo que no comprende:</b> Actúa impulsivamente a lo que se sale de su control y lo que no comprende. Le aterran los Oms y todo lo relacionado con el bosque.</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	<p>El papel de <b>Kusana</b> en <b>Nausicaä del Valle del Viento</b> es de la gobernante extranjera que invade reinos con el fin de absorber poder. Cumple sus objetivos sin detenerse y sin escuchar a los demás. La agresora que cree en la destrucción y la guerra como solución.</p>



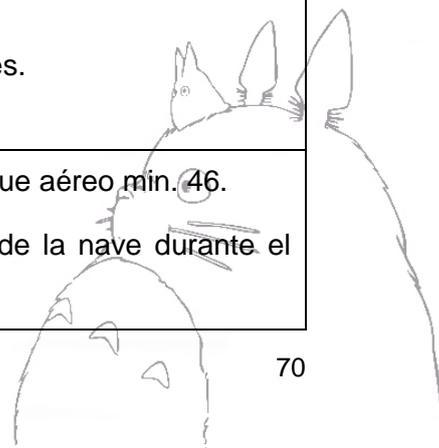


<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Defensa de la naturaleza.</li><li>- Solución de los problemas en las sociedades de forma pacífica.</li><li>- Codicia y odio en el ser humano.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li><li>- La mujer como ser fuerte e independiente.</li></ul>
-------------------	---





<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO
<b>Nombre del personaje:</b>	Asbel
<b>Rol:</b>	Auxiliar
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Hombre joven.</li><li>- Estatura: Media.</li><li>- Complexión: Media.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>-Castaño oscuro.</li><li>- Corto.</li><li>- Revuelto.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Verdes azulados. Oscuros.</li><li>- Redondos.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Gruesas.</li><li>- Ligeramente arqueadas.</li></ul></li><li>- Rostro: Cuadrado.</li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Gorro marrón.</li><li>- Pañuelo beige.</li><li>- Abrigo grueso y largo, marrón.</li><li>- Cinturón marrón.</li><li>- Pantalón marrón.</li><li>- Botas marrones.</li><li>- Guantes marrones.</li><li>- Camiseta beige.</li></ul>
<b>Capacidades físicas:</b>	<b>Puntería:</b> Ej.: Ataque aéreo min. 46. <b>Agilidad:</b> Control de la nave durante el ataque aéreo.

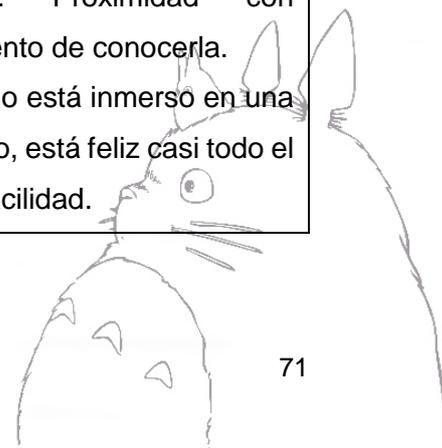




	<p><b>Resistencia:</b> Sobrevive al impacto de la nave estrellada.</p> <p><b>Rápido:</b> Huida de los insectos.</p> <p><b>Torpe:</b> Al no manejar el terreno, su camino se entorpece con facilidad en el mar de putrefacción.</p>
--	--

### DATOS PSICOLÓGICOS

<b>Personalidad:</b>	<p><b>Impetuoso:</b> Se deja llevar por las emociones del momento. Ej.: Detiene el ataque al contemplar a Nausicaä. Ej2.: Ataca a los insectos del mar de putrefacción al car, provocando su furia. Ej3.: Se rebela contra los supervivientes de su reino para liberar a Nausicaä y que ella detenga el ataque del Dios Guerrero. Ej4.: De la felicidad de verla viva, alza en brazos a Nausicaä.</p> <p><b>Valiente:</b> Ej1.: Se lanza solo al ataque aéreo. Ej2.: Salta por un precipicio para evitar el ataque de los insectos. Ej2.: Pese a que no puede salvar a ninguno de los dos, ni siquiera a sí mismo, pelea en las arenas movedizas intentando alcanzar a Nausicaä y ayudarla.</p> <p><b>Atrevido:</b> No tiene restricciones consigo mismo ni con el resto. Vinculado con <b>impetuoso</b>. Ej.: Proximidad con Nausicaä al momento de conocerla.</p> <p><b>Alegre:</b> Una vez no está inmerso en una situación de peligro, está feliz casi todo el tiempo y ríe con facilidad.</p>
----------------------	--

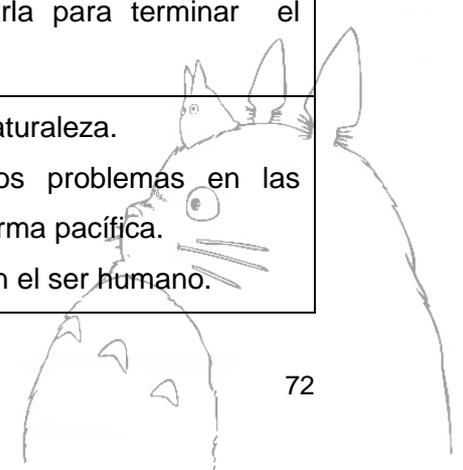




	<p><b>Curioso:</b> Ej.: interacción con Nausicaä en el mundo bajo el mar de putrefacción. Viaja con Yupa para descubrir más del "nuevo mundo".</p> <p><b>Sincero:</b> Ej.: Opinión tras probar las bayas del Valle del Viento. Ej2.: ¿por qué nació el Mar de Putrefacción? Te gusta pensar en cosas muy extrañas".</p> <p><b>Expresivo:</b> Debido a su personalidad honesta y abierta, transmite la mayoría de sus pensamientos y sentimientos con claridad a través de su rostro y su voz.</p> <p><b>Familiar:</b> Muy unido a su familia y su gente. Por ello, desea vengar a su hermana.</p> <p><b>Amistoso:</b> "Puede que no sepan muy bien, pero sería capaz de comerme una tonelada":.Ej2.: Recibimiento a Nausicaä después de sobrevivir al ataque de los Oms.</p> <p><b>Atento:</b> Ej.: Cubre a Nausicaä con su abrigo cuando esta se queda dormida.</p>
--	--

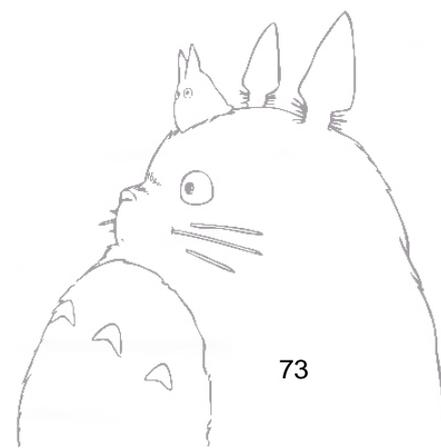
**FUNCIONALIDAD**

<b>Narrativa:</b>	El papel de <b>Asbel en Nausicaä del Valle del Viento</b> es el de un joven que intenta proteger su pueblo. Conoce a Nausicaä, escucha su concepto del Mar de Putrefacción y la ilógica de la guerra, decidiendo ayudarla para terminar el conflicto.
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Defensa de la naturaleza.</li> <li>- Solución de los problemas en las sociedades de forma pacífica.</li> <li>- Codicia y odio en el ser humano.</li> </ul>





	<ul style="list-style-type: none"><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li><li>- La mujer como ser fuerte e independiente.</li></ul>
--	---





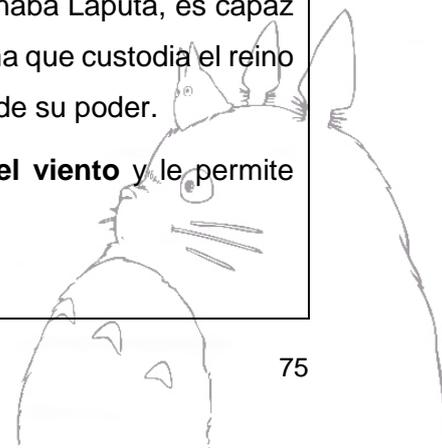
## EL CASTILLO EN EL CIELO

DATOS BÁSICOS	
Título de la película:	EL CASTILLO EN EL CIELO
Nombre del personaje:	Sheeta
Rol:	Princesa - Eje Principal
DATOS FÍSICOS	
Descripción física:	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Chica adolescente.</li><li>- Estatura: Media.</li><li>- Complexión: Pequeña.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Castaño oscuro.</li><li>- Largo.</li><li>- Lacio.</li><li>- Recogido en dos trenzas simples y una diadema.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Redondos.</li><li>- Azules oscuros.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Finas y rectas.</li></ul></li><li>- Rostro: Redondo.</li></ul> <p><b>2)</b></p> <p>Igual al punto 1 salvo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Castaño oscuro.</li><li>- Corto.</li><li>- Lacio.</li><li>- Recogido por una diadema.</li></ul></li></ul>
Vestuario:	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vestido negro. Manga larga. La altura de la rodilla.</li></ul>





	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bailarinas marrones.</li></ul> <p><b>2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Pantalones azules.</li><li>- Abrigo marrón.</li><li>- Boina de obrero color canela.</li><li>- Zapatos marrones.</li></ul> <p><b>3)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Camisón blanco.</li></ul> <p><b>4)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Blusa amarilla con mangas cortas.</li><li>- Pantalones bombachos rojo pálido, a la cintura.</li><li>- Cinturón naranja.</li></ul>
<p><b>Capacidades físicas:</b></p>	<p><b>Débil:</b> Su fuerza física es débil, necesitando ayuda an las tareas en las que la fuerza bruta predomina. Ej.: Al montar en la nave de observación, al intentar mover la manivela que controla las alas, hizo el intento, pero necesitó la ayuda de Pazu.</p> <p><b>Hábil:</b> Especialmente con las cosas que necesitan un tacto cuidadoso.</p> <p><b>Velocidad media:</b> Durante la huída, en todo momento sigue el ritmo de Pazu gracias a que van sujetos de la mano. Le sigue, pero no iguala su velocidad.</p> <p><b>Magia:</b> Como descendiente de la monarquía que reinaba Laputa, es capaz de controlar la gema que custodia el reino y que es el centro de su poder.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Controla <b>el viento</b> y le permite <b>volar</b>.</li></ul>





## DATOS PSICOLÓGICOS

### Personalidad:

**Introversa:** De por sí es tímida, pero esta faceta se ve potenciada por su crianza cerrada, solo rodeada por su familia, y la cantidad de secretos que cargan. Por ello, no es muy comunicativa. En muchas ocasiones, Pazu presupone sus pensamientos. Además, su rostro no es muy expresivo. No habla mucho y, cuando lo hace, suele utilizar frases cortas. Salvo con Pazu.

De niña era más expresiva. EL fallecimiento de sus padres, el peso de los secretos y el haber sido objeto de la codicia de Muska y el ejército la han vuelto más cerrada en sí misma.

**Miedo:** Enfrenta sus temores por obligación, pero eso no quita que los tenga. Ej.: Reacción al llegar a la sala del robot.

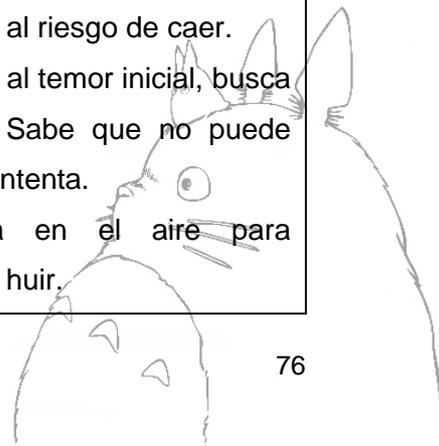
**Valiente:** No es algo instintivo, sino aprendido a la fuerza. Vivió toda su vida en un territorio aislado y protegido, con la única compañía de su familia. Al verse atacada, sin ningún tipo de ayuda, se ve obligada a luchar por si misma.

- Ej.: Ataca al agresor por la espalda con una botella. Le tiembla el pulso, pero lo hace.

- Ej2.: Sale del dirigible a través de una ventana, pese al riesgo de caer.

- Ej3.: Pese al temor inicial, busca detener al robot. Sabe que no puede detenerlo, pero lo intenta.

-Ej4: Salta en el aire para sujetarse a Pazu y huir.





**Protectora:** Ej.: Para proteger a Pazu, accede a ayudar a Muska.

**Curiosa:** Ej.: Al escuchar el sonido de la trompeta de Pazu, sale de la habitación para descubrir de dónde procede. Ej2.: Observa con atención las cuevas al descubrir la función de las piedras que ahí se encuentran.

**Independiente:** Aunque sabe pedir ayuda, conoce sus límites, prefiere hacer todo lo posible por sí misma.

- Ej.: conversación con Pazu en la que él comenta que solo necesita decírselo si necesita algo y ella mantiene que puede hacerlo por sí misma.

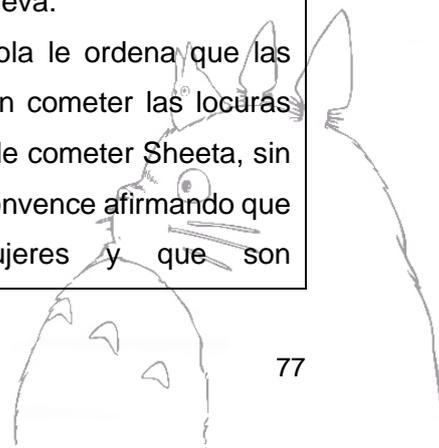
- Ej2: Huye del robot. Sabe que no puede pelear, pero no espera que nadie la salve.

**Honesta:** Cada vez que hablan, se comunican honestamente de forma natural. Salvo cuando Sheeta está estudiando si Pazu es digno de confianza y cuando le miente para protegerle.

**Discreta:** Guarda muy bien sus secretos y no se los confía a Pazu hasta saber que es de su completa confianza.

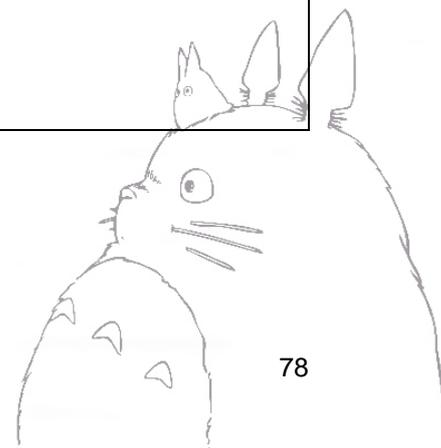
**Inteligente:** No confía abiertamente en Pazu hasta un tiempo considerable después de haberlo conocido. Por ello, no se sincera completamente con él hasta salir de la cueva.

**Perspícaz:** Ej.: Dola le ordena que las señoritas no deben cometer las locuras que está a punto de cometer Sheeta, sin embargo, ella la convence afirmando que ambas son mujeres y que son



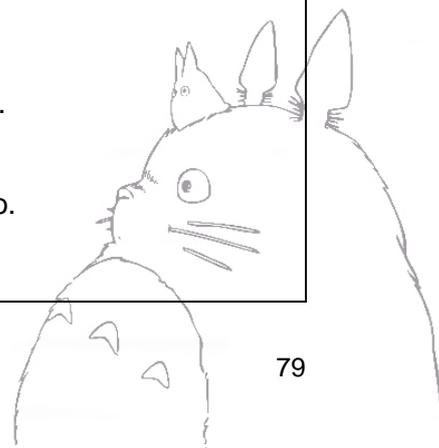


	<p>perfectamente capaces de hacerlo. Le demuestra que puede manejar, con soltura, las tareas de la cabina de observación. Incluso miente, afirmando que Pazu quiere que permanezca con él. La compañía de Pazu le sirve como apoyo para demostrar sus verdaderas capacidades y fuerza.</p> <p><b>Intuitiva:</b> Ej.: Comprende el lenguaje mudo del robot en Laputa.</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	<p>El papel de <b>Sheeta</b> en <b>El Castillo en el Cielo</b> es el de la princesa que debe enfrentarse a las responsabilidades que le han sido confiadas en su herencia y buscar la forma de luchar contra las ansias de poder que han surgido, tanto en el Ejército como en la familia real.</p>
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La lucha contra la codicia y el egoísmo humano. La inutilidad de la guerra.</li><li>- El lenguaje silencioso y fuerte de la naturaleza.</li><li>- Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li><li>- La mujer como ser fuerte e independiente.</li></ul>



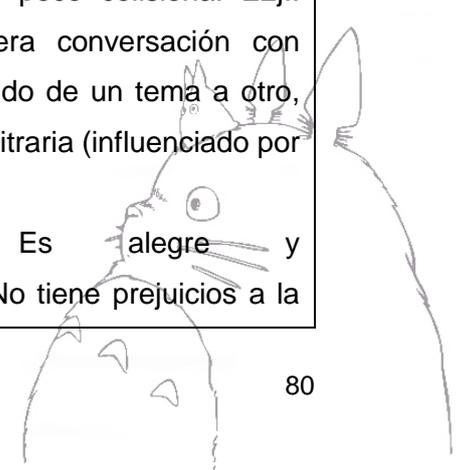


<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	EL CASTILLO EN EL CIELO
<b>Nombre del personaje:</b>	Pazu
<b>Rol:</b>	Héroe
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Chico adolescente.</li><li>- Estatura: Media.</li><li>- Complexión: Media.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Castaño.</li><li>- Corto.</li><li>- Revuelto.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Redondos.</li><li>- Pardos.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Gruesas.</li><li>- Rectas.</li></ul></li><li>- Rostro: Cuadrado.</li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Camisa blanca. Mangas remangadas a la altura de los codos.</li><li>- Caleco marrón.</li><li>- Pantalones azules, parche marrón en la rodilla derecha.</li><li>- Zapatos marrones.</li><li>- Guantes verdes.</li><li>- Sombrero verde.</li><li>- Gafas de aviador.</li><li>- Morral verde.</li><li>- Cinturón de cuero.</li></ul>



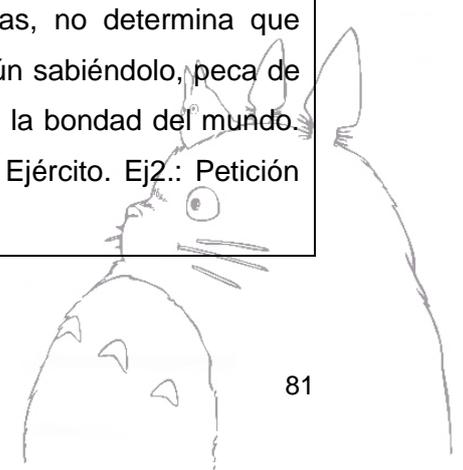


<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Fuerte:</b> Relacionado con su trabajo en la mina. Ej.: Carga a Sheeta siendo un peso muerto.</p> <p><b>Resistente:</b> Ej.: Se cae, atravesando el suelo de ladrillo. Además, luego le cae Sheeta encima. No sale herido.</p> <p><b>Música:</b> Toca diestramente la trompeta cada mañana, al amanecer.</p> <p><b>Hábil:</b> Sabe comprender el funcionamiento de toda clase de maquinaria y trabajar con ello. Ej.: Maquinaria mina. Ej2.: Maquinaria nave Dola.</p> <p><b>Piloto:</b> Probablemente por conocimientos dados por su padre, conoce cómo funciona el viento y las formas de pilotar una nave. Ej.: Manejo de la cabina de observación.</p> <p><b>Atlético:</b> Ej.: Trabajo en la fábrica. Ej2.: Rescate de Sheeta.</p>
<b>DATOS PSICOLÓGICOS</b>	
<b>Personalidad:</b>	<p><b>Atento:</b> Antes de separarse de Sheeta, estando ella desmayada, la cubre con su chaleco.</p> <p><b>Distraído:</b> Ej.: Está haciendo funcionar el motor del ascensor, se abstrae pensando en Sheeta y por poco colisiona. E2j.: Durante la primera conversación con Sheeta, va pasando de un tema a otro, de forma casi arbitraria (influenciado por los nervios).</p> <p><b>Refrescante:</b> Es alegre y despreocupado. No tiene prejuicios a la</p>



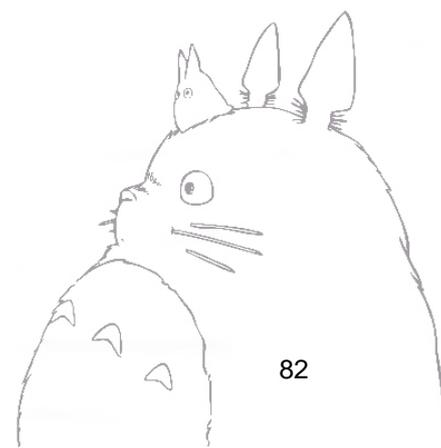


	<p>hora de tratar con la gente y dice todo tal cual lo piensa. Ej.: Primera conversación con Sheeta.</p> <p><b>Honesto:</b> No piensa las cosas antes de decirlas. Las trasmite tal cual pasan por su mente. Ej.: "Dudaba que fueras un ser humano".</p> <p><b>Simple:</b> Su forma de pensar y actuar, a veces, resulta previsible para el resto de personajes. Ej.: Las lecturas que hacen de él Muska y Dola, lo que supone que se "salgan con la suya".</p> <p><b>Impetuoso:</b> Hace las cosas de forma instintiva, sin pararse a pensarlas antes. Ej.: Salta para comprobar si era el colgante de Sheeta el que conseguía hacerla volar.</p> <p><b>Valiente:</b> No tiene miedo de enfrentarse a los bandidos de Dola ni al Ejército, con tal de proteger a Sheeta. Es <b>intrépido</b>, debido a sus actos irreflexivos.</p> <p><b>Idealista:</b> Actúa según sus principios. Protege a Sheeta aunque la acaba de conocer y no sabe nada de ella.</p> <p><b>Orgullosa:</b> Tiene como meta en la vida demostrar que su padre decía la verdad cuando hablaba de la existencia de Laputa.</p> <p><b>Inocente:</b> Resulta demasiado confiado. Hasta que no ve las intenciones agresivas explícitas, no determina que son agresores. Aún sabiéndolo, peca de inocente. Cree en la bondad del mundo. Ej.: Aparición del Ejército. Ej2.: Petición de ayuda a Dola.</p>
--	--



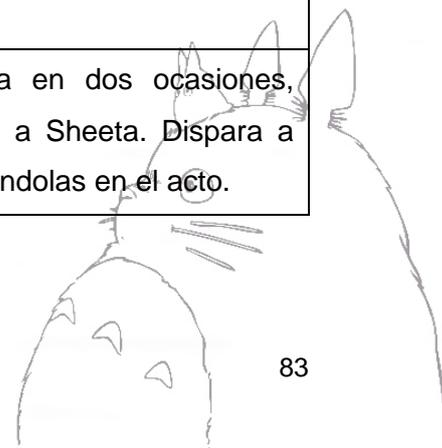


	<p><b>Testarudo:</b> Ej.: Aunque es imposible colarse por la abertura de su celda en la cárcel, sigue intentando colarse hasta casi quedarse atascado.</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<p><b>Narrativa:</b></p>	<p>El papel de <b>Pazu</b> en <b>El Castillo en el Cielo</b> es el del héroe que, bueno e inocente, cree en la justicia y la bondad humana. Descubre a Sheeta y, sabiendo que es injustamente tratada, decide protegerla.</p> <p>Su aventura comienza al decidir salvarla de sus captores.</p>
<p><b>Simbólica:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La lucha contra la codicia y el egoísmo humano. La inutilidad de la guerra.</li><li>- El lenguaje silencioso y fuerte de la naturaleza.</li><li>- Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li><li>- La mujer como ser fuerte e independiente.</li></ul>





<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	EL CASTILLO EN EL CIELO
<b>Nombre del personaje:</b>	Muska
<b>Rol:</b>	Agresor
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Hombre de mediana edad.</li><li>- Estatura: Alta.</li><li>- Complexión: Media.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rubio caoba.</li><li>- Corto.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Grises.</li><li>- Pequeños.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Finas.</li><li>- Ligeramente arqueadas en los extremos exteriores.</li></ul></li><li>- Rostro: Rectangular.</li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Camisa blanca.</li><li>- Traje marrón.</li><li>- Corbata ancha amarilla.</li><li>- Gafas de sol oscuras, rectangulares.</li><li>- Zapatos marrones.</li></ul>
<b>Capacidades físicas:</b>	<b>Puntería:</b> Dispara en dos ocasiones, como advertencia, a Sheeta. Dispara a sus trenzas, desgándolas en el acto.

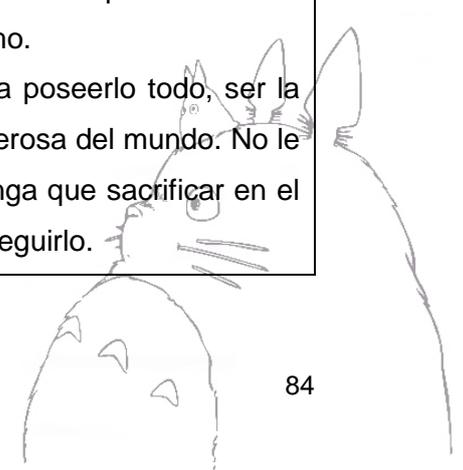




	<p><b>Velocidad:</b> Gracias a su altura, el simple caminar le otorga una velocidad similar a Sheeta corriendo.</p> <p><b>Fuerza:</b> Posee la fuerza característica de un militar (Cargo de coronel). Ej.: Secuestra a Sheeta sujetándola de las trenzas. Sin embargo, no suele hacer gala de la fuerza y prefiere los juegos de estrategia.</p>
--	---

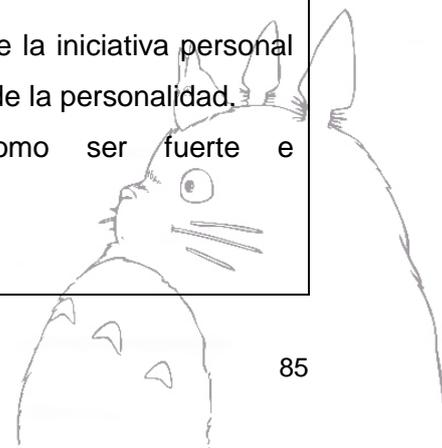
### DATOS PSICOLÓGICOS

<p><b>Personalidad:</b></p>	<p><b>Inteligente:</b> Realiza diversos juegos de estrategia a lo largo de toda la película. Gracias a eso, pese a que Sheeta no le facilita el camino, logra que ella le muestre Laputa.</p> <p><b>Culto:</b> Ha basado gran parte de su vida adquiriendo toda clase de conocimientos. Muchas veces le mueve la iniciativa de conocimiento científico.</p> <p><b>Astuto:</b> Recurre al engaño y a los juegos para obtener lo que desea.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ej1.: Engaña a Sheeta para que le muestre los secretos de Laputa a cambio de la libertad de Pazu.</li><li>- Ej2.: Engaña al Ejército, haciéndoles creer que el descubrimiento de Laputa será un beneficio para ellos, cuando los está utilizando para obtener el reino para sí mismo.</li></ul> <p><b>Avaricioso:</b> Ansía poseerlo todo, ser la persona más poderosa del mundo. No le importa lo que tenga que sacrificar en el camino para conseguirlo.</p>
-----------------------------	--



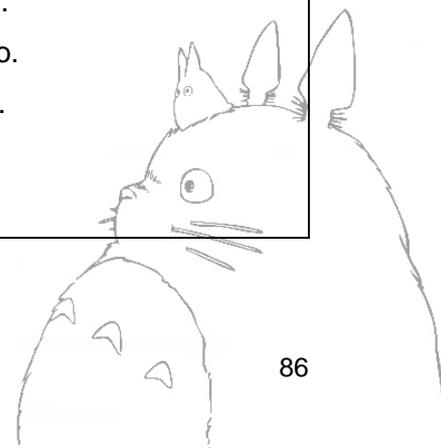


	<p><b>Egoísta:</b> No se replantea los deseos ni intereses del resto de personas a no ser que conocerlos le suponga un beneficio para sus propios planes. Manipula abiertamente a Sheeta y a Pazu para conseguir su objetivo.</p> <p><b>Lujurioso:</b> Por obtener lo que desea, es capaz de todo. Por ejemplo, para lograr un poder completo de Laputa, sin problemas de gobierno futuros, planea convertir a Sheeta en su reina.</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	<p>El papel de <b>Muska</b> en <b>El castillo en el cielo</b> es el de agresor que, sabiendo su árbol genealógico, decide que debe recuperar lo que por derecho le corresponde. No tiene límites para culminar esa tarea.</p> <p>Necesita a Sheeta para su objetivo y no duda en usarla para sus propios fines como buenamente le parece.</p>
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La lucha contra la codicia y el egoísmo humano. La inutilidad de la guerra.</li><li>- El lenguaje silencioso y fuerte de la naturaleza.</li><li>- Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li><li>- La mujer como ser fuerte e independiente.</li></ul>



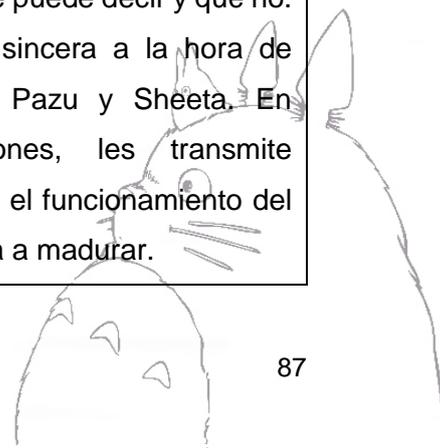


<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	EL CASTILLO EN EL CIELO
<b>Nombre del personaje:</b>	Dola
<b>Rol:</b>	Agresor - Donante
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mujer anciana.</li><li>- Estatura: Alta.</li><li>- Complexión: Grande.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Pelirrojo (encanecido)</li><li>- Largo. Recogido en trenzas.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Grises.</li><li>- Ligeramente almendrados.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Grandes.</li><li>- Finas.</li><li>- Rectas, ligeramente arqueadas al final.</li></ul></li><li>- Rostro:<ul style="list-style-type: none"><li>- Cuadrado.</li><li>- Mandíbula fuerte.</li></ul></li><li>- Nariz: Aguiluña.</li><li>- Le faltan dientes.</li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mono azul oscuro.</li><li>- Verdugo.</li><li>- Gafas de aviador.</li><li>- Cinturón de cuero.</li><li>- Guantes blancos.</li><li>- Botas de cuero.</li></ul> <b>2)</b>





	<ul style="list-style-type: none"><li>- Traje azul oscuro con adornos de encaje blanco y volantes.</li><li>- Broche dorado con una esmeralda en medio.</li><li>- Pendientes en forma de aro.</li><li>- Bombín azul con una cinta decorativa granate.</li><li>- Botas de cuero.</li></ul> <p><b>3)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Traje/mono de cuerpo entero azul, con detalles de encaje blanco.</li><li>- - Broche dorado con una esmeralda en medio.</li><li>- Pendientes en forma de aro.</li><li>- Bombín azul con una cinta decorativa granate.</li><li>- Botas de cuero.</li><li>- Cinturón negro.</li></ul>
<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Fuerte:</b> ej.: Ataque fortaleza volante.</p> <p><b>Veloz:</b> Ej.: Ataque dirigible.</p> <p><b>Coordinada:</b> Ej.: Ataque en el dirigible. Ningún movimiento innecesario, todo planificado y con un sentido.</p> <p><b>Piloto:</b> Capacidad de manejo de diferentes formas de vuelo.</p> <p><b>Puntería:</b> Hábil con las armas de fuego y las dagas. Siempre va armada.</p>
<b>DATOS PSICOLÓGICOS</b>	
<b>Personalidad:</b>	<p><b>Sincera:</b> Sabe qué puede decir y qué no. Sin embargo, es sincera a la hora de comunicarse con Pazu y Sheeta. En diferentes ocasiones, les transmite enseñanzas sobre el funcionamiento del mundo y les ayuda a madurar.</p>





**Tosca:** Siempre habla de forma cortante y, a veces, un tanto grosera. Sin importar si está de buen humor o no. ej.: Conversación en la casa de Pazu.

**Bruta:** Ej.: Arrasa con todo con un simple movimiento de brazo para poder aproximar el telégrafo.

**Inteligente:** Ej.: Aprende el código secreto del Ejército.

**Maleducada:** Habla a voz de grito, come mientras habla, etc. Influenciado por la vida de bandida.

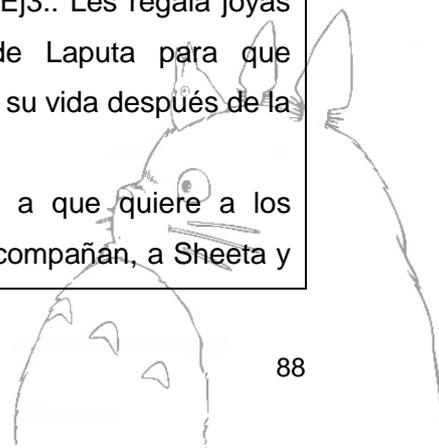
**Valiente:** Por conseguir un botín, no hay nada que la detenga. Ej.: Asalta un dirigible del Ejército para obtener el colgante de Sheeta.

**Genio:** Posee un carácter extremadamente fuerte.

**Astuta:** No actúa sin pensar. Aunque le encanta el combate, plantea planes y estrategias para sus acciones. Da igual la situación, siempre valora los beneficios que puede obtener de una determinada situación o información.

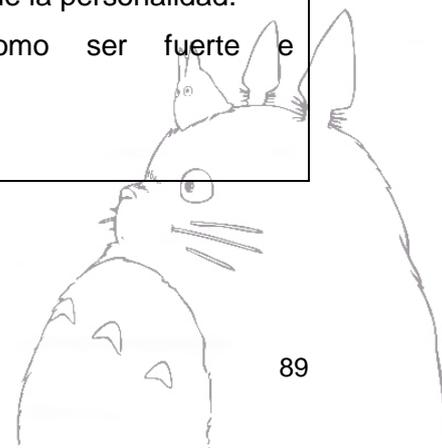
**Protectora:** Una vez se entra dentro de la banda, Dola los considera a todos como su familia. Ej.: Aconseja y riñe a sus secuaces como si fueran sus hijos. Ej2.: Se niega a irse de Laputa hasta el último minuto, esperando poder salvar a Sheeta y a Pazu. Ej3.: Les regala joyas que obtuvieron de Laputa para que puedan seguir con su vida después de la aventura.

**Reservada:** Pese a que quiere a los bandidos que la acompañan, a Sheeta y





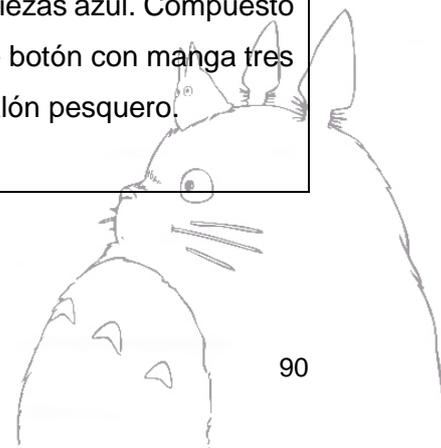
	<p>a Pazu como a su familia, no lo demuestra abiertamente.</p> <p><b>Liderazgo:</b> Lidera la banda sin problema ni ninguna duda de que ella es la líder.</p> <p><b>Precavida:</b> Siempre va armada. Tiene muchas más armas de las que aparenta.</p> <p>Ej.: Esconde un arma de fuego y dos proyectiles dentro de su pantalón.</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	<p>El papel de <b>Dola</b> en <b>El Castillo en el Cielo</b> es el de un personaje que baila entre la línea del bien y el mal. Su profesión está basada en el robo a mano armada, persigue a Sheeta por eso. Sin embargo, eso no la convierte en una mala persona. Su interés está en el dinero. Conoce las perversidades del mundo, lo que la ha endurecido.</p> <p>Cuida a los protagonistas, los guía y los aconseja en su camino.</p>
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La lucha contra la codicia y el egoísmo humano. La inutilidad de la guerra.</li><li>- El lenguaje silencioso y fuerte de la naturaleza.</li><li>- Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li><li>- La mujer como ser fuerte e independiente.</li></ul>





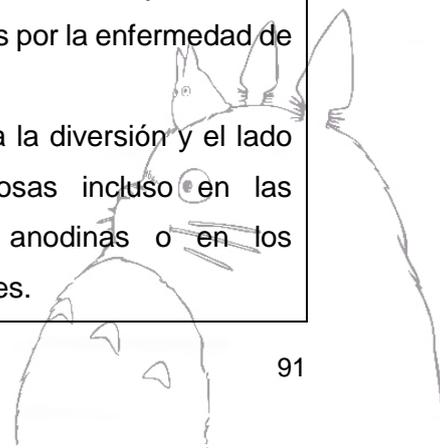
## MI VECINO TOTORO

DATOS BÁSICOS	
Título de la película:	MI VECINO TOTORO
Nombre del personaje:	Satsuki Kusakabe
Rol:	Heroína - eje Principal.
DATOS FÍSICOS	
Descripción física:	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Niña de 10 años de edad.</li><li>- Estatura: Media.</li><li>- Complexión: Pequeña - Atlético.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Castaño.</li><li>- Corto. Por encima del cuello.</li><li>- Ligeramente desordenado - influenciado por sus actividades deportivas y su estilo de vida inquieto.</li></ul></li><li>- Ojos: Castaños (oscuros).</li><li>- Cejas: Rectas. Finas.</li><li>- Nariz: Pequeña. Chata.</li><li>- Rostro: Ovalado.</li></ul>
Vestuario:	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Camisa amarilla. Manga corta y cuello redondo.</li><li>- Mono naranja: Falda de tirantes.</li><li>- Zapatos azules.</li></ul> <p><b>2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vestuario número 1 + sombrero blanco adornado por una cinta azul.</li></ul> <p><b>3)</b> Pijama de dos piezas azul. Compuesto por una camisa de botón con manga tres cuartos y un pantalón pesquero.</p> <p><b>4)</b></p>





	<ul style="list-style-type: none"><li>- Vestido amarillo, estilo veraniego. Mangas al hombro blancas. Doblado blanco a la altura del pecho.</li><li>- Zapatos abiertos blancos.</li></ul>
<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Atlética:</b> Debido a su personalidad y a su estilo de vida, goza de un cuerpo atlético acostumbrado a cualquier tipo de ejercicio. Ej. Al llegar a la nueva casa, corre y hace toda clase de piruetas en el jardín, en compañía de su hermana.</p> <p><b>Veloz:</b> Ej.: Al salir de su casa, en dirección al colegio, marcha a toda velocidad. Ni siquiera le da oportunidad a su familia a despedirse.</p> <p><b>Resistente:</b> Suporta atravesar largas distancias por su propio pie. Ej. Cuando Mei desaparece, corre en su busca, llegando a alejarse extremadamente de su casa. A su vez, cuando recibe noticias de la posible ubicación de Mei, rehace su camino corriendo, sin detenerse.</p> <p><b>Fuerte:</b> Ej. Carga el cubo lleno de agua, desde el río hasta la casa, con facilidad.</p>
<b>DATOS PSICOLÓGICOS</b>	
<b>Personalidad:</b>	<p><b>Alegre:</b> Sabiendo la importancia que tiene su figura para Mei, debido a la ausencia de su madre, trata de servir de guía. Busca toda clase de formas para que Mei tenga una vida feliz y animada, sin preocupaciones por la enfermedad de su madre.</p> <p><b>Entusiasta:</b> Busca la diversión y el lado bueno de las cosas incluso en las actividades más anodinas o en los hechos más simples.</p>





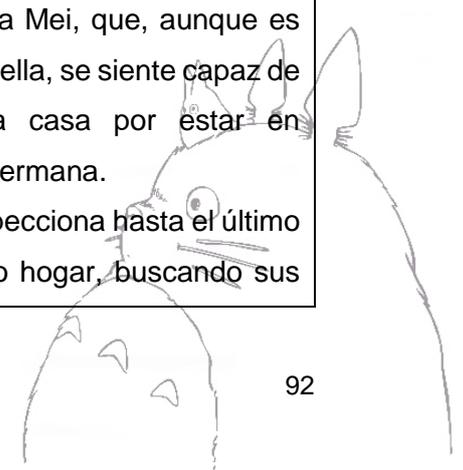
**Protectora:** Cuida y protege a su hermana todo el tiempo. En los momentos de juegos actúa como una hermana mayor. Sin embargo, hay ocasiones en las que Satsuki toma el papel de madre, debido a la hospitalización de ésta (ej. Peina a Mei todos los días, le prepara la comida, la cuida en el colegio. La recoge en su espalda, a caballito, mientras esperan a su padre en la parada de la guagua, etc.)  
Ej1: "No te asustes Mei, vas conmigo". Ej2: Promesa a Totoro (Protección de Mei).

- También mantiene ese papel con su padre. Para poder seguir esperándole en la parada y entregarle el paraguas, le sugiere a Mei que la espere en la casa de Nanny y, así, poder seguir ella esperando.

- Debido a esa imposición que se hace a sí misma, posee un carácter **fuerte**. Sin embargo, sigue siendo una niña de 10 años. Por ello, cuando se encuentra sola con Nanny en medio de la turbulenta situación de la enfermedad de su madre, estalla.

**Valiente:** Aunque se asusta al descubrir a los duendes del polvo en el interior de la casa, se arma de valor y entra. Su actitud influencia a Mei, que, aunque es más miedosa que ella, se siente capaz de adentrarse en la casa por estar en compañía de su hermana.

**Curiosa:** Ej1: Inspecciona hasta el último lugar de su nuevo hogar, buscando sus





particularidades y secretos. Ej2: Su gran deseo de conocer a Totoro.

- Aunque al principio se asusta, se muestra, más concretamente, sorprendida y confundida por su repentina presencia. Predomina la curiosidad al preguntarle: "¿Totoro?".

**Respetuosa:** Muestra modales educados. Probablemente influenciado por su familia, siendo su padre un profesor universitario, y por la situación familiar en general. Ej1: El primer encuentro con Nani. Ej2: Oración al Jizo de piedra del camino. Ej3: Promesa a Totoro (Protección de Mei).

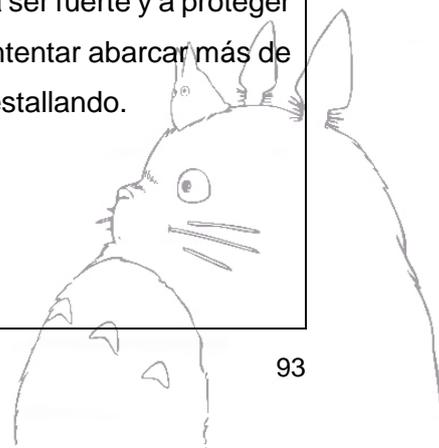
**Sincera:** Ej1: "no me gustan los chicos, pero me encanta la comida que prepara Nanny. ¡Está riquísima!".

**Amistosa:** Traba amistades con facilidad. Ej: La amistad con Michiko.

- Puede ser un poco lenta leyendo las verdaderas intenciones de las personas. Ej.: Relación con Kanta.

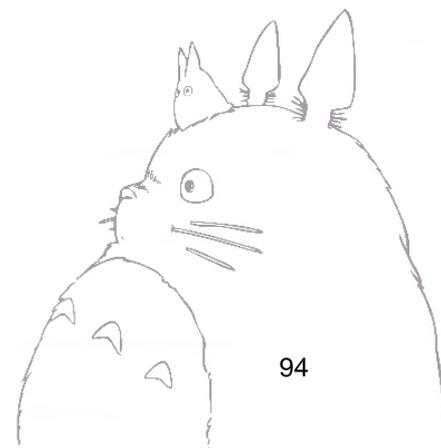
**Inteligente:** Pese a que ninguno de los adultos le ha explicado la verdadera situación de su madre, ella comprende lo que sucede con claridad.

**Sensible:** Gracias a su inteligencia, es capaz de comprender la delicadeza de la situación. Por esa misma sensibilidad, se obliga a sí misma a ser fuerte y a proteger a su hermana. Al intentar abarcar más de lo posible, acaba estallando.



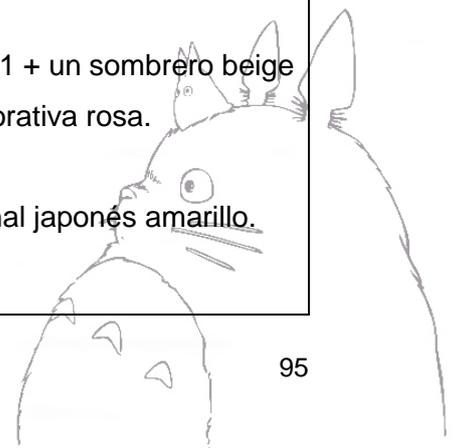


FUNCIONALIDAD	
<b>Narrativa:</b>	El papel de <b>Satsuki</b> en <b>Mi vecino Totoro</b> es el de la hermana mayor que ha tenido que asumir, a temprana edad, más responsabilidades que las que le competen. Debido a la enfermedad de su madre, debe hacer a un lado sus preocupaciones, mostrarse fuerte y feliz, para proteger a su hermana.
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La pureza de la infancia.</li><li>- La importancia de los lazos entre los seres humanos. Los vínculos de sangre no son los únicos que unen a las personas.</li><li>- El poder de lo místico, lo desconocido, y la naturaleza.</li><li>- La fuerza de la vida.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li></ul>





<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	MI VECINO TOTORO
<b>Nombre del personaje:</b>	Mei Kusakabe
<b>Rol:</b>	Princesa - Eje Principal
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Niña de 5 años.</li><li>- Estatura: Pequeña.</li><li>- Complexión: Mediana.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Castaño claro.</li><li>- Media melena. La altura del cuello.</li><li>- Recogido en dos coletas altas.</li></ul></li><li>- Cejas: redondas y finas.</li><li>- Rostro: cuadrado.<ul style="list-style-type: none"><li>- Mejillas sonrosadas.</li></ul></li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Blusa blanca. Mangas cortas bombachas.</li><li>- Vestido/Mono rosa con vuelo.<ul style="list-style-type: none"><li>- Bolsillos a la altura de la cadera.</li></ul></li><li>- Coletas para el pelo con adornos - esferas rojas-</li><li>- Zapatos amarillos.</li></ul> <b>2)</b> <p>Vestuario número 1 + un sombrero beige con una cinta decorativa rosa.</p> <b>3) Pijama tradicional japonés amarillo.</b>

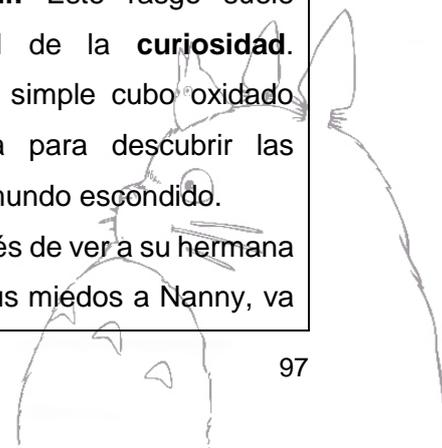




	<p><b>4)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vestido rosa. Doblado a la altura del pecho y mangas al hombro, cruzadas en la espalda, color fresa.</li><li>- Sandalias rosas.</li><li>- Coletas para el pelo con adornos - esferas rojas-</li></ul>
<p><b>Capacidades físicas:</b></p>	<p><b>Rápida:</b> Pese a que su hermana es mucho más alta y atlética, la sigue por donde quiera que vaya, lo más cerca posible. Ej1: El juego que realizan Satsuki y Mei al llegar a la nueva casa. Ej2: Cuando Mei descubre a los totoros más pequeños y los sigue hasta el bosque. Ej3: Cuando intenta demostrar que encontró a Totoro a través del camino en el bosque.</p> <p><b>Torpe:</b> Sus movimientos son torpes, carentes de agilidad. Muchas veces se potencia esa característica porque, en lugar de ir a su propio ritmo, trata de ir al mismo que el de su hermana.</p> <p><b>Resistencia:</b> Si su objetivo es a corto plazo y la mantiene en movimiento, no escatima esfuerzos en su tarea. Ej1: Persecución de los totoros más pequeños. Sin embargo, si la tarea la mantiene quieta, no tarda en cansarse. Ej2: La espera a su padre en la parada de guagua.</p> <p><b>Frenética:</b> No puede mantenerse quieta demasiado tiempo. Necesita tener su cuerpo en marcha todo el tiempo. Ej: Mientras Satsuki está en clase, ella se queda en casa con su padre. Al ver que</p>



	no tiene ninguna opción de juegos con él, rápidamente sale a buscar aventuras en el exterior.
<b>DATOS PSICOLÓGICOS</b>	
<b>Personalidad:</b>	<p><b>Dependiente:</b> Este rasgo lo tiene, especialmente, con su hermana. Esto se debe a que gran parte del tiempo lo pasa con Satsuki y que ésta ha desarrollado un carácter muy protector con ella. Gracias a su impulso, es capaz de vencer sus propios miedos.</p> <p>Ej1: Cuando no puede estar con su padre y la ponen al cuidado de Nanny, debido al llanto acaba al cuidado de Satsuki en el colegio.</p> <p>Ej2: Le teme a la oscuridad y a los seres que viven en ella, como los duendes del polvo. Sin embargo, sabiendo que Satsuki está a su lado, vence ese miedo. Por ello, al ser capaz de atrapar uno, va corriendo hacia su hermana.</p> <p>Ej3: Reacción al saber que su madre no las visitará ese fin de semana.</p> <p><b>Curiosa:</b> Desde el momento en que llega a su nueva casa, tanto en compañía de su hermana como en solitario, no duda en explorar. Así descubre a Totoro.</p> <p><b>Inocencia infantil:</b> Este rasgo suele unirse mucho al de la <b>curiosidad</b>. Consigue que un simple cubo oxidado sea una pantalla para descubrir las maravillas de un mundo escondido.</p> <p>Ej1: Después de ver a su hermana llorar y contarle sus miedos a Nanny, va</p>

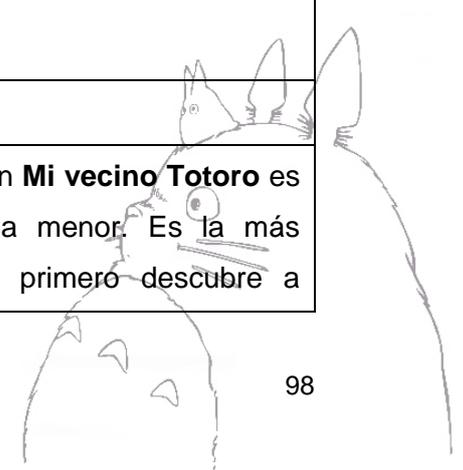




	<p>en busca de su madre. Esto se debe porque quiere darle la mazorca de maíz de Nanny, recordando sus palabras de "la verdura de Nanny sana a cualquiera".</p> <p><b>Despreocupada:</b> Ej. Forma de dormir, totalmente desorganizada a diferencia de su padre y su hermana.</p> <p><b>Alegre:</b> Se maravilla con todo lo que hay a su alrededor, por muy simple que sea. Como por encontrarse una bellota.</p> <p><b>Inquieta:</b> Tanto si juega sola como si es en compañía de su hermana, siempre está en movimiento, buscando algo que hacer. Sin embargo, a atención le dura poco y no tarda en cambiar de una cosa a otra. Ej: Juega con los charcos de agua mientras esperan la llegada de su padre.</p> <p><b>Risueña:</b> Ej.: Encuentro con Totoro.</p> <p><b>Orgullosa:</b> Ej1: No acepta que crean que miente. Intenta demostrarlo y se indigna ante la situación. Ej2.: Se niega a separarse de su hermana mientras esperan a su padre en la parada de guagua.</p> <p><b>Miedosa:</b> Le asusta la oscuridad y las criaturas que la habitan. Con ayuda de su hermana se tranquiliza. Ej.: Se aferra a la falda de su hermana cuando esperan a su padre en la parada.</p>
--	---

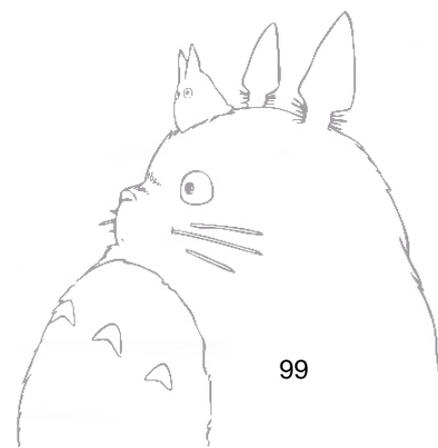
**FUNCIONALIDAD**

<p><b>Narrativa:</b></p>	<p>El papel de <b>Mei</b> en <b>Mi vecino Totoro</b> es el de la hermana menor. Es la más inocente, la que primero descubre a</p>
--------------------------	---



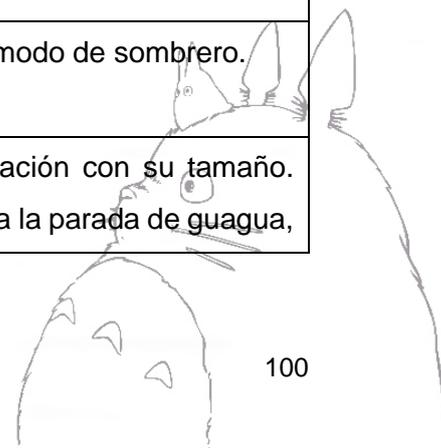


	<p>Totoro y las maravillas del mundo místico. Por ser la menor, su familia la protege del mundo real y de lo que verdaderamente significa la enfermedad de su madre.</p>
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La pureza de la infancia.</li><li>- La importancia de los lazos entre los seres humanos. Los vínculos de sangre no son los únicos que unen a las personas.</li><li>- El poder de lo místico, lo desconocido, y la naturaleza.</li><li>- La fuerza de la vida.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li></ul>





<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	MI VECINO TOTORO
<b>Nombre del personaje:</b>	Totoro
<b>Rol:</b>	Auxiliar, donante
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Duende de los bosques: conejo de los bosques.</li><li>- Duende de gran tamaño. Multiplica, con diferencia, el tamaño de los otros duendes.</li><li>- Pelaje: Gris, casi por completo, salvo la panza blanca. Sin embargo, en esta misma tiene flechas grises en la parte superior.</li><li>- Ojos: Grandes y negros. A diferencia de los otros personajes, posee unos ojos más animales y, a la vez, más puros.</li><li>- Cuerpo rechoncho. Hace que parezca un ser achuchable.<ul style="list-style-type: none"><li>- El rey del bosque es un duende que protege a los niños. Su físico debe resultar inofensivo para ellos.</li></ul></li><li>- Orejas grandes y puntiagudas.</li><li>- Bigotes largos, densos y oscuros en las mejillas.</li><li>- Hocico negro y ancho.</li><li>- Boca de gran tamaño. Dientes rectangulares y grandes.</li></ul>
<b>Vestuario:</b>	Una hoja verde a modo de sombrero.
<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Fuerza:</b> Tiene relación con su tamaño.</p> <p>Ej1: Al saltar junto a la parada de guagua,</p>

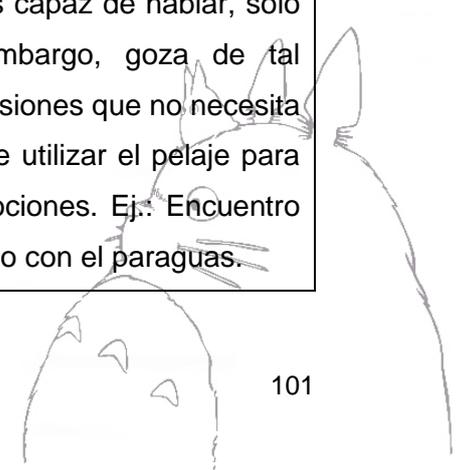




	<p>es capaz de levantar la señalización y hacer vibrar los árboles.</p> <p><b>Lento:</b> No es un ser veloz. Camina con parsimonia. Esto está relacionado con el tamaño de su cuerpo y con su propia personalidad tranquila.</p> <p><b>Magia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Capaz de hacer crecer las plantas.</li><li>- Capaz de volar (trompo) y crear viento.</li></ul> <p><b>Hábil</b> con las garras.</p> <p><b>Rugidos</b> graves de gran potencia y alcance.</p> <p><b>Música:</b> toca una ocarina.</p>
--	---

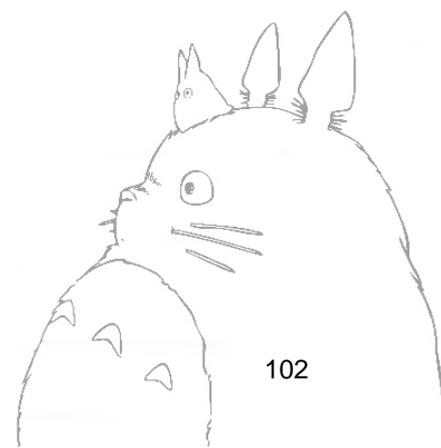
**DATOS PSICOLÓGICOS**

<p><b>Personalidad:</b></p>	<p><b>Inocente:</b> Totoro es un ser puro y dulce. Entrañable. Se sobresalta fácilmente ante lo desconocido, pero rápidamente puede encontrarle el lado bueno y lo disfruta. Ej.: El paraguas.</p> <p><b>Generoso:</b> Aparece cuando las niñas lo necesitan. Les regala bienes preciados, como las semillas.</p> <p><b>Amigable:</b> Ej. Es capaz de consolar a Satsuki con una simple sonrisa.</p> <p><b>Expresivo:</b> No es capaz de hablar, solo de rugir. Sin embargo, goza de tal cantidad de expresiones que no necesita diálogos. Se suele utilizar el pelaje para potenciar las emociones. Ej.: Encuentro en la parada; juego con el paraguas.</p>
-----------------------------	--



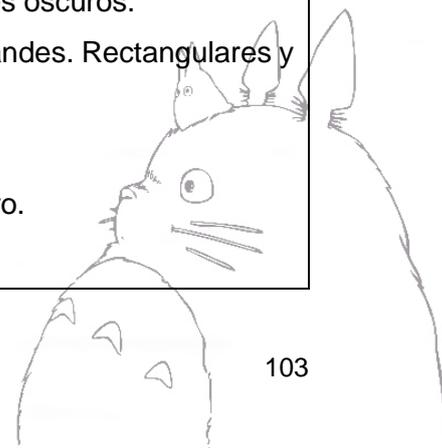


	<b>Protector:</b> Desde el mismo momento que llegan a la casa, como Rey del Bosque, protege a las niñas.
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	<p>El papel de <b>Totoro</b> en <b>Mi vecino Totoro</b> corresponde al del guardián del bosque. Como tal, es un ser puro e inocente, relegado a la dimensión de lo místico. Cuida del bosque y disfruta de las pequeñas cosas que éste le otorga.</p> <p>Los niños son los únicos capaces de verle porque tienen sus ojos y sus corazones puros. Por ello, cuando las hermanas lo ven y lo necesitan, él las cuida.</p>
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La pureza de la infancia.</li><li>- La importancia de los lazos entre los seres humanos. Los vínculos de sangre no son los únicos que unen a las personas.</li><li>- El poder de lo místico, lo desconocido, y la naturaleza.</li><li>- La fuerza de la vida.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li></ul>



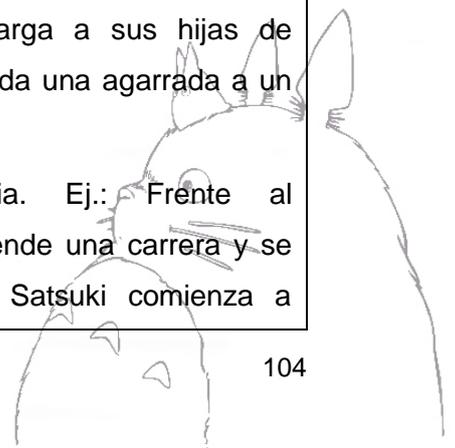


<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	MI VECINO TOTORO
<b>Nombre del personaje:</b>	Tatsuo Kusakabe
<b>Rol:</b>	Donante
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Hombre adulto de mediana edad.</li><li>- Estatura: Media.</li><li>- Complexión: Media.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Castaño oscuro.</li><li>- Revuelto.</li><li>- Corto.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Pequeños y almendrados.</li><li>- Castaño oscuro.</li></ul></li><li>- Rostro:<ul style="list-style-type: none"><li>-Rectangular.</li><li>- Mentón cuadrado.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Cortas.</li><li>- Rectas.</li></ul></li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Sombrero de explorador color caqui.</li><li>- Camisa blanca.</li><li>- Jersey de punto rojo.</li><li>- Pantalones grises.</li><li>- Cinturón negro.</li><li>- Zapatos marrones oscuros.</li><li>- Gafas negras grandes. Rectangulares y metálicas.</li></ul> <b>2)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Traje marrón claro.</li><li>- Camisa blanca.</li></ul>





	<ul style="list-style-type: none"><li>. Corbata verde.</li><li>- Sombrero de explorador color caqui.</li><li>- Zapatos marrones.</li><li>- Alfiler de corbata plateado.</li><li>- Maletín de cuero.</li><li>- Gafas negras grandes. Rectangulares y metálicas.</li></ul> <p><b>3)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Camiseta blanca de tirantes anchos.</li><li>- Pantalón azul.</li><li>- Cinturón negro.</li><li>- Gafas negras grandes. Rectangulares y metálicas.</li></ul> <p><b>4)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Camisa blanca, maga corta.</li><li>- Pantalón gris.</li><li>- Cinturón negro.</li><li>- Gafas negras grandes. Rectangulares y metálicas.</li></ul>
<p><b>Capacidades físicas:</b></p>	<p><b>Resistencia:</b> Habitual en un hombre adulto. Ej.: No aguanta las 3 horas de trayecto al hospital en bicicleta sin detenerse en el camino. Ej2: Se cansa con facilidad al cargar a Mei porque, al crecer, cada vez su peso es mayor.</p> <p><b>Fuerza:</b> Habitual en un hombre adulto. Ej.: Carga, con la ayuda de otro hombre, un armario grande de madera durante la mudanza. Ej2: Carga a sus hijas de camino a casa, cada una agarrada a un brazo.</p> <p><b>Velocidad:</b> Media. Ej.: Frente al alcanforero, emprende una carrera y se puede ver como Satsuki comienza a</p>

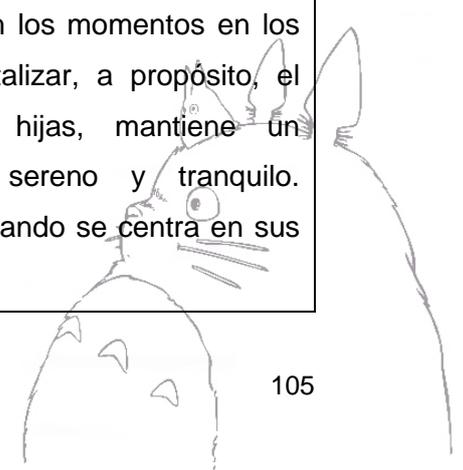




	<p>superar su velocidad y a comenzar a alcanzarle fácilmente.</p> <p><b>Tiene las habilidades y capacidades físicas propias de un hombre estudioso, cuya rutina deportiva se limita a las actividades mínimas para realizar las tareas de su día a día.</b></p>
--	---

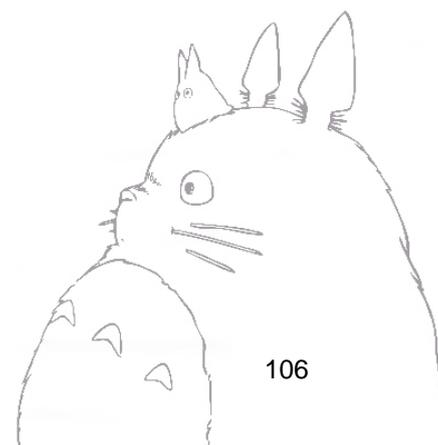
### DATOS PSICOLÓGICOS

<b>Personalidad:</b>	<p><b>Asustadizo:</b> Aunque le asusta la potencia del viento contra las ventanas traqueteantes, trata de resistir el impulso rompiendo a reír, arrastrando a sus hijas consigo, principalmente a Mei, que estaba asustada.</p> <p><b>Familiar:</b> Incentivando, con cuentos y juegos, la pureza infantil de sus hijas, pasa el tiempo con ellas. Principalmente intenta que sus hijas no tengan miedo ante la situación de su madre.</p> <p><b>Guía:</b> Intenta, en todo momento, transmitirles diversas enseñanzas a sus hijas con diversos métodos. Ya puede ser para tranquilizarlas o para explicarles cómo funciona el mundo de forma que ellas lo comprendan con claridad.</p> <p><b>Abstraído:</b> Cuando se centra en sus estudios, se olvida de todo lo demás, incluso de comer o de sus hijas.</p> <p><b>Sereno:</b> Salvo en los momentos en los que intentar revitalizar, a propósito, el ánimo de sus hijas, mantiene un comportamiento sereno y tranquilo. Especialmente cuando se centra en sus estudios.</p>
----------------------	---





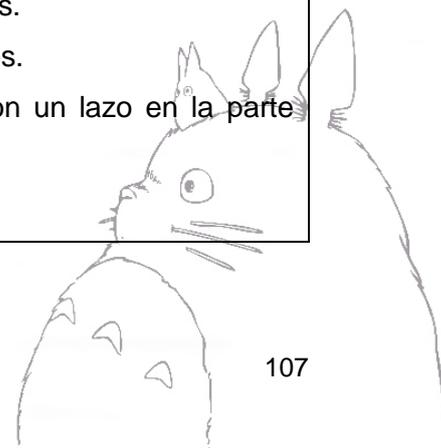
	<b>Olvidadizo:</b> Ej.: Se olvida de prepararle la comida a su hija para ir a clase.
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	<p>El papel de <b>Tatsuo</b> es el del padre de las protagonistas. Las cuida y las protege. Intenta que el mundo sea un lugar mejor a partir de las fantasías que otorgan los cuentos de hadas.</p> <p>Intenta siempre mostrarles a sus hijas el lado optimista de las cosas.</p>
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La pureza de la infancia.</li><li>- La importancia de los lazos entre los seres humanos. Los vínculos de sangre no son los únicos que unen a las personas.</li><li>- El poder de lo místico, lo desconocido, y la naturaleza.</li><li>- La fuerza de la vida.</li><li>- - Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li></ul>

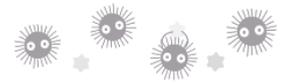




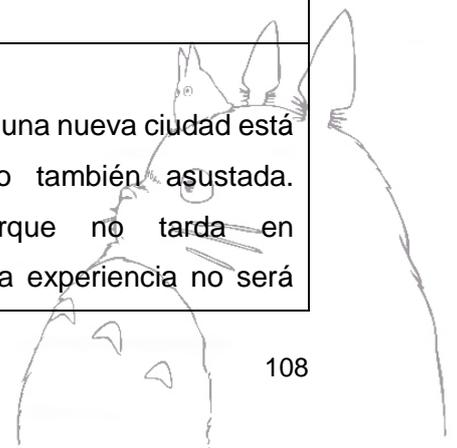
## NICKY, LA APRENDIZ DE BRUJA

<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	NICKY, LA APRENDIZ DE BRUJA
<b>Nombre del personaje:</b>	Nicky
<b>Rol:</b>	Heroína - Agresor - Eje principal
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>. Chica adolescente.</li><li>- Estatura: Media.</li><li>- Complexión: Pequeña.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Castaño oscuro.</li><li>- Corto. Altura de la nuca.</li><li>- Liso.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Redondos.</li><li>- Castaño oscuro.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rectas.</li><li>- Finas.</li></ul></li><li>- Rostro:<ul style="list-style-type: none"><li>- Redondo.</li><li>- Mejillas sonrosadas (rasgo infantil).</li></ul></li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vestido verde de mangas cortas, a la altura de la rodilla.</li><li>- Delantal marrón.</li><li>- Calcetines negros.</li><li>- Zapatos marrones.</li><li>- Diadema roja con un lazo en la parte superior.</li></ul> <b>2)</b>





	<ul style="list-style-type: none"><li>- Vestido negro, mangas largas, a la altura de la rodilla.</li><li>- Diadema roja, cinta.</li><li>- Zapatos marrones.</li></ul> <p><b>3)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Camisa interior de tirantes.</li><li>- Ropa interior blanca.</li></ul> <p><b>4)</b> Camisón blanco de cuerpo entero.</p>
<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Magia:</b> Puede <b>volar</b> en escoba con destreza.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Es la única facultad mágica en la que destaca, aparte de poder hablar con Jiji.</li><li>- Según practica, aumenta su agilidad, destreza y velocidad.</li><li>- Se hace referencia a su torpeza durante su entrenamiento mediante las campanillas colgadas en las copas de los árboles.</li></ul> <p><b>Hábil:</b> Ejemplos: Preparación del horno de leña, reparación de la casa de la anciana.</p> <p><b>Torpe:</b> Sus inicios volando fueron torpes.</p> <p><b>Fuerte:</b> Aunque le cuesta cierto esfuerzo, es capaz de cargar con cargas pesadas. Ej.: Paquete del minuto 48. Ej2.: Carga los troncos para el horno.</p>
<b>DATOS PSICOLÓGICOS</b>	
<b>Personalidad:</b>	<p><b>Orgullosa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Al llegar a una nueva ciudad está emocionada, pero también asustada. Sobre todo porque no tarda en comprender que la experiencia no será</li></ul>





tan perfecta y maravillosa como creía. Para evitar derrumbarse y que el resto del mundo vea sus sentimientos, puesto que no quiere reconocerlos, mantiene las defensas altas.

- Eso es parte del shock que sufre y de su bloqueo mágico.

- Este factor se ve especialmente cuando trata de relacionarse con chicos de su edad, como Tombo y sus amigos. Al haber sido criada en un pueblo, tiene una educación y unos valores diferentes.

- En ocasiones, se siente inferior por esa diferencia. Ej.: Reacción al ver a un grupo de chicas al pasar: "Me gustaría tener algo bonito que ponerme, mi vestido es tan feo".

- Reacción al cargar un paquete extremadamente pesado: "Hago esto todos los días...".

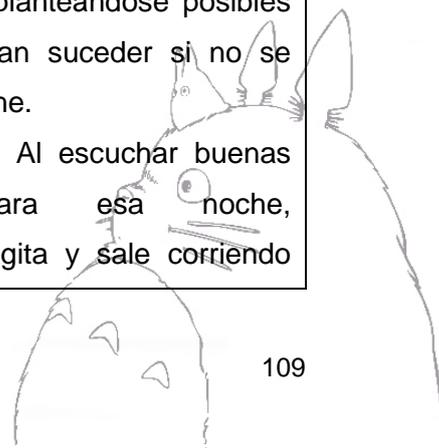
**Optimista:** Trata de ver el lado bueno de todo, por muchos impedimentos que surjan en el camino.

- Incluso a los comentarios negativos de Jiji.

**Despreocupada:** Ej.: Escuchar la radio tendida en el pasto (parece una rutina). Ej2.: Duerme en la paja para el ganado en un vagón de tren.

**Ansiosa:** Toma la decisión de marcharse por su cuenta, replanteándose posibles futuros que podrían suceder si no se marchara esa noche.

**Precipitada:** Ej1.: Al escuchar buenas predicciones para esa noche, rápidamente se agita y sale corriendo





emocionada a su casa. Ej2.: Cruza las calles sin prestar atención a los coches.

**Educada:** Ej1: A las vacas del tren: "¡Vaya! Perdón, no queríamos dormir en vuestro desayuno". Ej2.: Saludo a la señorita Dora mientras intenta convencer a su madre de su decisión.

**Valiente:** Busca con ansias la forma de retarse a sí misma, sin miedo.

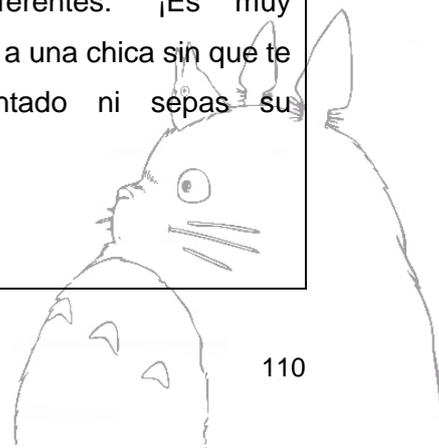
**Independiente:** Intenta, con todas sus fuerzas, seguir adelante por sí misma. Evita pedir ayuda gratuitamente.

**Compasiva:** Ej1.: Ayuda a Osono a entregarle el chupete olvidado a la clienta. Ej2: Ayuda a la anciana a preparar la empanadilla y a arreglar la casa, sabiendo que no podía sola, pese a tener planes. Ej3.: Protege la empanada de la señora con su propia ropa y cuerpo ante la tormenta.

**Vergonzosa:** Está reñido con el orgullo. Ej.: No quiere que el marido de Osono la vea en pijama. Se esconde.

**Obstinada:** Se mantiene firme en sus convicciones y deseos, siguiéndolos simple diligentemente.

- Ej1.: Criada con las costumbres de un pueblo campestre muy pequeño, es tajante con las enseñanzas que le han inculcado, sin importarle que las de la ciudad sean diferentes: "¡Es muy descortés hablarle a una chica sin que te la hayan presentado ni sepas su nombre!".

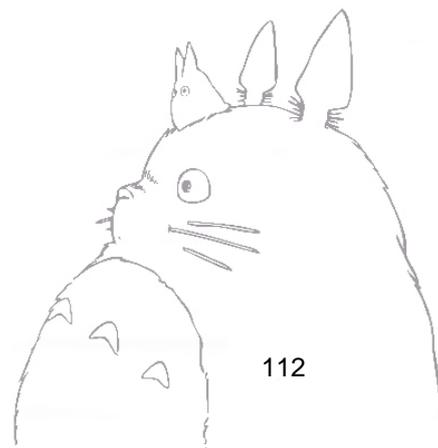




<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	<p>El papel de <b>Nicky</b> en <b>Nicky, la aprendiz de bruja</b>, es el de una joven bruja que, siguiendo las tradiciones de su estirpe, parte en un viaje de entrenamiento para formarse como bruja independiente. Busca la forma de encontrar su auténtica vocación y su lugar en el mundo a través de dicha experiencia. También importa su relación con la sociedad y su capacidad de habituarse a un entorno distinto a su zona de confort.</p>
<b>Simbólica:</b>	<p><b>Independencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- La importancia de la independencia infantil. Los padres, por mucho que quieran a sus hijos, no los pueden proteger de todo. Tienen que dejarles crecer a su propio ritmo y manera.</li><li>- La salida de la zona de confort. Potencia el crecimiento de las personas, pero puede resultar chocante cuando las cosas no salen como uno las espera.</li></ul> <p><b>Madurar:</b> Se manifiestan las complicaciones de encontrar el lugar de cada uno en el mundo y las dificultades de encontrar la auténtica vocación de cada uno. En más de una ocasión, incluso haciendo algo que te gusta, pueden surgir dudas y bloqueos. Se muestra esa reflexión con el bloqueo mágico de Nicky, de forma clara. Sin embargo, también se dan otros ejemplos, como el de Úrsula, para dar a entender que eso no es un fenómeno</p>

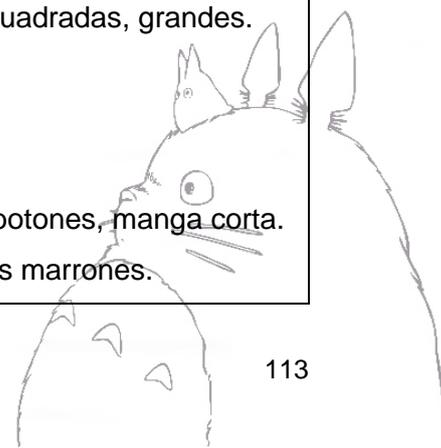


	<p>extraordinario. Le sucede a todo el mundo.</p> <p><b>Sueños:</b> El seguimiento de los sueños o deseos de cada individuo mantiene la esperanza y la alegría en la vida. No importa cuántas veces se falle, lo verdaderamente relevante es seguir intentándolo, aunque haya baches en el camino (tanto externos como internos).</p>
--	---





<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	NICKY, LA APRENDIZ DE BRUJA
<b>Nombre del personaje:</b>	Tombo
<b>Rol:</b>	Príncipe
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Chico adolescente.</li><li>- Estatura: Baja</li><li>- Complexión: Pequeña.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>-Rubio.</li><li>- Corto.</li><li>- Liso.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Redondos.</li><li>- Oscuros.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Gruesas.</li><li>- Ligeramente arqueadas.</li></ul></li><li>- Rostro: Redondo. Mejillas pecosas.</li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Camiseta manga corta, a rayas rojas y blancas.</li><li>- Pantalones pesqueros, tela vaquera azul.</li><li>- Zapatos rojos.</li><li>- Gafas negras y cuadradas, grandes.</li><li>- Jersey amarillo.</li></ul> <b>2)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Camisa rosa de botones, manga corta.</li><li>- Pantalones cortos marrones.</li></ul>





	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lazo naranja a modo de cinturón.</li><li>- Gafas negras y cuadradas, grandes.</li></ul> <p><b>3)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Traje beis.</li><li>- Camisa verde</li><li>- Corbata fucsia.</li><li>- Pañuelo blanco.</li><li>- Gafas negras y cuadradas, grandes.</li><li>- Zapatos negros.</li><li>- Reloj de pulsera.</li></ul> <p><b>4)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Camiseta de tirantes azul marino.</li><li>- Pantalones cortos deportivos rojos.</li><li>- Zapatos deportivos blancos.</li><li>- Gafas negras y cuadradas, grandes.</li></ul>
<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Resistente:</b> Ej.: Descenso con la "bicicleta voladora". Ej2.: Aguante en el cable conectado al dirigible.</p> <p><b>Atlético:</b> Destreza con la bicicleta. La mayoría de inventos que desarrolla para volar, están relacionados con su bicicleta.</p> <p><b>Torpe:</b> Pierde el equilibrio con facilidad al montar en bicicleta. Ej.: Primer encuentro con Nicky, casi choca contra varios cubos de basura.</p>
<b>DATOS PSICOLÓGICOS</b>	
<b>Personalidad:</b>	<p><b>Honesto:</b> Sus emociones se muestran siempre con claridad en sus expresiones. Dice siempre lo que piensa, a veces sin pensar, pero sin mala intención. Ej.: Segundo encuentro con Nicky.</p> <p><b>Inteligente:</b> Comprensión científica de los conocimientos necesarios para poder</p>



inventar prototipos de artefactos de vuelo.

**Creativo:** Ej.: Creación de una "bicicleta voladora".

**Astuto:** Ej1: Engaña a la policía para permitir la huida de Nicky. **Ej2.:** Ingenia diferentes maneras de encontrarse con Nicky, intentando ser su amigo.

**Sencillo:** No se complica la vida sin necesidad. Aprecia la vida y sus problemas de forma simple. **Ej.:** Comprende a Nicky y quiere ayudarla, pero no entiende por qué está atascada en sus problemas, viendo él la salida de ellos tan fácil.

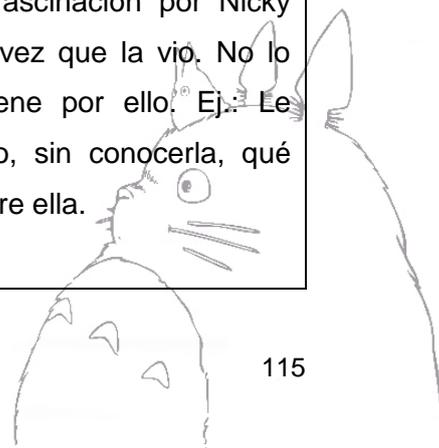
**Alegre:** Casi todo el tiempo está con una sonrisa.

**Tenaz:** Ej1.: Pese a los riesgos que suponen sus experimentos, los pone todos en práctica. En uno de ellos, casi es atropellado. Ej2.: sin temer al rechazo, busca la forma de acercarse a Nicky.

**Persistente:** Con sus metas siempre en mente, no se contiene ante nada. No le importan las dificultades del camino a la hora de conseguir algo.

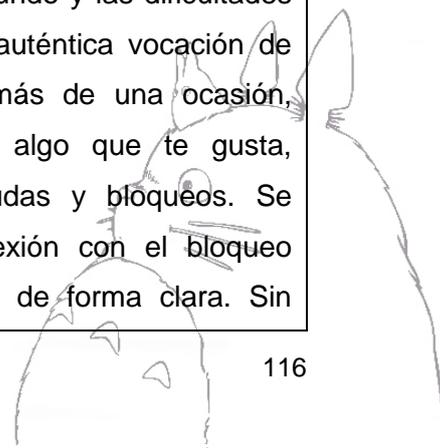
**Optimista:** Siempre ve el lado bueno de las cosas. Ej.: Sus conversaciones con Nicky, incluida la primera en la que ella es cortante y brusca.

**Curioso:** Siente fascinación por Nicky desde la primera vez que la vio. No lo oculta ni se detiene por ello. Ej.: Le preguntó a Osono, sin conocerla, qué podía contarle sobre ella.





<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	<p>El papel de <b>Tombo</b> en <b>Nicky, la aprendiz de bruja</b> es el de sacar a Nicky de su zona de confort, mostrándole que hay más mundo fuera que el que ella ha delimitado con sus recelos. Él se maravilla ante la capacidad innata de volar de la bruja, puesto que ese es su mayor deseo. Por ello, busca con todas sus fuerzas acercarse a ella, pese al rechazo inicial.</p> <p>Le muestra a Nicky los beneficios de la ciudad, pese a ser tan diferente a su pueblo natal; lo positivo de buscar por uno mismo sus metas y deseos; rodearse de un entorno agradable, aunque no sea el que esperamos originalmente.</p>
<b>Simbólica:</b>	<p><b>Independencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- La importancia de la independencia infantil. Los padres, por mucho que quieran a sus hijos, no los pueden proteger de todo. Tienen que dejarles crecer a su propio ritmo y manera.</li><li>- La salida de la zona de confort. Potencia el crecimiento de las personas, pero puede resultar chocante cuando las cosas no salen como uno las espera.</li></ul> <p><b>Madurar:</b> Se manifiestan las complicaciones de encontrar el lugar de cada uno en el mundo y las dificultades de encontrar la auténtica vocación de cada uno. En más de una ocasión, incluso haciendo algo que te gusta, pueden surgir dudas y bloqueos. Se muestra esa reflexión con el bloqueo mágico de Nicky, de forma clara. Sin</p>





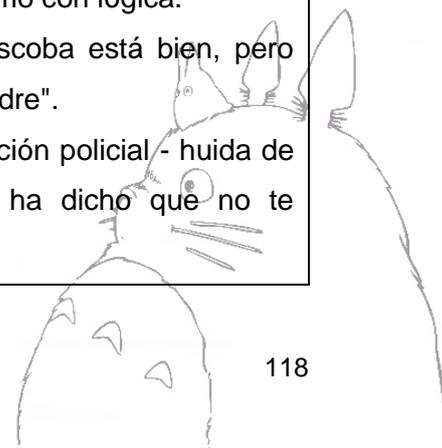
embargo, también se dan otros ejemplos, como el de Úrsula, para dar a entender que eso no es un fenómeno extraordinario. Le sucede a todo el mundo.

**Sueños:** El seguimiento de los sueños o deseos de cada individuo mantiene la esperanza y la alegría en la vida. No importa cuántas veces se falle, lo verdaderamente relevante es seguir intentándolo, aunque haya baches en el camino (tanto externos como internos).





<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	NICKY, LA APRENDIZ DE BRUJA
<b>Nombre del personaje:</b>	Jiji
<b>Rol:</b>	Auxiliar
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Gato negro.</li><li>- Estatura: Pequeña.</li><li>- Complexión: Muy pequeña.</li><li>- Ojos grandes y redondos.<ul style="list-style-type: none"><li>- Pupilas rasgadas, salvo cuando se sorprende o es de noche, que se redondean.</li></ul></li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<b>No tiene.</b>
<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Agilidad:</b> Camina y corretea por zonas complejas. Ej.: Avance por la escoba de Nicky para poder encender la radio.</p> <p><b>Resistencia:</b> Ej.: Pese a los momentos accidentados del viaje, se mantiene firmemente sujeto, a través de su propia fuerza, al bolso de Nicky.</p>
<b>DATOS PSICOLÓGICOS</b>	
<b>Personalidad:</b>	<p><b>Sensato:</b> Para equilibrar el carácter impulsivo y bueno de Nicky, trata de frenar su entusiasmo con lógica.</p> <p>Ej1.: "Tu escoba está bien, pero llévate la de tu madre".</p> <p>Ej2.: Detención policial - huida de Nicky: "Nicky, te ha dicho que no te muevas... ¡no!".</p>





Ej3.: "Nicky, a veces tienes que ser tú mismo sin preocuparte de lo que piensen los demás".

Ej4.: Reacción ante el perro del minuto 40.

**Gruñón:** Por su **negatividad**, siempre espera lo peor de todo y refunfuña cada vez que tiene ocasión. Salvo cuando Nicky se enferma. Entonces él restablece la balanza siendo "positivo".

Ej1.: "¡Ah, genial! De repente soy el asistente de vuelo".

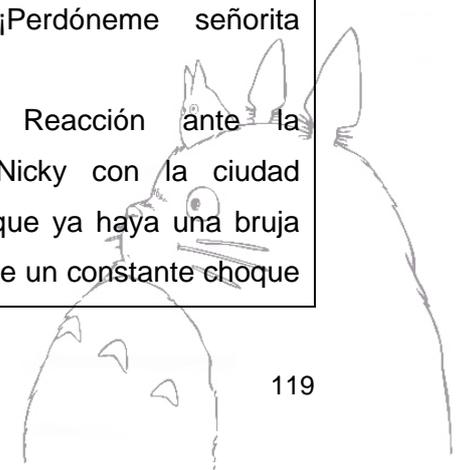
Ej2.: Reacción al ver el mar y encontrar una ciudad costera.

**Melodramático:** Ej1.: Búsqueda de refugio - tempestad: "Primero, que no cunda el pánico. Segundo, que no cunda el pánico y, tercero, ¿¡he dicho ya que no cunda el pánico!?".

**Orgullosa:** Ej.: Conversación sobre las tortitas como su alimento diario: "Espero no perder mi figura, no me gustaría que la gatita de al lado...". Ej3.: Para hablar con la gata vecina habla de su amor por la ciudad, aunque puso muchos reparos a Nicky para vivir allí.

**Crítico:** Ej1.: Comentario sobre la bruja que predecía el futuro amoroso: "Menuda engreída, ¿y te has fijado en el gato?". Ej2.: Comentario ante la reacción de la gata vecina: "¡Perdóneme señorita estirada!".

**Negativo:** Ej1: Reacción ante la fascinación de Nicky con la ciudad costera: "Puede que ya haya una bruja aquí". (Suele darse un constante choque

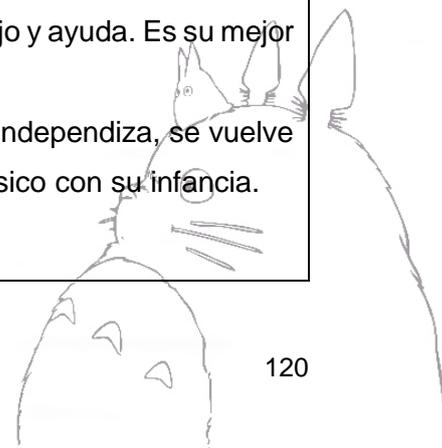




	<p>de comentarios positivos y negativos entre Nicky y Jiji).</p> <p><b>Sarcástico:</b> Ej.: Aterrizaje accidental en la ciudad costera: "Bien, como la seda. Desde luego sabes cómo causar una buena impresión".</p> <p><b>Asustadizo:</b> Se sobresalta con facilidad. Ej.: Reacción ante el guiño de Osono. Ej2.: Reacción vuelo, primer encargo de Nicky. Ej3.: Reacción ante el perro del minuto 40.</p> <p><b>Vergonzoso:</b> Al sentir toda la atención concentrada en él, se avergüenza. Ej.: "Conversación" entre Nicky y Lily.</p> <p><b>Bromista:</b> Ej.: Llegada a la habitación rentada por Osono: "Si cuando despiertes por la mañana encuentras un gato blanco, soy yo". Ej2.: Reacción al ver la taza blanca con el diseño de gato negro.</p> <p><b>Protector:</b> Sabiendo que él no puede hacer nada, trata de llamar la atención de Osono cuando Nicky enferma.</p>
--	--

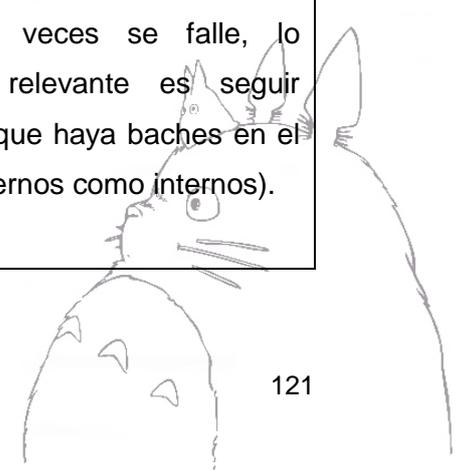
**FUNCIONALIDAD**

<p><b>Narrativa:</b></p>	<p>El papel de <b>Jiji</b> en <b>Nicky, la aprendiz de bruja</b>, es el del compañero de aventuras de Nicky. La ha acompañado durante toda su vida y, debido a su carácter impulsivo, siempre está junto a ella brindándole consejo y ayuda. Es su mejor amigo.</p> <p>Una vez Nicky se independiza, se vuelve su único vínculo físico con su infancia.</p>
--------------------------	---



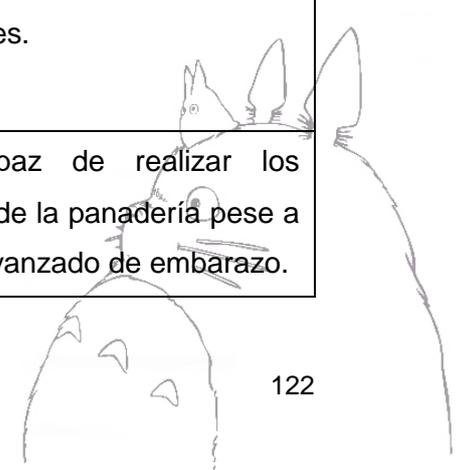


<p><b>Simbólica:</b></p>	<p><b>Independencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- La importancia de la independencia infantil. Los padres, por mucho que quieran a sus hijos, no los pueden proteger de todo. Tienen que dejarles crecer a su propio ritmo y manera.</li><li>- La salida de la zona de confort. Potencia el crecimiento de las personas, pero puede resultar chocante cuando las cosas no salen como uno las espera.</li></ul> <p><b>Madurar:</b> Se manifiestan las complicaciones de encontrar el lugar de cada uno en el mundo y las dificultades de encontrar la auténtica vocación de cada uno. En más de una ocasión, incluso haciendo algo que te gusta, pueden surgir dudas y bloqueos. Se muestra esa reflexión con el bloqueo mágico de Nicky, de forma clara. Sin embargo, también se dan otros ejemplos, como el de Úrsula, para dar a entender que eso no es un fenómeno extraordinario. Le sucede a todo el mundo.</p> <p><u>EL distanciamiento de Jiji con Nicky es la forma de mostrar la ruptura definitiva con la infancia y el avance en la madurez.</u></p> <p><b>Sueños:</b> El seguimiento de los sueños o deseos de cada individuo mantiene la esperanza y la alegría en la vida. No importa cuántas veces se falle, lo verdaderamente relevante es seguir intentándolo, aunque haya baches en el camino (tanto externos como internos).</p>
--------------------------	--





<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	NICKY, LA APRENDIZ DE BRUJA
<b>Nombre del personaje:</b>	Osono
<b>Rol:</b>	Donante - Conocimiento y hospedaje
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mujer adulta.</li><li>- Estatura: Media.</li><li>- Complexión: Grande (embarazada).</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Corto.</li><li>- Pelirrojo.</li><li>- Ondulado.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Redondos.</li><li>- Oscuros.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Finas.</li><li>- Ligeramente arqueadas.</li></ul></li><li>- Rostro:<ul style="list-style-type: none"><li>-Redondo.</li><li>- Pecas en las mejillas y la nariz.</li></ul></li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vestido verde, largo.</li><li>- Delantal amarillo, largo, con lazos en los laterales.</li><li>- Zapatos marrones.</li></ul>
<b>Capacidades físicas:</b>	<b>Resistente:</b> Capaz de realizar los pesados trabajos de la panadería pese a tener un estado avanzado de embarazo.

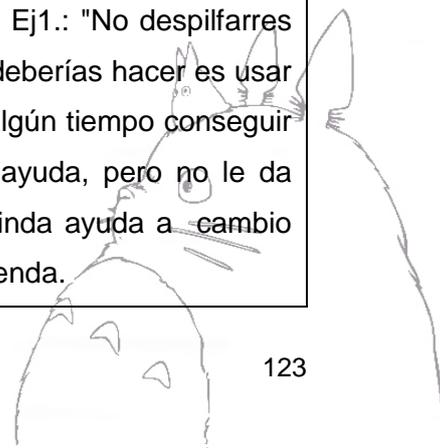




	<p><b>Velocidad:</b> Limitada. Embarazo.</p> <p><b>Fuerza:</b> Capaz de cargar con las bandejas metálicas llenas de pan, pese a llevar un avanzado estado de embarazo.</p>
--	--

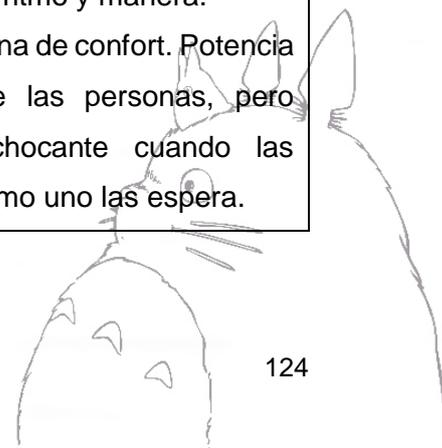
### DATOS PSICOLÓGICOS

<b>Personalidad:</b>	<p><b>Amable:</b> Ej1.: Se mueve a toda la velocidad posible, intentando devolverle la chupa al bebé. Ej2.: Acoge a Nicky y le da trabajo como medio para rentarle una habitación. Ej3.: Invita a Nicky a tomar un chocolate caliente y le tiende un bol de leche a Jiji.</p> <p><b>Comprensiva/Compasiva:</b> Ej1.: Cuidados de Nicky enferma- Visita de Tombo. Ej2.: Escena chupete bebé.</p> <p><b>Risueña:</b> Ríe con facilidad, fuerza y frecuencia.</p> <p><b>Alegre:</b> Ej.: Respuesta ante la ayuda de Nicky. Siempre está de buen humor.</p> <p><b>Confiada:</b> Ej.: Sin conocerla, recibe a Nicky en su casa.</p> <p><b>Sincera:</b> Ej1.: No se anda con rodeos al preguntarle a Nicky por su estado de bruja novata y darle su opinión sobre el tema. Ej2.: Opinión sobre Tombo y la fiesta. Ej2.: Respuesta ante la pregunta de Nicky sobre si iba a morir.</p> <p><b>Lógica:</b> Guía a Nicky durante su proceso de independencia. Ej1.: "No despilfarres tu dinero. Lo que deberías hacer es usar el nuestro. Lleva algún tiempo conseguir clientes fijos". La ayuda, pero no le da todo hecho. Le brinda ayuda a cambio de trabajar en la tienda.</p>
----------------------	--



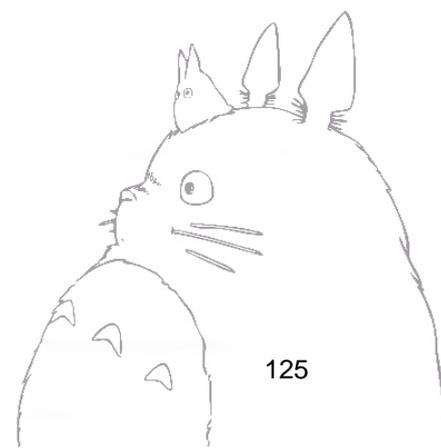


	<p><b>Dulce:</b> Protege a Nicky. Es una madre que la ve como una niña solitaria intentando hacerse un lugar en el mundo. Ej1.: Opinión sobre el vestido. Ej2.: Conversación sobre el shock mágico de Nicky.</p> <p><b>Hogareña:</b> Ej.: Tejiendo calmadamente en el salón de la casa en el minuto 48.</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	<p>El papel de <b>Osono</b> en <b>Nicky, la aprendiz de bruja</b> es el de una madre primeriza de carácter fuerte y optimista. Al encontrarse con Nicky y descubrir lo que es, la acoge, buscando ayudarla. La deja volar a su aire, ayudándola sólo cuando ésta necesita consejo. Ejerce el papel de <b>donante</b> desde el punto de vista del conocimiento, pues le brinda a Niky muchas opiniones y conocimientos necesarios para descubrirse a sí misma, crecer y ser independiente.</p>
<b>Simbólica:</b>	<p><b>Independencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- La importancia de la independencia infantil. Los padres, por mucho que quieran a sus hijos, no los pueden proteger de todo. Tienen que dejarles crecer a su propio ritmo y manera.</li><li>- La salida de la zona de confort. Potencia el crecimiento de las personas, pero puede resultar chocante cuando las cosas no salen como uno las espera.</li></ul>





	<p><b>Madurar:</b> Se manifiestan las complicaciones de encontrar el lugar de cada uno en el mundo y las dificultades de encontrar la auténtica vocación de cada uno. En más de una ocasión, incluso haciendo algo que te gusta, pueden surgir dudas y bloqueos. Se muestra esa reflexión con el bloqueo mágico de Nicky, de forma clara. Sin embargo, también se dan otros ejemplos, como el de Úrsula, para dar a entender que eso no es un fenómeno extraordinario. Le sucede a todo el mundo.</p> <p><u>El apoyo de Osono es fundamental para la <b>independencia</b> y para el proceso <b>madurativo</b>. Ella le da los apoyos necesarios para seguir su camino cuando Nicky se confunde y no sabe cómo continuar, pero nunca la detiene.</u></p> <p><b>Sueños:</b> El seguimiento de los sueños o deseos de cada individuo mantiene la esperanza y la alegría en la vida. No importa cuántas veces se falle, lo verdaderamente relevante es seguir intentándolo, aunque haya baches en el camino (tanto externos como internos).</p>
--	---

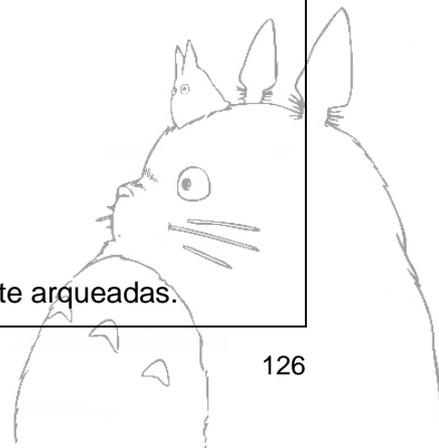




## PORCO ROSSO

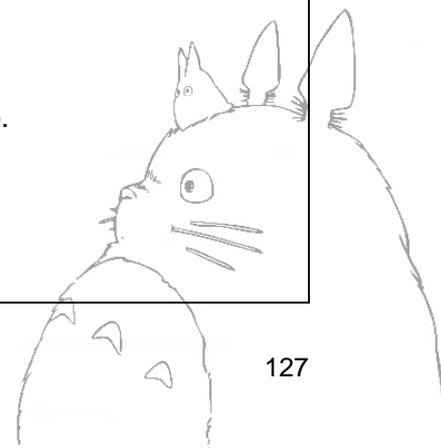
DATOS BÁSICOS	
Título de la película:	PORCO ROSSO
Nombre del personaje:	Marco Pagot - Porco Rosso
Rol:	Héroe - Agresor (maldición hacia sí mismo) - Eje Principal
DATOS FÍSICOS	
Descripción física:	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Hombre adulto.</li><li>- Estatura: Alta</li><li>- Complexión: Grande.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Castaño.</li><li>- Corto.</li><li>- Revuelto.</li></ul></li><li>- Ojos: Siempre ocultos tras las gafas de sol.</li><li>- Rostro:<ul style="list-style-type: none"><li>- Posee los rasgos de un cerdo.</li><li>- Salvo el cabello y el bigote.</li></ul></li></ul> <p><b>2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Adolescente.</li><li>- Estatura: Media.</li><li>- Complexión: Media.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Castaño oscuro.</li><li>- Corto.</li><li>- Ondulado.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Redondos.</li><li>- Oscuros.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Gruesas.</li><li>- Ligeramente arqueadas.</li></ul></li></ul>

En Japón, el significado del cerdo es especial. Es considerado uno de los seres más deplorables. Por ello, al maldecirse a sí mismo por la culpa, se convierte en cerdo.



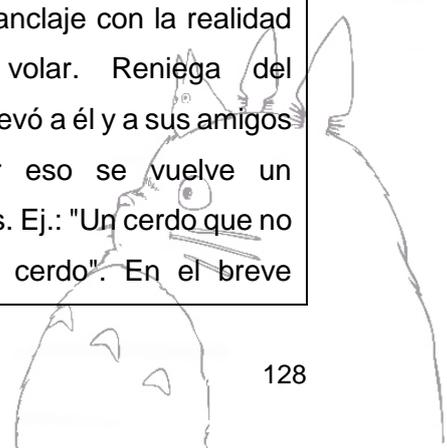


	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rostro: Rectangular.</li></ul> <p><b>3)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Hombre adulto.</li><li>- Estatura: Alta.</li><li>- Complexión: Grande.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Castaño oscuro.</li><li>- Corto.</li><li>- Ondulado.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Redondos.</li><li>- Oscuros.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Gruesas.</li><li>- Ligeramente arqueadas.</li></ul></li><li>- Rostro:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rectangular.</li><li>- Bigote.</li></ul></li></ul>
<p><b>Vestuario:</b></p>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Traje de aviador caqui.</li><li>- Bufanda blanca.</li><li>- Gorro de aviador.</li><li>- Gafas de aviación.</li></ul> <p><b>2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Camisa.</li><li>- Corbata.</li><li>- Chaqueta.</li><li>- Pantalón.</li><li>- Gorro.</li><li>- Zapatos.</li></ul> <p><b>3)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Traje blanco.</li><li>- Sombrero blanco.</li><li>- Corbata rosa.</li></ul> <p><b>4)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Abrigo marrón.</li></ul>





	<ul style="list-style-type: none"><li>- Camisa.</li><li>- Pantalón.</li><li>- Zapatos.</li><li>- Sombrero.</li><li>- Gafas de aviador.</li></ul> <p><b>5)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Traje de aviador azul.</li><li>- Bufanda blanca.</li><li>- Gorro de aviador.</li><li>- Gafas de aviación.</li></ul>
<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Vuelo:</b> Piloto experto. Capaz de un gran número de maniobras aéreas.</p> <p><b>Resistente:</b> Sobrevive a: Ej1.: Ataque aéreo Donald Curtis. Ej2.: Ataque aéreo durante la guerra.</p> <p><b>Fuerte:</b> Ej.: Pelea contra Donald Curtis por Fio.</p> <p><b>Ágil:</b> Ej.: Conducción temeraria para escapar del Gobierno.</p> <p><b>Fumador:</b> Ej. Muelle.</p>
<b>DATOS PSICOLÓGICOS</b>	
<b>Personalidad:</b>	<p><b>Autoestima:</b> Marco se odia a sí mismo por haber sido el único superviviente de la guerra, a diferencia de sus camaradas. Por eso, pesa la maldición sobre él.</p> <p style="padding-left: 40px;">- Su único anclaje con la realidad es su pasión: volar. Reniega del Gobierno que los llevó a él y a sus amigos a la guerra, por eso se vuelve un cazarrecompensas. Ej.: "Un cerdo que no vuela es solo un cerdo". En el breve</p>





momento final en el que se olvida de ese trauma, su rostro vuelve a ser humano.

**Aventurero:** Disfruta de su vida como cazarecompensas y lo que le ofrece.

**Solitario:** (Aprendido) Después de la guerra y la maldición, prefiere vivir en soledad, por eso vive en una pequeña isla. Vivir en la civilización supondría implicarse socialmente, cosa que no le interesa.

**Astuto:** Ej.: Respuesta ante la petición de rescate de las niñas, "Por eso os costará más caro".

**Inteligente:** Ej.: Reconocimiento de la estrategia de vuelo de los secuestradores. Ej2: "Los cerdos no tienen país ni ley".

**Divertido:** Ej.: "Son un atajo de pelagatos, y como no se lavan nunca, apestan". Ej2.: "No se parece en nada. ¿De verdad es nieta tuya esta muchacha?". Ej3.: Pelea entre Curtis y Porco.

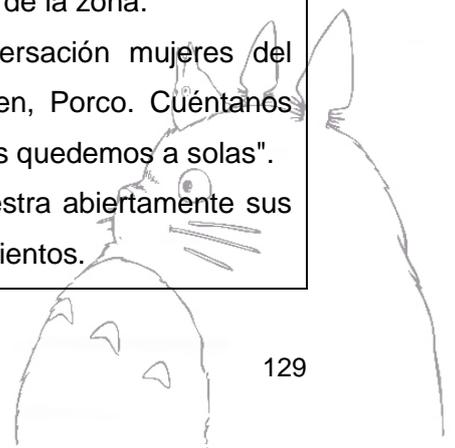
**Amable:** Ej.: Advertencia a los pasajeros del hidroavión turístico.

**Presumido:** Ej.: Piruetas ante el hidroavión turístico. Ej2.: Acrobacias a la hora de enfrentarse a los bandidos.

**Perspicaz:** Ej.: Rápidamente descubre que el hidroavión que está junto al suyo en el muelle no es de la zona.

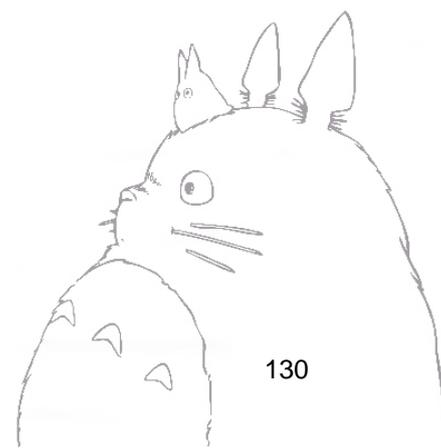
**Pícaro:** Ej.: conversación mujeres del local de Gina: "Ven, Porco. Cuéntanos algo"; "Cuando nos quedemos a solas".

**Discreto:** No muestra abiertamente sus verdaderos sentimientos.



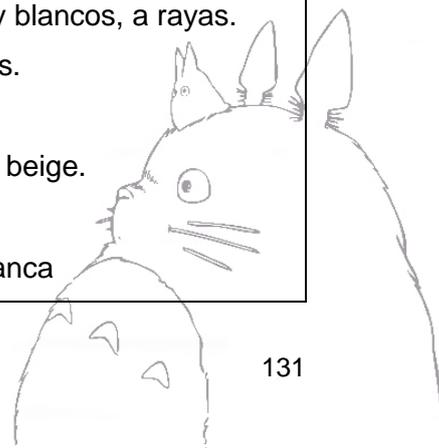


	<p><b>Pacifista:</b> Está en contra de las guerras y los totalitarismos. Se opone tajantemente a participar nuevamente en las acciones de ejército. Ej.: "Prefiero ser un cerdo a ser un fascista".</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	La función narrativa de <b>Marco Pagot</b> en <b>Porco Rosso</b> es la del héroe y protagonista, convertido en cazarecompensas después de su participación en la guerra. Tales acontecimientos le influenciaron tanto que se vio incapaz de remontar y, por ello, se maldijo a sí mismo.
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Totalitarismos. Influencia en los civiles y los soldados. Sociedad.</li><li>- La mujer como ser fuerte e independiente.</li><li>- Importancia del individuo en solitario.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li><li>- Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</li></ul>





<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	PORCO ROSSO
<b>Nombre del personaje:</b>	Fio Piccolo
<b>Rol:</b>	Auxiliar
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mujer Joven.</li><li>- Estatura: Media.</li><li>- Complexión: Pequeña.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Pelirrojo.</li><li>- Largo.</li><li>- Recogido en una coleta alta.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Redondos.</li><li>- Oscuros.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Finas.</li><li>- Arqueadas.</li></ul></li><li>- Rostro:<ul style="list-style-type: none"><li>- Ovalado.</li><li>- Pecosos</li></ul></li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Camisa blanca y azul, diseño a cuadros. Arremangada hasta los codos.</li><li>- Pantalones pesqueros azules.</li><li>- Cinturón negro.</li><li>- Calcetines rojos y blancos, a rayas.</li><li>- Zapatos marrones.</li></ul> <b>2)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Traje de aviación beige.</li><li>- Bufanda azul.</li></ul> <b>3)</b> Ropa interior blanca

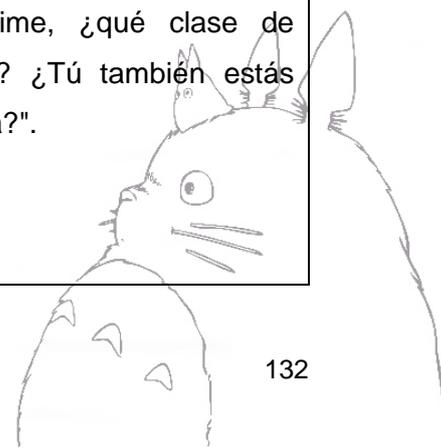




<b>Capacidades físicas:</b>	<b>Atlética:</b> Ej.: Escena de natación. <b>Habilidosa:</b> Acostumbrada al trabajo de la fábrica.
-----------------------------	--

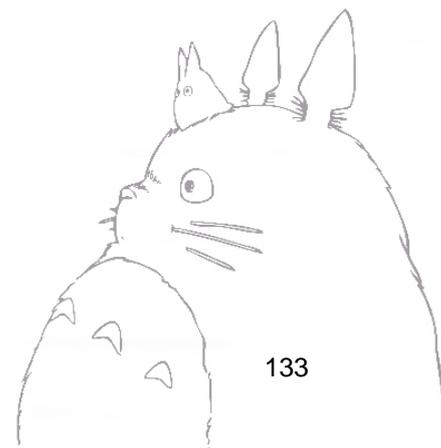
**DATOS PSICOLÓGICOS**

<b>Personalidad:</b>	<b>Inteligente:</b> Ingeniera. Construcción y reparación de hidroaviones. <b>Creativa:</b> Ej.: Configura nuevos planos para el hidroavión de Porco. <b>Sincera:</b> Ej.: "¿Te da miedo por qué soy muy joven o por qué soy una mujer?". <b>Amistosa:</b> Ej.: No se toma las respuestas y comentarios sinceros de Porco a mal. <b>Perseverante:</b> Ej.: Buscando diferentes puntos de vista, consigue convencer a Porco de que le dé una oportunidad para valorar su trabajo. <b>Activa:</b> Es una persona que está siempre en movimiento. No se detiene ni le da oportunidad a la gente de que la detenga. <b>Pasional:</b> Vive con pasión su profesión, lo da todo. Ej.: Conversación sobre el plano antiguo del hidroavión de Porco. <b>Inocente:</b> Mira al mundo con ojos puros, propios de una persona joven que aún no ha descubierto todas las caras del mundo. Ej.: Debate entre Fio y Porco para poder irse juntos. <b>Curiosa:</b> Ej.: "Dime, ¿qué clase de persona es Gina? ¿Tú también estás enamorado de ella?".
----------------------	--



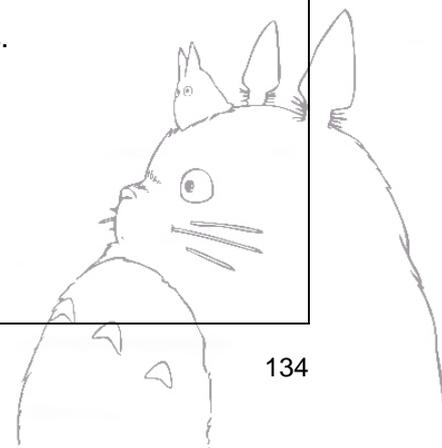


<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	El papel de <b>Fio Piccolo</b> en <b>Porco Rosso</b> es el de una joven inocente que, con su visión limpia del mundo, intenta ayudar a Porco a salir de la maldición que se ha autoimpuesto.
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Totalitarismos. Influencia en los civiles y los soldados. Sociedad.</li><li>- La mujer como ser fuerte e independiente.</li><li>- Importancia del individuo en solitario.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li><li>- Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</li></ul>





<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	PORCO ROSSO
<b>Nombre del personaje:</b>	Madame Gina
<b>Rol:</b>	Donante
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mujer adulta.</li><li>- Estatura: Alta.</li><li>- Complexión: Pequeña.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Corto.</li><li>- Rizado.</li><li>- Castaño.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Ligeramente almendrados.</li><li>- Oscuros.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Finas.</li><li>- Rectas.</li></ul></li><li>- Rostro: Ovalado.</li></ul> <p><b>2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Adolescente.</li><li>- Estatura: Media.</li><li>- Complexión: Pequeña.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Media melena.</li><li>- Castaño.</li><li>- Ondulado.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Redondos.</li><li>- Oscuros.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Finas.</li><li>- Rectas.</li></ul></li><li>- Rostro: Ovalado.</li></ul>



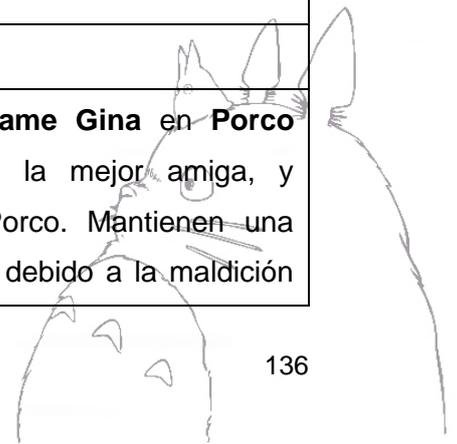


<b>Vestuario:</b>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- vestido de cóctel negro de cuerpo entero. Escote en v. sin mangas.</li><li>- Pendientes redondos dorados.</li><li>- Colgante dorado.</li><li>- Maquillaje.</li></ul> <p><b>2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vestido violeta. Lazo verde al cuello.</li><li>- Sombrero púrpura.</li><li>- Guantes a la altura de los codos.</li><li>- Pendientes redondos dorados.</li><li>- Maquillaje.</li></ul> <p><b>3)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vestido malva.</li><li>- Guantes blancos.</li><li>- Pamela malva.</li><li>- Pendientes de piedras preciosas púrpuras.</li><li>- Collar metálico.</li><li>- Maquillaje.</li></ul> <p><b>4)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vestido salmón.</li><li>- Sombrero rojo.</li><li>- Pañuelo azul.</li><li>- Gafas de aviación.</li></ul> <p><b>5)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Abrigo violeta.</li><li>- Traje de aviación blanco.</li><li>- Sombrero de aviación.</li><li>- Pañuelo amarillo.</li><li>- Maquillaje.</li></ul>
<b>Capacidades físicas:</b>	<b>Cantar:</b> Trabaja como cantante



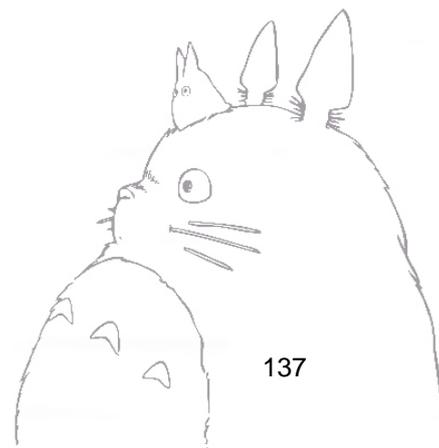


DATOS PSICOLÓGICOS	
<b>Personalidad:</b>	<p><b>Serena:</b> Tanto en sus actuaciones, como a la hora de tratar con la gente, es una persona sensata y tranquila.</p> <p><b>Amistosa:</b> Sin importar quién sea, ella es amistosa con las personas que visitan su local. Tanto con Porco como con los piratas del aire.</p> <p><b>Clara:</b> No tiene recelos en decir las cosas directamente cuando es necesario. Ej.: Advertencia a los piratas del aire que su local no es territorio de conflicto. Ej2.: Reacción ante la petición de Marco. "¡Marco! ¿¡Te has creído que soy un tablón de anuncios!?".</p> <p><b>Discreta:</b> Ej.: Ha guardado celosamente sus sentimientos por Porco toda su vida. Las personas que lo saben es porque lo han descubierto por sí mismos.</p> <p><b>Enamoradiza:</b> Influenciada por su amor infructuoso con Porco, se ha casado otras 3 veces.</p> <p><b>Paciente:</b> Ej.: Esperó durante 3 años a su difunto marido. Ej2.: A pesar de los años, mantiene la promesa que se hizo a si misma sobre Porco.</p> <p><b>Inteligente:</b> Conocimiento de la radio, los códigos y el funcionamiento de los hidroaviones.</p>
FUNCIONALIDAD	
<b>Narrativa:</b>	El papel de <b>Madame Gina</b> en <b>Porco Rosso</b> es el de la mejor amiga, y enamorada, de Porco. Mantienen una relación imposible debido a la maldición



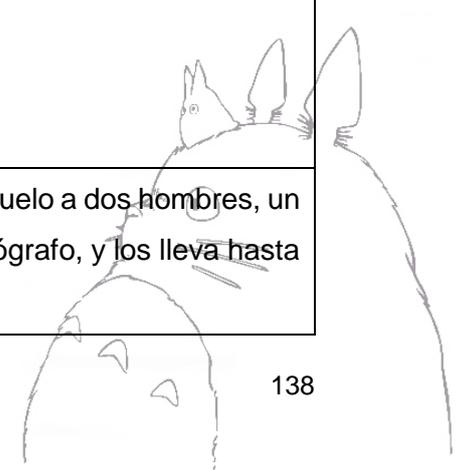


	de Marco Pagot. Lo protege cada vez que tiene oportunidad, buscando ayudarlo.
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Totalitarismos. Influencia en los civiles y los soldados. Sociedad.</li><li>- La mujer como ser fuerte e independiente.</li><li>- Importancia del individuo en solitario.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li><li>- Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</li></ul>



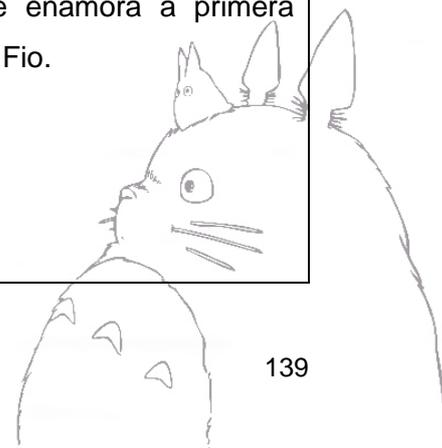


<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	PORCO ROSSO
<b>Nombre del personaje:</b>	Donald Curtis
<b>Rol:</b>	Agresor
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Hombre adulto.</li><li>- Estatura: Alto.</li><li>- Complexión: Grande.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Castaño.</li><li>- Ondulado.</li><li>- Corto.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Cuadrados.</li><li>- Oscuros.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Gruesas.</li><li>- Rectas.</li></ul></li><li>- Rostro:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rectangular.</li><li>- Bigote pequeño.</li></ul></li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Traje de aviador azul.</li><li>- Pañuelo amarillo.</li></ul> <b>2)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Traje marrón suave.</li><li>- Chaleco rojo.</li><li>- Camisa blanca.</li><li>- Pajarita púrpura</li></ul>
<b>Capacidades físicas:</b>	<b>Fuerte:</b> Alza del suelo a dos hombres, un periodista y un fotógrafo, y los lleva hasta una mesa.



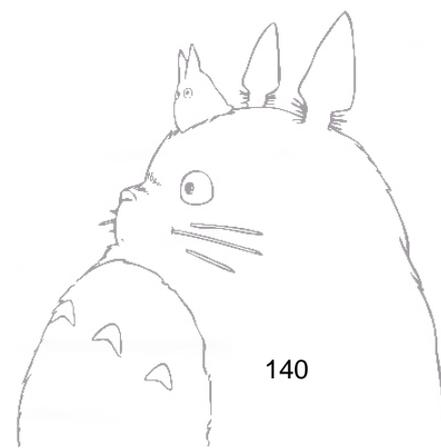


	<p><b>Hábil:</b> Manejo del hidroavión. Reconocimiento de Porco.</p> <p><b>Ágil:</b> Ej.: Salto en el campamento de Porco Rosso.</p>
<b>DATOS PSICOLÓGICOS</b>	
<b>Personalidad:</b>	<p><b>Presumido:</b> Ej.: Habla de Gina como si la conociera de toda la vida, cuando es la primera vez que la ve. Ej2: Salto desde el acantilado hasta la playa.</p> <p><b>Seguro de sí mismo:</b> Ej.: Actitud con los mercenarios.</p> <p><b>Orgullosa:</b> No le importa ser cortante o desafiante.</p> <p><b>Divertido:</b> Ríe las bromas, incluso si proceden de su enemigo. Ej.: Primera conversación con Porco.</p> <p><b>Directo:</b> Le hace una petición de matrimonio a Gina en el mismo momento en que habla con ella por primera vez.</p> <p>Da las cosas por hechas antes de preguntarlas.</p> <p><b>Competitivo:</b> Ej.: Participación en competiciones de aviación. Ej2: Enfrentamiento con Porco.</p> <p><b>Ingenuo:</b> Sueña con ser el presidente.</p> <p><b>Inteligente:</b> Ej.: "Está volando contra el sol, como recomiendan los manuales".</p> <p><b>Creativo:</b> Se convierte en guionista y actor.</p> <p><b>Enamoradizo:</b> Se enamora a primera vista de Gina y de Fio.</p>





FUNCIONALIDAD	
<b>Narrativa:</b>	El papel de <b>Donald Curtis</b> en <b>Porco Rosso</b> es el del agresor. Por diferentes circunstancias, ya sea por trabajo o por el amor de Fio, desafía a Porco Rosso.
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Totalitarismos. Influencia en los civiles y los soldados. Sociedad.</li><li>- La mujer como ser fuerte e independiente.</li><li>- Importancia del individuo en solitario.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li><li>- Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</li></ul>

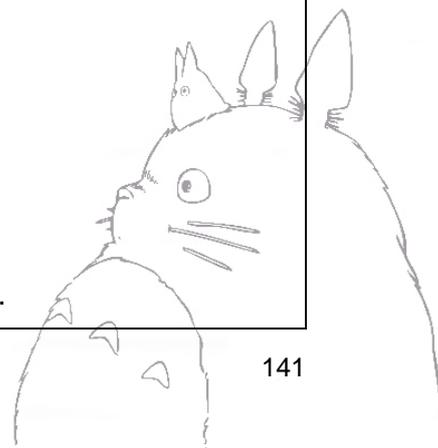


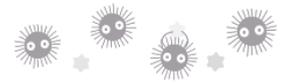


## LA PRINCESA MONONOKE

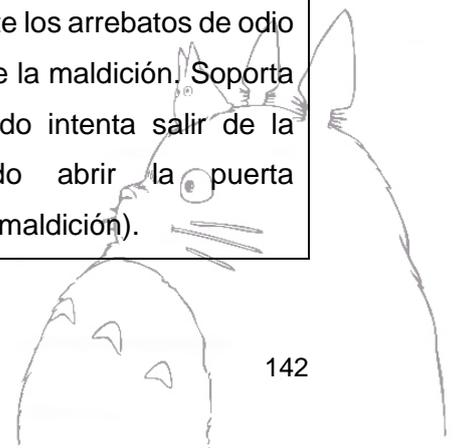
DATOS BÁSICOS	
Título de la película:	LA PRINCESA MONONOKE
Nombre del personaje:	Ashitaka
Rol:	Héroe - Eje Principal
DATOS FÍSICOS	
Descripción física:	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Hombre joven.</li><li>- Estatura: Alta.</li><li>- Complexión: Media.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Castaño.</li><li>- Lacio.</li><li>- Recogido en un moño sobre la cabeza.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Castaños.</li><li>- Redondos.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Gruesas.</li><li>- Rectas.</li></ul></li><li>- Rostro:<ul style="list-style-type: none"><li>- Ovalado.</li></ul></li></ul> <p><b>2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Hombre joven.</li><li>- Estatura: Alta.</li><li>- Complexión: Media.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Castaño.</li><li>- Lacio.</li><li>- Corto.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Castaños.</li><li>- Redondos.</li></ul></li></ul>

En la mitología japonesa, la existencia de los yokai (demonios) no es igual que en occidente. Que sean yokai no implica directamente que sean malvados. Sin embargo, son motivados por intereses diferentes y tienen otros periodos de vida. Son seres sobrenaturales.





	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Gruesas.</li><li>- Rectas.</li></ul></li><li>- Rostro:<ul style="list-style-type: none"><li>- Ovalado.</li></ul></li><li>- Quemaduras en el brazo, producto de la maldición.</li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Traje japonés. Azul y blanco.</li></ul> <p><b>2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 1+ Capa de paja y capucha roja.</li><li>- Pantalones anchos marrones.</li><li>- Daga de cristal</li></ul>
<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Rápido:</b> Ej.: Ascenso por la torre de vigilancia.</p> <p>Es lento para la velocidad necesaria del bosque.</p> <p><b>Ágil:</b> Ej.: Ascenso por la torre de vigilancia.</p> <p><b>Puntería:</b> Habilidad con el tiro con arco.</p> <p><b>Fuerte:</b> Ej.: Salta, sujetando al otro vigilante, hacia los árboles cuando el puesto de vigilancia cae. Ej2.: Manejo del fuego. Ej3: Abre la puerta de la Ciudad del hierro él solo (potenciado por la maldición).</p> <p><b>Resistente:</b> Resiste los arrebatos de odio y dolor que le atrae la maldición. Soporta los disparos cuando intenta salir de la ciudad, intentando abrir la puerta (potenciado por la maldición).</p>

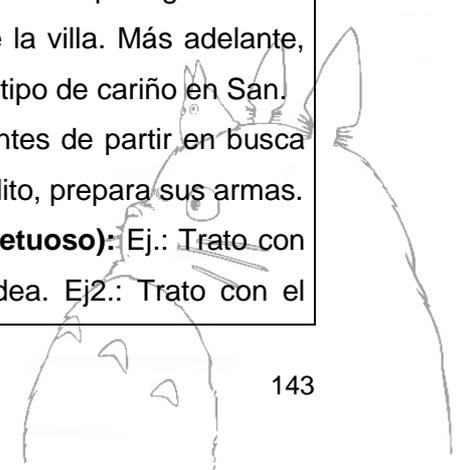




	<p><b>Visión:</b> Precisión visual, incluso a larga distancia. Ej.: Ataque inicial a la villa. Ej2.: Visión del rey del bosque (es el único que lo ve).</p> <p><b>Destreza:</b> Manejo de las armas.</p>
--	--

**DATOS PSICOLÓGICOS**

<p><b>Personalidad:</b></p>	<p><b>Serio:</b> Incluso en los momentos de diversión dentro de la Ciudad del Hierro, nunca ríe. Ej.: Marcha de su pueblo natal, obedeciendo las leyes, sin hacer reclamos y aceptando su destino.</p> <p><b>Sincero:</b> Sin ser brusco, siempre dice las cosas tal cual las piensa, sin rodeos. No se contiene ante nadie. Por esa razón, no siempre sus opiniones son bien recibidas o escuchadas. Ej.: confesión a San. - Lloro ante la amabilidad silenciosa de San.</p> <p><b>Valiente:</b> Ej.: Confrontación con el diablo. Ej2: Marcha de su pueblo, sin mirar atrás. Ej3.: No teme de las amenazas de la líder del clan de los lobos.</p> <p><b>Protector:</b> Ej.: Para poder proteger a su aldea del peso de la maldición, abandona su estatus de príncipe y se marcha.</p> <p><b>Familiar:</b> El cariño que trasmite a su aldea es tímido, pero intenso. Es capaz de cualquier cosa con tal de protegerles. Por eso se marcha de la villa. Más adelante, muestra el mismo tipo de cariño en San.</p> <p><b>Precavido:</b> Ej.: Antes de partir en busca del monstruo maldito, prepara sus armas.</p> <p><b>Tradicional (respetuoso):</b> Ej.: Trato con la gente de la aldea. Ej2.: Trato con el</p>
-----------------------------	--

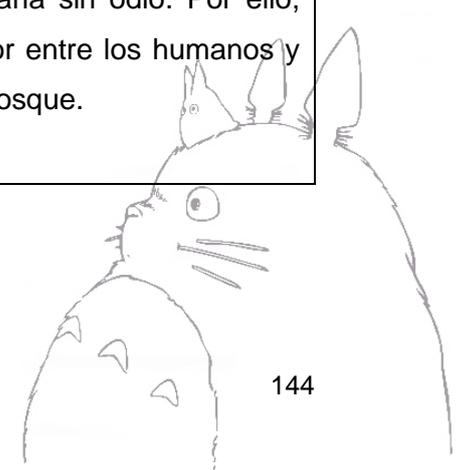




	<p>monstruo que intenta atacar la aldea. Ej3: Conversación con los ancianos de su tribu.</p> <p><b>Pacifista:</b> Intenta solucionar los problemas a partir de la razón y la no violencia. Sin embargo, en situaciones extremas, es capaz de luchar. Ej.: Lucha contra el monstruo. Primero intenta tranquilizarlo y hablar con él. Cuando ve que no es una opción factible y que destruirá su aldea, lucha contra él. Ej2.: Para internarse en el bosque, deja atrás sus armas.</p> <p><b>Mediador:</b> Intenta establecer la paz entre el bosque y el ciudad.</p> <p><b>Justo:</b> Solo cree en lo que ve con sus propios ojos. Por eso no se cree únicamente la versión de Lady Eboshi o la de San. Escucha lo que ambas tienen que decir, además de apreciar por sí mismo la realidad.</p> <p><b>Altruista:</b> Ej.: Ayuda a los hombres heridos por el ataque de los lobos.</p>
--	--

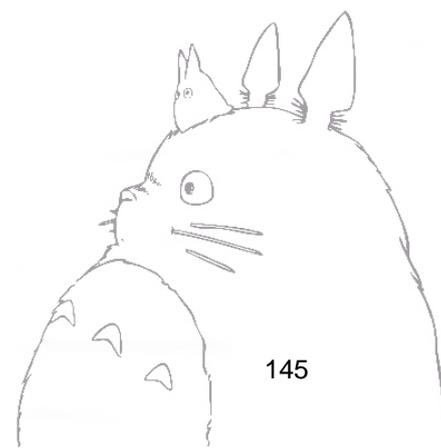
**FUNCIONALIDAD**

<b>Narrativa:</b>	El papel de <b>Ashitaka</b> en <b>La princesa Mononoke</b> es el del héroe que debe partir de su tierra natal en una aventura: Descubrir el origen de la maldición que padece y solventarla sin odio. Por ello, actúa de mediador entre los humanos y las criaturas del bosque.
-------------------	---



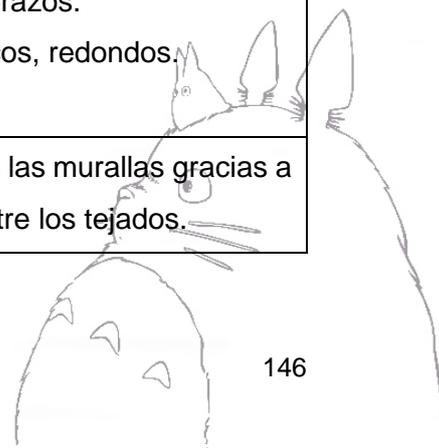


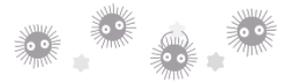
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La oscuridad de la guerra. No importa la razón que la motive, nunca trae nada bueno.</li><li>- La protección del bosque. El bosque es el inicio de la vida.</li><li>- El odio que genera la destrucción provocada por la ambición del hombre pesa como una maldición.</li><li>- El ciclo de la vida. La vida y la muerte están enlazadas. Es la sucesión natural de las cosas.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li><li>- La mujer como ser fuerte e independiente.</li><li>- Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</li></ul>
-------------------	--





<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	LA PRINCESA MONONOKE
<b>Nombre del personaje:</b>	San
<b>Rol:</b>	Princesa - Auxiliar
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mujer joven.</li><li>- Estatura: Media.</li><li>- Complexión: Pequeña.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Corto.</li><li>- Castaño claro.</li><li>- Revuelto.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Castaños.</li><li>- Redondos.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rectas.</li><li>- Finas.</li></ul></li><li>- Rostro:<ul style="list-style-type: none"><li>- Redondo.</li><li>- Maquillaje tribal.</li></ul></li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Traje negro. + Túnica blanca.</li><li>- Capa de piel, blanca. Dientes a modo de collar.</li><li>- Mascara tribal, roja.</li><li>- Diadema.</li><li>- Pulseras en los brazos.</li><li>- Pendientes blancos, redondos.</li><li>- Zapatos de piel.</li></ul>
<b>Capacidades físicas:</b>	<b>Fuerza:</b> Ej.: Trepa las murallas gracias a su lanza y salta entre los tejados.

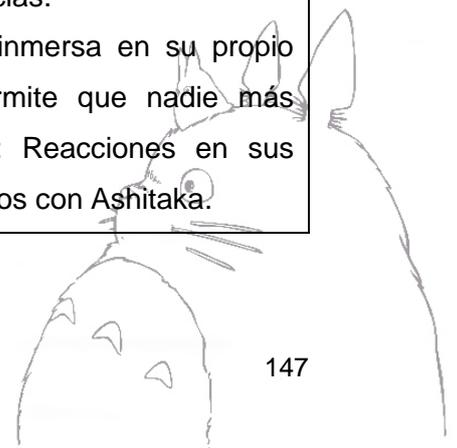




	<p><b>Agilidad:</b> Ej.: Entrada a la Ciudad del Hierro. ej.: Caída a cuatro patas desde el tejado.</p> <p><b>Rapidez:</b> Ej. Incursión en la Ciudad del Hierro.</p> <p><b>Destreza:</b> Manejo de las armas.</p> <p><b>Hablar con los animales:</b> Ej.: Comunicación con Yagul, que es un animal normal, no un ser místico como los lobos.</p>
--	---

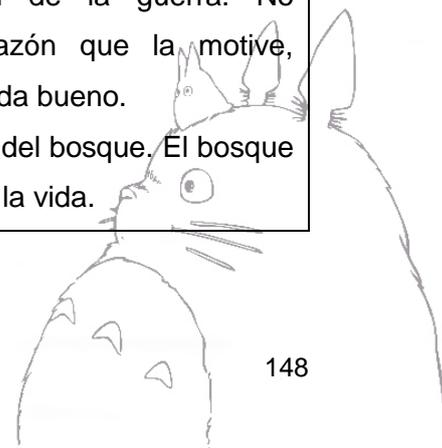
### DATOS PSICOLÓGICOS

<b>Personalidad:</b>	<p><b>Salvaje:</b> Debido a su vida en el bosque, sigue los patrones de comportamiento de los lobos. Tiene las mismas prioridades, herramientas e ideas que ellos. EJ.: Le intenta extraer la bala, chupando la herida. Ej2.: Diferencia su olor natural con el de los humanos.</p> <p>- No está acostumbrada a tratar con la faceta amable de los humanos. Por eso se asusta y se sorprende ante el halago de Ashitaka.</p> <p><b>Extremista:</b> Se demuestra una toma de acciones radical con respecto a los humanos, influenciada por la masacre que estos mismos están desarrollando. No escucha a nadie, solo pendiente de sus propias creencias.</p> <p><b>Antisocial:</b> Vive inmersa en su propio círculo, y no permite que nadie más acceda a él. Ej.: Reacciones en sus primeros encuentros con Ashitaka.</p>
----------------------	---



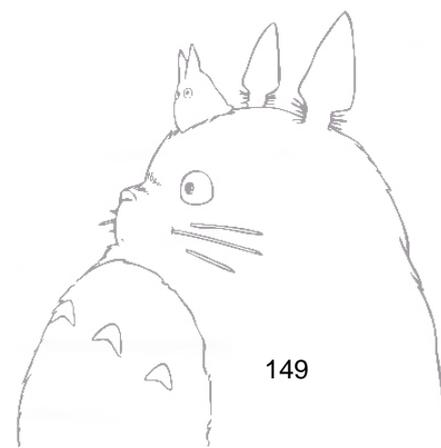


	<p><b>Valiente:</b> No duda en enfrentarse a todo un ejército, con tal de asesinar a Lady Eboshi. No le importa morir en el intento.</p> <p><b>Miedo:</b> Se asusta de lo oscuro, la imagen del odio que representa la maldición de Ashitaka.</p> <p><b>Amable:</b> Demuestra ese rasgo con los animales y con los habitantes del bosque. Ej.: conversación con los monos.</p> <p>- El único humano con el que desarrolla esa faceta es Ashitaka. Le atrae a la isla en medio del lago, esperando la ayuda del Espíritu del Bosque, y le alimenta boba a boca cuando él no puede.</p> <p><b>Idealista:</b> Cree en sus ideas y las defiende hasta el extremo. Ej.: Lucha contra Lady Eboshi, aún a riesgo de su vida. Ej2.: Libera a Yagul de las riendas.</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	El papel de <b>San</b> en <b>La princesa Mononoke</b> es el de la princesa del bosque, que debe defender su tierra del ataque humano.
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La oscuridad de la guerra. No importa la razón que la motive, nunca trae nada bueno.</li> <li>- La protección del bosque. El bosque es el inicio de la vida.</li> </ul>



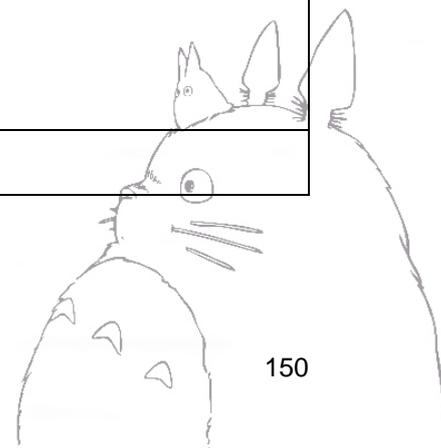


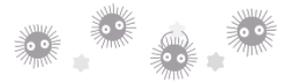
	<ul style="list-style-type: none"><li>- El odio que genera la destrucción provocada por la ambición del hombre pesa como una maldición.</li><li>- El ciclo de la vida. La vida y la muerte están enlazadas. Es la sucesión natural de las cosas.</li><li>- Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li><li>- La mujer como ser fuerte e independiente.</li></ul>
--	--



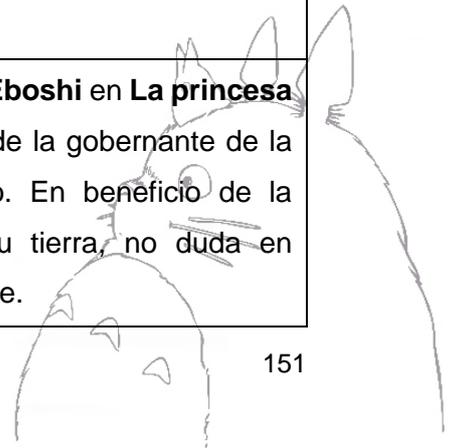


<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	LA PRINCESA MONONOKE
<b>Nombre del personaje:</b>	Lady Eboshi
<b>Rol:</b>	Agresor
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mujer adulta.</li><li>- Estatura: Alta.</li><li>- Complexión: Media.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Negro.</li><li>- Lacio.</li><li>- Largo. Recogido.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rectangulares.</li><li>- Oscuros.</li></ul></li><li>- Cejas: Finas. Rectas.</li><li>- Rostro: Ovalado.</li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Atuendo japonés. Azul y rojo.</li><li>- Capa azul.</li></ul>
<b>Capacidades físicas:</b>	<b>Destreza:</b> Manejo de las armas. <b>Fuerte:</b> Manejo de las armas. <b>Rápida:</b> Manejo de las armas.
<b>DATOS PSICOLÓGICOS</b>	



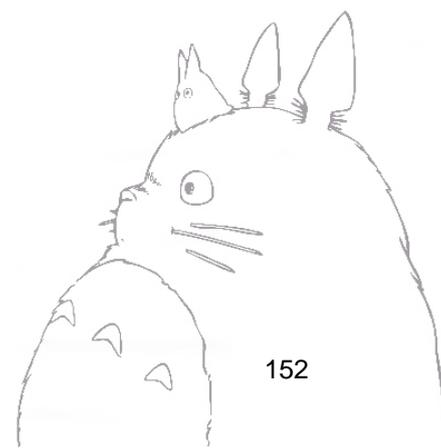


<b>Personalidad:</b>	<p><b>Carismática:</b> Ej.: Manejo de toda la Ciudad del Hierro sin dificultad. Es escuchada y querida.</p> <p><b>Seria:</b> Maneja su aldea con seriedad y convicción. Ninguno de sus planes e ideas se toma en broma.</p> <p><b>Ambiciosa:</b> Desea tener una ciudad más poderosa y próspera, cada vez más, sin importarle lo que tiene que destruir en el proceso.</p> <p><b>Necia:</b> Su ambición y egocentrismo la vuelve ciega y necia. Por eso su actitud previa al "asesinato" del Espíritu del Bosque".</p> <p><b>Protectora:</b> El fin de todos sus planes es darle un lugar mejor a los habitantes de su ciudad.</p> <p><b>Altruista:</b> Ej1.: Pone su vida en riesgo para cuidar y proteger a los leprosos. Antes de su llegada, eran considerados seres malditos. Ej2.: Compra el contrato de todas las chicas de burdel que encuentra.</p> <p><b>Sarcástica:</b> Ej.: Toma a Ashitaka como un iluso por no comprender su plan.</p> <p><b>Sincera:</b> Ej.: Agradecimiento Ashitaka, disculpa Koroku y Toki.</p> <p><b>Inteligente:</b> Ej.: Lee la verdad en la declaración de intenciones de Ashitaka.</p> <p><b>Astuta:</b> Ej.: Trampa a San.</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	El papel de <b>Lady Eboshi</b> en <b>La princesa Mononoke</b> es el de la gobernante de la Ciudad del Hierro. En beneficio de la prosperidad de su tierra, no duda en destrozarse el bosque.



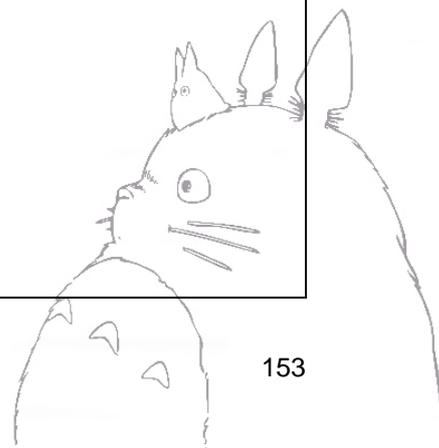


<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La oscuridad de la guerra. No importa la razón que la motive, nunca trae nada bueno.</li><li>- La protección del bosque. El bosque es el inicio de la vida.</li><li>- El odio que genera la destrucción provocada por la ambición del hombre pesa como una maldición.</li><li>- El ciclo de la vida. La vida y la muerte están enlazadas. Es la sucesión natural de las cosas.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li><li>- La mujer como ser fuerte e independiente.</li><li>- Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</li></ul>



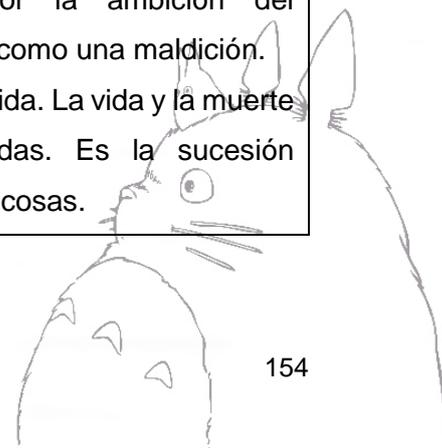


<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	LA PRINCESA MONONOKE
<b>Nombre del personaje:</b>	Espíritu del Bosque
<b>Rol:</b>	Donante - Agresor
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ciervo con rostro humano.</li><li>- Estatura: Alta.</li><li>- Complexión: Grande.</li></ul> <p><b>2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ser gigante. Semitransparente. Mixto entre humano y ciervo, de composición acuosa.</li><li>- Estatura: Gigante.</li><li>- Complexión: Muy grande.</li></ul>
<b>Vestuario:</b>	No tiene.
<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Magia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mantiene el bosque vivo.</li><li>- Tiene poderes curativos.</li><li>- Al perder su cabeza, sus poderes se invierten y atrae la destrucción y la muerte.</li><li>- Caminar sobre el agua.</li></ul> <p><b>Inmortal.</b></p>



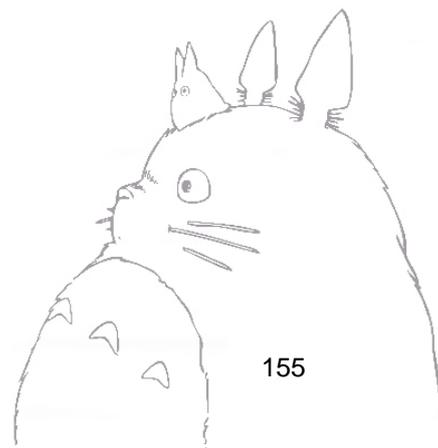


<b>DATOS PSICOLÓGICOS</b>	
<b>Personalidad:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Defiende y protege la vida, no solo la del bosque, si no la de todos los seres vivos. Protege el bosque porque es el lugar donde comienza la vida.</li><li>- Su existencia corresponde el círculo de la vida, tocando también la muerte. Ej.: Sus pisadas atraen la vida, pero cuando separa la pata del suelo, las plantas mueren.</li></ul> <p><b>Étereo:</b></p> <p>Es un ser sobrenatural, ajeno a las leyes humanas. Para los humanos, es pecado verlo.</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	El papel del <b>Espíritu del Bosque</b> en <b>La princesa Mononoke</b> es el del ser que equilibra la balanza de la vida y la muerte. El símbolo de lo que defiende San y lo que desea aniquilar Lady Eboshi.
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La oscuridad de la guerra. No importa la razón que la motive, nunca trae nada bueno.</li><li>- La protección del bosque. El bosque es el inicio de la vida.</li><li>- El odio que genera la destrucción provocada por la ambición del hombre pesa como una maldición.</li><li>- El ciclo de la vida. La vida y la muerte están enlazadas. Es la sucesión natural de las cosas.</li></ul>





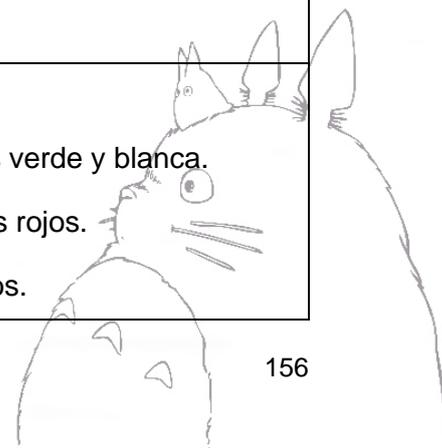
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li><li>- La mujer como ser fuerte e independiente.</li><li>- Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</li></ul>
--	---





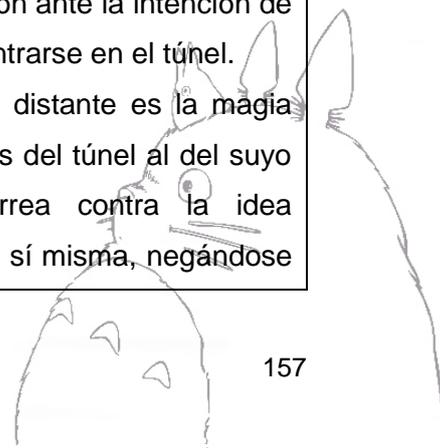
## EL VIAJE DE CHIHIRO

DATOS BÁSICOS	
Título de la película:	EL VIAJE DE CHIHIRO
Nombre del personaje:	Chihiro
Rol:	Heroína - Eje principal
DATOS FÍSICOS	
Descripción física:	<p>1)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Niña.</li><li>- Estatura: Media.</li><li>- Complexión: Media.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>-Castaño.</li><li>- Media melena.</li><li>- Liso.</li><li>- Recogido en una coleta alta.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Castaños. Oscuros.</li><li>- Redondos.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Finas y cortas.</li><li>- Rectas. Ligeramente arqueadas.</li></ul></li><li>- Rostro: Redondo. Mejillas sonrosadas.</li></ul>
Vestuario:	<p>1)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Camiseta a rayas verde y blanca.</li><li>- Pantalones cortos rojos.</li><li>- Calcetines blancos.</li></ul>



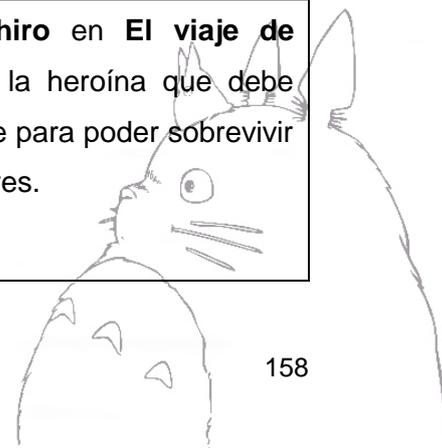


	<ul style="list-style-type: none"><li>- Deportivas amarillas.</li></ul> <p><b>2) Traje japonés rosa (servicio).</b></p> <p><b>3)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Camiseta a rayas verde y blanca.</li><li>- Pantalones cortos rojos.</li><li>- Calcetines blancos.</li><li>- Deportivas amarillas.</li><li>- Coleta púrpura (mágica).</li></ul>
<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Torpe:</b> Ej.: Descenso por las escaleras hacia las calderas. Ej2.: Protocolos de limpieza en el palacio de aguas termales. Ej3.: Intentos para aplastar al gusano maldito.</p> <p><b>Rápida:</b> Ej.: Huida a través del pueblo en dirección al túnel.</p> <p><b>Débil:</b> No tiene fuerza. ej.: Escurrir el trapo de la limpieza.</p>
<b>DATOS PSICOLÓGICOS</b>	
<b>Personalidad:</b>	<p><b>Nostálgica:</b> Detesta la idea de mudarse, alejarse de todos sus amigos y todo lo conocido hasta el momento. Ej.: Conversación en el coche.</p> <p><b>Huraña:</b> Ej.: "Sí, bueno, pero una rosa no es un ramo".</p> <p><b>Terca:</b> Ej.: Reacción ante la intención de los padres de adentrarse en el túnel.</p> <p><b>Realista:</b> Ej.: Tan distante es la magia del mundo a través del túnel al del suyo propio, que guerrea contra la idea sumergiéndose en sí misma, negándose</p>



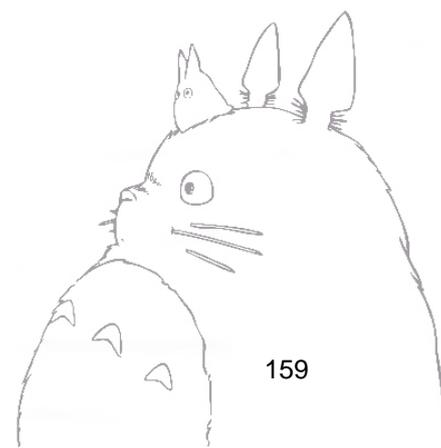


	<p>a creer la realidad. "Es un sueño! ¡Tiene que serlo!".</p> <p><b>Recelosa:</b> Ej.: Actitud inicial ante la ayuda de Haku.</p> <p><b>Enérgica:</b> Ej.: Conversación con Yubaba.</p> <p><b>Perceptiva:</b> Es capaz de detectar el ambiente místico existente en el área que traspasa el túnel.</p> <p><b>Asustadiza:</b> Ej.: Le aterra quedarse sola junto al coche, sintiendo el ambiente sombrío del lugar. Ej2.: Llegada al lugar de trabajo de Kamaji. Ej3: Después de seguir el impulso de aplastar al gusano negro, su reacción asustada.</p> <p><b>Valiente:</b> A la fuerza. Al verse sola en la casa de las aguas termales, dependiendo únicamente de sí misma para salir adelante y salvar a sus padres, se ve obligada a crecer y a fortalecerse. Ej.: Diferencia de actitud entre el primer enfrentamiento con Yubaba y el último.</p> <p><b>Torpe:</b> Se aturulla cuando se pone nerviosa. Ej.: Primer conversación con Lin.</p> <p><b>Amable:</b> Ej.: Primera conversación con el Sin-Cara, se preocupa por su bienestar.</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	El papel de <b>Chihiro</b> en <b>El viaje de Chihiro</b> es el de la heroína que debe emprender un viaje para poder sobrevivir y salvar a sus padres.





<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- El desarrollo del individuo. Enfatizado en Chihiro, con el desarrollo de su personalidad y madurez; y de Haku, que recupera su integridad al romperse el hechizo.</li><li>- Egocentrismo de los adultos. Tanto en los seres mitológicos como en los humanos (ejemplo, los padres de Chihiro y Yubaba), menosprecian, de una forma u otra, las capacidades de los niños.</li><li>- Ej.: Los padres de Chihiro omiten las advertencias de su hija.</li><li>- Ej.: Insultos de Yubaba a Chihiro cuando intenta que la contraten.</li><li>- Ej.: Sobreprotección de Yubaba a Bebé.</li><li>- Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</li><li>- Poder de lo místico.</li></ul>
-------------------	---





<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	EL VIAJE DE CHIHIRO
<b>Nombre del personaje:</b>	Haku
<b>Rol:</b>	Príncipe – Auxiliar - Donante
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Chico preadolescente.</li><li>- Estatura: Media.</li><li>- Complexión: Pequeña.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Verde oscuro.</li><li>- Corto. Altura del cuello.</li><li>- Corte recto.</li></ul></li><li>-Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Almendrados.</li><li>- Verdes.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Finas.</li><li>- Rectas.</li></ul></li><li>- Rostro:<ul style="list-style-type: none"><li>- Ovalado.</li></ul></li></ul> <p><b>2)</b></p> <p>Dragón chino. Es de color blanco con pelaje azul.</p>
<b>Vestuario:</b>	Traje tradicional japonés blanco y azul.

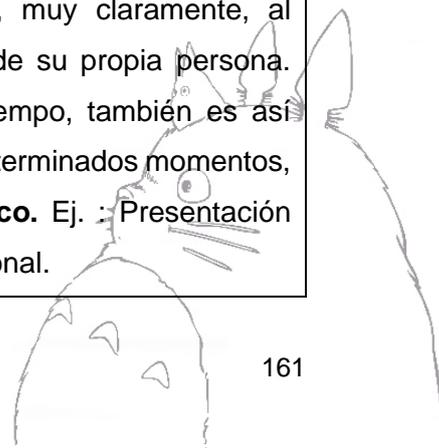




<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Magia:</b> Debido a ser un dragón.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Creación de ilusiones.</li><li>- Volar.</li><li>- Gracias a sus poderes tiene un alto cargo bajo el mando de Yubaba.</li></ul> <p><b>Fuerte:</b> Ej.: Resiste la maldición de Yubaba. Ej2.: Resiste la maldición de Zeniba. Ej3.: Pelea contra Chihiro, pese a estar malherido.</p>
-----------------------------	--

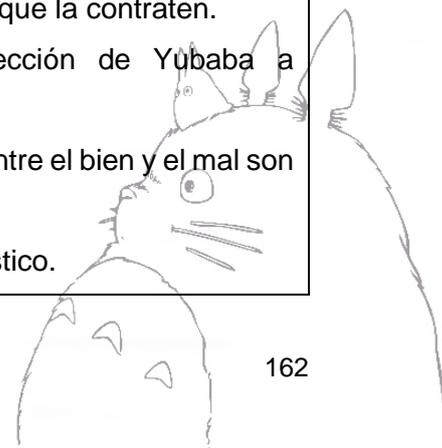
### DATOS PSICOLÓGICOS

<b>Personalidad:</b>	<p><b>Actor:</b> Ante todo el mundo, incluyendo a Yubaba, muestra una personalidad determinada. Ante Chihiro, gracias a que la recuerda de su época de libertad, muestra otra.</p> <p><b>Culto:</b> Manejo de diferentes artes mágicas. Ej.: Accede a ser el aprendiz de Yubaba por el conocimiento.</p> <p><b>Idiota:</b> Zeniba insulta a Haku por caer en las trampas de Yubaba, solo por conocimiento. Lo denomina una característica de los dragones.</p> <p><b>Inteligente:</b> Ej.: Plan para salvar a Chihiro.</p> <p><b>Serio:</b> Salvo cuando es liberado, las expresiones de Haku siempre son serias y funestas.</p> <p><b>Distante:</b> Separa, muy claramente, al resto del mundo de su propia persona. Durante mucho tiempo, también es así con Chihiro. En determinados momentos, luce incluso <b>apático</b>. Ej. : Presentación de Chihiro al personal.</p>
----------------------	---



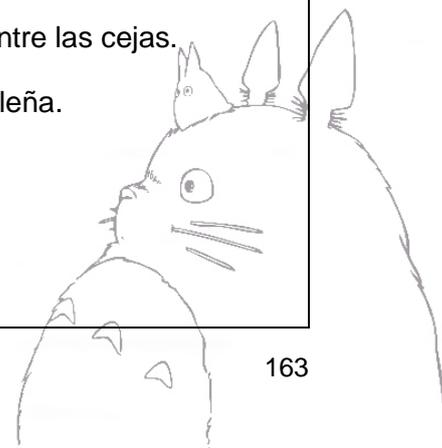


	<p><b>Misterioso:</b> Nunca da datos de su vida o de lo que hace al resto del mundo. Solo responde ante Zeniba.</p> <p><b>Amable:</b> Ej.: Protección y cuidado de Chihiro.</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	El papel de <b>Haku</b> en <b>El viaje de Chihiro</b> es el de un dragón que vive a expensas de un contrato con Yubaba. Lo tiene esclavizado. Debido a sus recuerdos, busca ayudar a Chihiro, logrando su propia libertad.
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- El desarrollo del individuo. Enfatizado en Chihiro, con el desarrollo de su personalidad y madurez; y de Haku, que recupera su integridad al romperse el hechizo.</li><li>- Egocentrismo de los adultos. Tanto en los seres mitológicos como en los humanos (ejemplo, los padres de Chihiro y Yubaba), menosprecian, de una forma u otra, las capacidades de los niños.</li><li>- Ej.: Los padres de Chihiro omiten las advertencias de su hija.</li><li>- Ej.: Insultos de Yubaba a Chihiro cuando intenta que la contraten.</li><li>- Ej.: Sobreprotección de Yubaba a Bebé.</li><li>- Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</li><li>- Poder de lo místico.</li></ul>



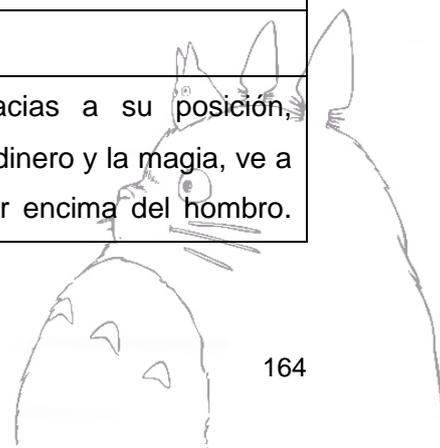


<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	EL VIAJE DE CHIHIRO
<b>Nombre del personaje:</b>	Yubaba
<b>Rol:</b>	Agresor
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mujer anciana.</li><li>- Estatura: Baja.</li><li>- Complexión: Muy grande.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Largo. Recogido en un moño sobre la cabeza.</li><li>- Encanecido.</li></ul></li><li>-Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Almendrados.</li><li>- Grandes.</li><li>- Marrones.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Cortas.</li><li>- Arqueadas.</li><li>- Despeinadas.</li></ul></li><li>- Rostro:<ul style="list-style-type: none"><li>- Cuadrado.</li><li>- Verruga entre las cejas.</li><li>- Nariz aguileña.</li></ul></li></ul>





<b>Vestuario:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-Vestido de cuerpo completo, azul y añil, con volantes.</li><li>- Pendientes de oro redondos.</li><li>- Maquillaje.</li><li>- Joyas en todos los dedos.</li><li>- Broche en el cuello.</li><li>- Zapatos de tacón.</li></ul>
<b>Capacidades físicas:</b>	<b>Magia:</b> No se demuestran otras capacidades físicas destacadas porque prácticamente todos sus movimientos están relacionados con la magia. <ul style="list-style-type: none"><li>- Control de objetos inanimados.</li><li>- Control de seres animados: Haku, las tres cabezas.</li><li>- Volar.</li><li>- Apropiación de los seres vivos a través del nombre.</li><li>- Bola de fuego.</li><li>- Creación de objetos. Ej. Cuerdas al intentar ayudar al dios del río.</li></ul> <b>Fumadora:</b> Ej.: Primera conversación con Chihiro.
<b>DATOS PSICOLÓGICOS</b>	
<b>Personalidad:</b>	<b>Maleducada:</b> Gracias a su posición, potenciada por el dinero y la magia, ve a todo el mundo por encima del hombro.





Ej.: Primer encuentro con Chihiro, "Qué niña más enclenque".

**Familiar:** Solo ama a su bebé, su familia. Se desvive completamente por él, quedando lo demás en segundo plano. Ej.: Cualquier intención de humillar a Chihiro en la prueba final, se diluye ante la petición de bebé.

**Abusiva:** Es tanto el amor que tiene por su hijo, que es extremadamente sobreprotectora. No permite que su hijo salga en ningún momento de su habitación, por temor a que enferme.

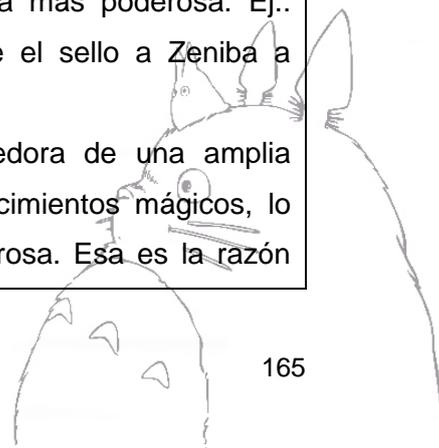
**Inhumana:** No le importa pisotear a todo lo que se le cruza por delante para conseguir sus propósitos. Ej.: Valora a Chihiro según su valor práctico y la humilla hablando sobre sus padres. Disfruta de la situación.

**Avariciosa:** A parte de su bebé, su gran interés es el dinero. Ej.: Recolección de riquezas que ha dado el dios del río. Ej2.: Tan sumida estaba en el oro que no se dio cuenta hasta la advertencia de Haku que había perdido a su bebé.

**Siniestra/astuta:** Para evitar cualquier sublevación o traición, ata a sus trabajadores con hechizos. Ej.: **Hechizo del nombre.**

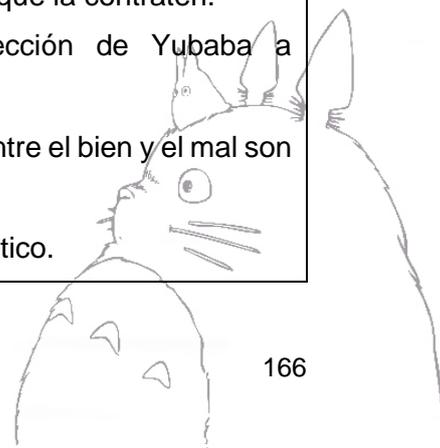
**Inteligente:** Elaboración de distintos planes para ser la más poderosa. Ej.: Intenta arrebatarse el sello a Zeniba a través de Haku.

**Culta:** Es conocedora de una amplia variedad de conocimientos mágicos, lo que la hace poderosa. Esa es la razón



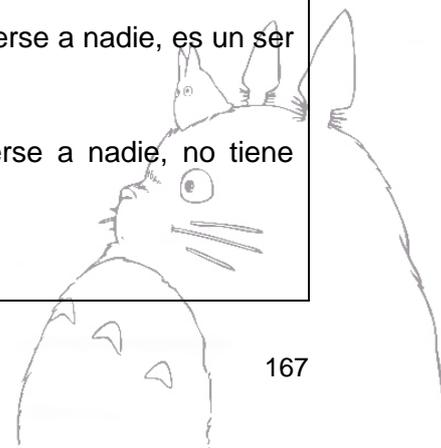


	<p>por la que Haku le pide que sea su maestra. Ej.: Descubrimiento del dios del río.</p> <p><b>Orgullosa:</b> No soporta que le lleven la contraria ni que la traicionen. Ej.: ataque a Chihiro ante su insistencia. Ej2: ataque a Haku.</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	El papel de <b>Yubaba</b> en <b>El viaje de Chihiro</b> es el de la bruja que ha construido un "imperio" en base a su magia y los hechizos oscuros que ha elaborado. Tiene como prisioneros a los padres de Chihiro.
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- El desarrollo del individuo. Enfatizado en Chihiro, con el desarrollo de su personalidad y madurez; y de Haku, que recupera su integridad al romperse el hechizo.</li><li>- Egocentrismo de los adultos. Tanto en los seres mitológicos como en los humanos (ejemplo, los padres de Chihiro y Yubaba), menosprecian, de una forma u otra, las capacidades de los niños.</li><li>- Ej.: Los padres de Chihiro omiten las advertencias de su hija.</li><li>- Ej.: Insultos de Yubaba a Chihiro cuando intenta que la contraten.</li><li>- Ej.: Sobreprotección de Yubaba a Bebé.</li><li>- Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</li><li>- Poder de lo místico.</li></ul>



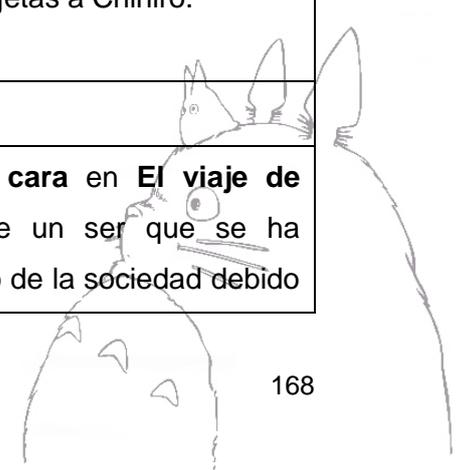


<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	EL VIAJE DE CHIHIRO
<b>Nombre del personaje:</b>	Sin cara
<b>Rol:</b>	Agresor
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ser fantástico.</li><li>- Estatura: Alta.</li><li>- Complexión: Pequeña</li><li>- Cabello: No tiene.</li><li>-Ojos: No tiene.</li><li>- Cejas: No tiene.</li><li>- Rostro: Lo oculta con una máscara.</li><li>- Su cuerpo está compuesto por una bruma fantasmal gelatinosa.</li></ul>
<b>Vestuario:</b>	- Máscara blanca y roja. Con orificios para los ojos y la boca, en forma de sonrisa.
<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Magia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- De forma innata, puede volverse invisible.</li><li>- Es capaz de aumentar sus poderes y capacidades según se alimente de otros seres. Ej.: Obtener pelo o voz.</li></ul> <p><b>Rapidez:</b> Sin comerse a nadie, es un ser muy lento.</p> <p><b>Fuerza:</b> Sin comerse a nadie, no tiene fuerza.</p>



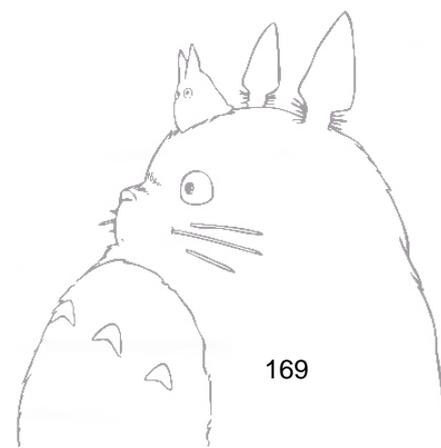


<b>DATOS PSICOLÓGICOS</b>	
<b>Personalidad:</b>	<p><b>Solitario:</b> De forma forzada. No es aceptado por el resto de la sociedad mágica. Chihiro es el primer ser vivo que da muestras de amabilidad con él, por lo que ansía su compañía. Para obtenerla, ataca a los miembros de la casa de baños, esperando obtener las cualidades necesarias para simpatizarle. Se queda con Zeniba ya que ella muestra el interés por acompañarle.</p> <p><b>Autoestima:</b> No se conoce ni quiere a sí mismo, por lo que basa su amor propio en el amor que le dan los demás, aunque sea a través de dinero.</p> <p><b>Avaricioso:</b> Quiere ser amado, cada vez más, especialmente por Chihiro. No le importa lo que tenga que hacer para conseguirlo.</p> <p><b>Débil:</b> Sus poderes le superan, por lo que, al recibir una negativa de Chihiro, se vuelve loco (potenciado por la medicina que ella le dio) y la ataca.</p> <p><b>Amable:</b> Antes de atacar a la gente, muestra indicios de actitudes bondadosas. Ej.: Le entrega las tarjetas a Chihiro. Ej2.: La acompaña en su viaje.</p> <p><b>Extremista:</b> No sabe equilibrarse, probablemente por su vida solitaria. Ej.: Entrega de las tarjetas a Chihiro.</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	El papel de <b>Sin cara</b> en <b>El viaje de Chihiro</b> es el de un ser que se ha mantenido alejado de la sociedad debido





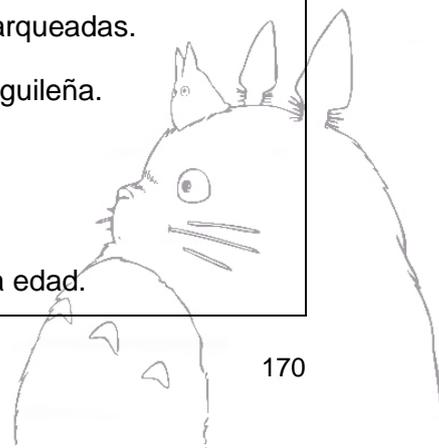
	<p>a su naturaleza. Al recibir atención, gracias a sus poderes, se vuelve avaricioso y se descontrola. Chihiro, por quien tiene debilidad, lo detiene.</p>
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- El desarrollo del individuo. Enfatizado en Chihiro, con el desarrollo de su personalidad y madurez; y de Haku, que recupera su integridad al romperse el hechizo.</li><li>- Egocentrismo de los adultos. Tanto en los seres mitológicos como en los humanos (ejemplo, los padres de Chihiro y Yubaba), menosprecian, de una forma u otra, las capacidades de los niños.</li><li>- Ej.: Los padres de Chihiro omiten las advertencias de su hija.</li><li>- Ej.: Insultos de Yubaba a Chihiro cuando intenta que la contraten.</li><li>- Ej.: Sobreprotección de Yubaba a Bebé.</li><li>- Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</li><li>- Poder de lo místico.</li></ul>





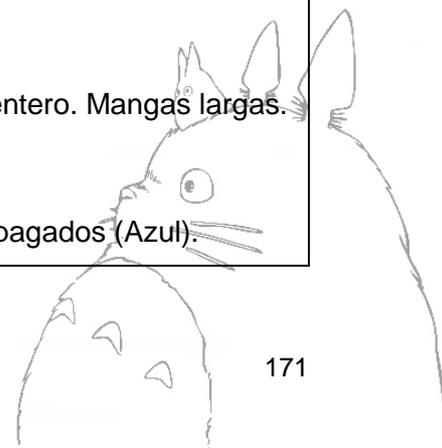
## EL CASTILLO AMBULANTE

DATOS BÁSICOS	
Título de la película:	EL CASTILLO AMBULANTE
Nombre del personaje:	Sophie
Rol:	Heroína - Princesa - Eje principal
DATOS FÍSICOS	
Descripción física:	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mujer joven.</li><li>- Estatura media.</li><li>- Complexión delgada.</li><li>- Cabello: Castaño, longitud (largo), recogido en una trenza simple. Fleco ligero.</li><li>- Ojos: Grandes y castaños.</li><li>- Cejas: Gruesas y rectas.</li><li>- Nariz: Fina y pequeña.</li></ul> <p><b>2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mujer anciana.</li><li>- Estatura baja.</li><li>- Complexión: Robusta. Ligeramente encorvada.</li><li>- Cabello: Encanecido, corto y fino. Recogido en una trenza simple (pequeña). Fleco ligero.</li><li>- Ojos: Grandes y castaños.</li><li>- Cejas: + Finas y arqueadas.</li><li>- Nariz: Grande y aguileña.</li></ul> <p><b>3)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mujer de mediana edad.</li></ul>





	<ul style="list-style-type: none"><li>- Estatura media.</li><li>- Complexión: Robusta.</li><li>- Cabello: Encanecido. Recogido en una trenza simple (larga). Fleco ligero.</li><li>- Ojos: Grandes y castaños.</li><li>- Cejas: Gruesas, ligeramente arqueadas.</li><li>- Nariz: Aguileña.</li></ul> <p><b>4)</b></p> <p>Se repite el patrón establecido en el punto 1. Salvo por el cabello encanecido, "cortado" por Calcifer a la altura del cuello. + Brillante y lleno de vida que el cabello cano que posee el personaje en los puntos 2 y 3.</p>
<b>Vestuario:</b>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Traje largo. Falda por debajo de las rodillas. Mangas largas.</li><li>- Sobrio.</li><li>- Colores apagados (Verde).</li><li>- Sombrero simple de paja, con una cinta roja y unos adornos esféricos a modo de decoración.</li><li>- Medias negras.</li><li>- Botines de color marrón.</li></ul> <p><b>2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Traje de cuerpo entero. Mangas largas.</li><li>- Sobrio.</li><li>- Colores apagados (Azul).</li></ul>





- Con bolsillos a la altura de las caderas.

- Sombrero simple de paja, con una cinta roja y unos adornos esféricos a modo de decoración.

- Chal beige.

### 3)

- Traje de cuerpo completo. Mangas largas.

- Brillante.

- Nuevo.

- Más alegre (azul marino).

- Sombrero simple de paja, con una cinta roja y unos adornos esféricos a modo de decoración.

- Medias negras.

- Botines de color marrón.

### 4)

- Camisón, cuerpo completo. Rosa palo.

- Cintas rosas (trenza).

### 5)

- Traje de cuerpo entero. Con volantes ligeros y un broche en el cuello rojizo.

- Alegre.

- Colores brillantes (Amarillo).

- Pamela. Cinta de adorno negra.

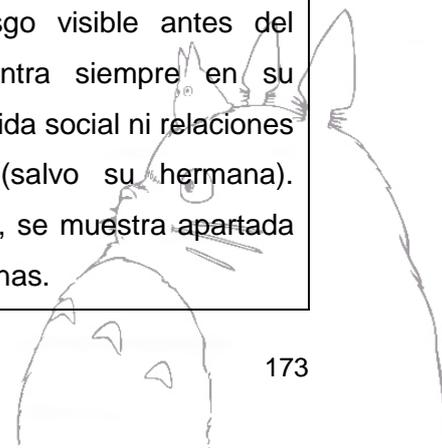




<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Disciplinada:</b> Postura perfecta (andar recto, pasos coordinados, espalda enderezada, hombros en posición óptima). Casi es la posición de las chicas japonesas. Mantiene esa postura "rígida", incluso montada en el tranvía.</p> <p><b>Fuerte:</b> Ej. Carga a Howl por el castillo, pese a encontrarse desmayado y ser un peso muerto, sin problemas.</p> <p><b>Resistencia:</b> Ej. Pese a la dificultad existente en el ascenso a las escaleras del Palacio Real, consigue realizar la tarea cargando en sus brazos a Hen.</p> <p><b>Ágil:</b> Sólo lo es cuando se encuentra con las descripciones físicas 1 y 4.</p>
-----------------------------	--

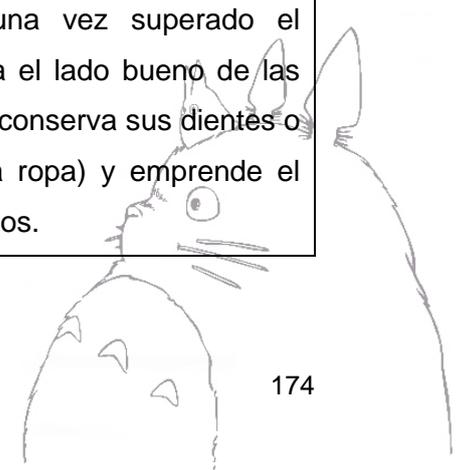
#### DATOS PSICOLÓGICOS

<b>Personalidad:</b>	<p><b>Sencilla:</b> Al principio, Sophie se muestra como una persona metódica que vive siguiendo un patrón casi inalterable en su rutina diaria.</p> <p><b>Simple:</b> Este rasgo aparece con claridad después del hechizo. A diferencia de antes, todos sus pensamientos son claramente reflejados en sus expresiones faciales.</p> <p><b>Introvertida:</b> Rasgo visible antes del maleficio. Se centra siempre en su trabajo. No tiene vida social ni relaciones con el exterior (salvo su hermana). Incluso al trabajar, se muestra apartada del resto de personas.</p>
----------------------	---





	<p>Este rasgo desaparece con la llegada del hechizo.</p> <p><b>Nula seguridad en sí misma:</b> Ej. Se prueba sombreros frente al espejo, se frustra con lo que ve y, empujando todo lo que puede su sombrero de paja sobre su cabeza, se tapa la cara con él.</p> <p>Tiene, principalmente, <b>problemas con su físico</b>. Por ejemplo, la conversación que mantiene con su hermana:</p> <p>"-¡Claro que sí! ¡Por qué intentaba robarte el corazón! Has tenido mucha suerte, Sophie. Si ese mago hubiera sido Howl, se lo habría comido.</p> <p>- No lo creo. Howl solo hace eso con las chicas guapas."</p> <p><b>Disciplinada:</b></p> <p><b>Puntualidad</b> - El hecho de no ser puntual (se esconde después del hechizo), provoca confusión entre el personal y su propia madre.</p> <p><b>Diligente</b> - Desde el primer día en el castillo, trabaja con plenitud.</p> <p>Después de pasar por una crisis personal, ocasionada por la pataleta de Howl, y de arreglar todo el desastre, su primer pensamiento es: "Ahora tengo que volver a limpiarlo todo".</p> <p><b>Optimista:</b> Después de la transformación, una vez superado el shock inicial, mira el lado bueno de las cosas (como que conserva sus dientes o que le va bien la ropa) y emprende el viaje a Los Páramos.</p>
--	---

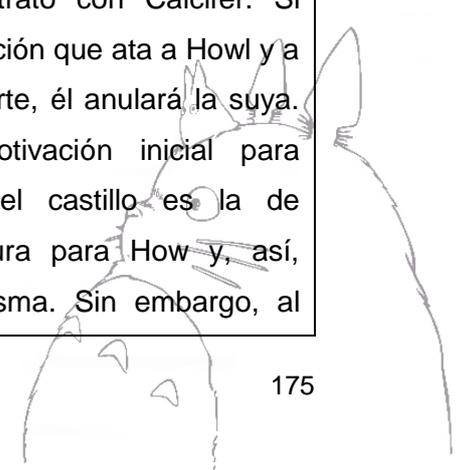




	<p><b>Valiente:</b> Es un rasgo que no se manifiesta con total claridad hasta que ha sucedido el hechizo, puesto que encubre su carácter con sus miedos e inseguridades.</p> <p><b>Muestras antes del hechizo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- "¡Déjenme en paz!". Exclamación a los guardias antes de la llegada de Howl, en el callejón.</li><li>- Reacción ante los insultos de la Bruja del Páramo en su primer encuentro (la sombrerería de Sophie). De forma educada, la invita a salir de la tienda.</li></ul> <p><b>Muestras después del hechizo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Invade el castillo de Howl, sin temor alguno ante su magia. Al igual que entabla una conversación fácilmente con Calcifer.</li><li>- Defensa de Howl frente a Madam Suliman.</li></ul>
--	--

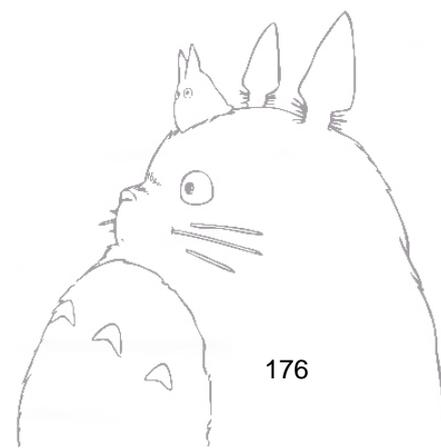
### FUNCIONALIDAD

<p><b>Narrativa:</b></p>	<p>El papel de <b>Sophie</b> en <b>El castillo ambulante</b> se debe a su encuentro destinado con Howl. Debido a que él le salvo la vida y fueron vistos juntos por la Bruja del Páramo es hechizada. Buscando una forma de anular el maleficio, se encuentra nuevamente con Howl. Hace un trato con Calcifer. Si descubre la maldición que ata a Howl y a Calcifer y la revierte, él anulará la suya. Por ello, su motivación inicial para permanecer en el castillo es la de encontrar una cura para Howl y, así, salvarse a sí misma. Sin embargo, al</p>
--------------------------	--



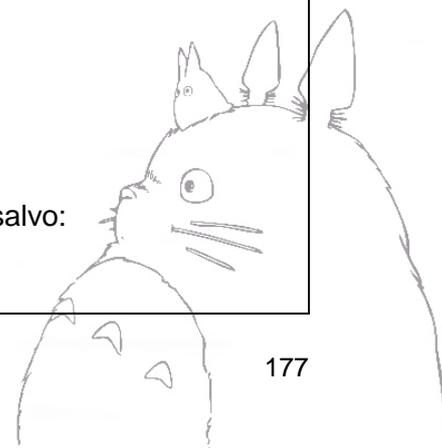


	enamorar de él, olvida cualquier deseo egoísta y solo se centra en poder proteger a Howl.
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La inutilidad de la guerra. Muchas veces se realizan por motivos ocultos y se deterioran en el proceso hasta perder completamente el sentido. Los civiles son los afectados, sea cual sea el bando que gane.</li><li>- La importancia de los sentimientos. Por fácil que sea desentenderse de las necesidades del mundo, huir, y sumergirse en los deseos egoístas, ese no es el camino correcto para configurar un mundo mejor.</li><li>- El amor propio. Las personas son incapaces de hacer nada por el mundo ni verlo correctamente si no puede apreciarse y respetarse a sí mismo correctamente.</li><li>- La mujer como ser fuerte e independiente.</li><li>- Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</li><li>- - Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li></ul>





<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	EL CASTILLO AMBULANTE
<b>Nombre del personaje:</b>	Howl
<b>Rol:</b>	Príncipe - Donante
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Adulto joven.</li><li>- Estatura: Alta.</li><li>- Complexión: Pequeña.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rubio.</li><li>- Desordenado (Le tapa los ojos).</li><li>- Media melena. La altura del cuello.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Delgadas.</li><li>- Ligeramente arqueadas.</li></ul></li><li>- Nariz:<ul style="list-style-type: none"><li>- Recta y fina.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Ligeramente almendrados.</li><li>- Azules claros.</li></ul></li><li>- Rostro:<ul style="list-style-type: none"><li>- Ovalado.</li><li>- Fino.</li></ul></li></ul> <p><b>2)</b></p> <p>Igual al número 1 salvo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Cabello:</li></ul>





- Rubio.
- Ordenado.
- Corte recto.

**3)** Mixto entre Howl como humano y su transformación en ave. Tiene forma humanoide, pero, salvo la cabeza, está cubierto de plumas azul oscuro.

**4)** Igual que en el número 1 salvo:

- Cabello:
  - Pelirrojo.
  - Desordenado (humedad).

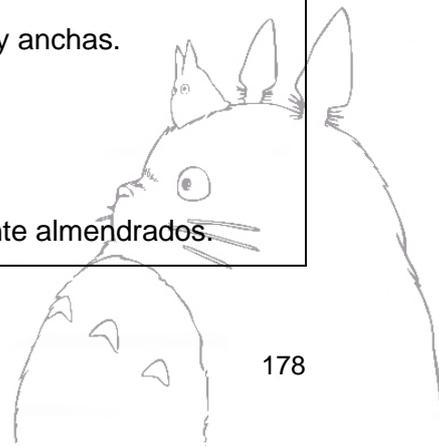
**5)** Igual al número 1 salvo:

- Cabello:
  - Negro.
  - Desordenado (humedad).

**6)**

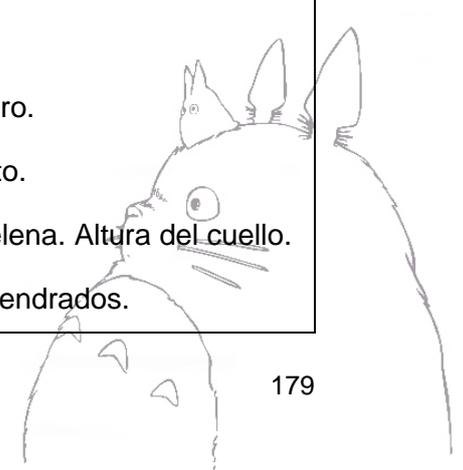
Mediante un hechizo, toma la apariencia del Rey.

- Estatura: Alta.
- Complexión: Grande. Robusta.
- Cabello:
  - Corto y abundante.
  - Pelirrojo.
  - Bigote abundante.
- Cejas:
  - Pobladas y anchas.
  - Rectas.
- Ojos:
  - Ligeramente almendrados.



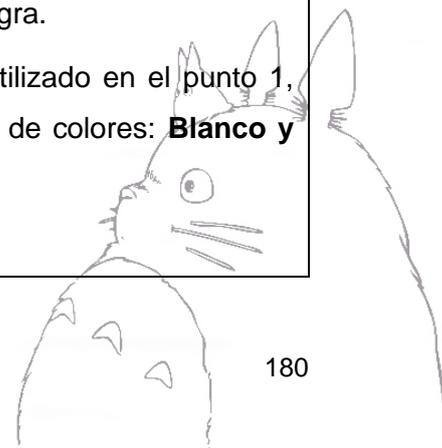


	<ul style="list-style-type: none"><li>- Azules claros.</li></ul> <p>- Rostro:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Cuadrado.</li></ul> <p><b>7)</b> Se extrema la transformación 3. <b>Aumenta el tamaño y el hechizo alcanza al rostro.</b> Se suman:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Colmillos.</li><li>- Garras.</li><li>- Mayores dimensiones.</li></ul> <p><b>8)</b> Se extrema la transformación 7. Howl cambia de tamaño y pierde los rasgos humanos. Se convierte en un monstruo.</p> <p><b>9)</b> Igual al número 4 salvo: <b>Corte de cabello a la altura del mentón; azul oscuro.</b></p> <p><b>10)</b> Manteniendo el cuerpo humano, se ve cubierto completamente de plumas y le salen unas enormes alas en la espalda.</p> <p><b>11)</b> Howl deja atrás la humanidad, convirtiéndose en una gigantesca bestia alada.</p> <p><b>12)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Preadolescente.</li><li>- Estatura media.</li><li>- Complexión: Pequeña.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Azul oscuro.</li><li>- Corte recto.</li><li>- Media melena. Altura del cuello.</li></ul></li><li>- Ojos: Azules almendrados.</li></ul>
--	---





	<p><b>13)</b> Paso 11. Retorna ligeramente a su humanidad. Vuelve a poseer su rostro humano, aunque se muestra inexpresivo, casi sin sentimientos.</p> <p><b>14)</b> Retorna al punto 9.</p>
<p><b>Vestuario:</b></p>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Camisa blanca holgada-. Encaje a la altura del pecho. Cuello abierto. Metida bajo el pantalón.</li><li>- Pantalones a la altura de la cintura, estrechos. Tela negra.</li><li>- Botines negros.</li><li>- Abrigo amplio, sobre los hombros. Alcanza la altura de las caderas.<ul style="list-style-type: none"><li>- Diseño exterior: Rombos de color añil y rosa.</li><li>- Diseño interior: Rojo.</li><li>- Bordes dorados.</li></ul></li><li>- Colgante (piedra preciosa azul) en una cadena dorada.</li><li>- Pendientes verdes en forma de gota.</li><li>- Dos anillos plateados, uno en cada mano.</li></ul> <p><b>2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Camisa blanca.</li><li>- Pantalones a la altura de la cintura, estrechos. Tela negra.</li><li>- Abrigo igual al utilizado en el punto 1, salvo por la gama de colores: <b>Blanco y azul.</b></li></ul> <p><b>3)</b></p>





- Vestuario militar del Rey:

- Chaqueta verde con detalles rojos y dorados. Insignias militares en el pecho.

- Pantalón blanco estrecho.

- Botas negras hasta la rodilla, de cuero.

- Cinturón blanco.

- Cinturón blanco.

**4)**

- Camisa holgada blanca. Bajo el pantalón.

- Pantalones negros a la altura de la cintura, estrechos.

- Botines negros.

**5)**

- Camisa de botón blanca.

- Corbata roja.

- Chaleco marrón.

- Pantalón beige.

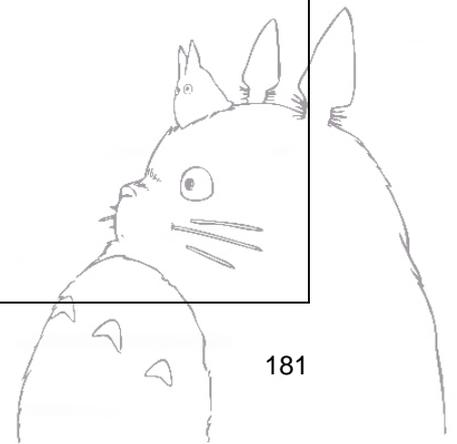
**6)**

- Camisa holgada y larga, de color rojo. Por fuera del pantalón.

- Pantalón beige.

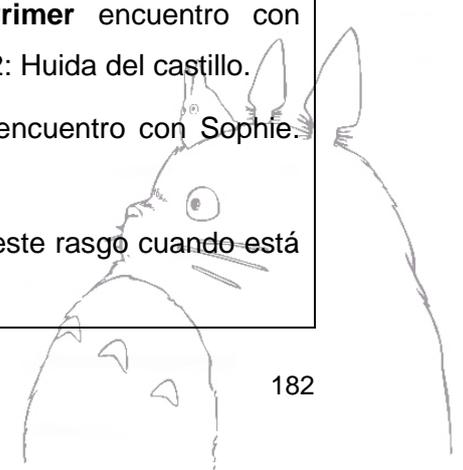
- Zapatos beige.

- Cinturón marrón.





<p><b>Capacidades físicas:</b></p>	<p><b>Magia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Capaz de cambiar de forma a través de ilusiones. Ej.: Transformación en el rey.</li><li>- Control sobre el cuerpo de las personas contra su voluntad. Ej.: Aleja a los soldados que acosaban a Sophie con un simple movimiento de mano.</li><li>- Transformación de diseño arquitectónico. Ej.: Cambia el diseño del interior del castillo a su voluntad.</li><li>- Creación de puertas espaciales. Ej.: Capaz de crear o destruir las puertas que dan acceso al mundo exterior.</li><li>- Ilusiones. Ej.: Crea un espejismo para que Sophie y los demás puedan huir del castillo.</li><li>- Relación con la naturaleza. Ej.: Ayuda a potenciar las energías naturales propias del campo de flores.</li><li>- Es capaz de volar.<ul style="list-style-type: none"><li>- Con su cuerpo enteramente humano, sus capacidades son más bien de levitación y planeo.</li><li>- Cuando se transforma en un ser alado, puede volar a placer.</li></ul></li></ul> <p><b>Rápido:</b> Capaz de moverse a gran velocidad. Ej.: <b>Primer</b> encuentro con Sophie. Huida. Ej2: Huida del castillo.</p> <p><b>Ágil:</b> Ej.; Primer encuentro con Sophie. Huida. Ej2.</p> <p><b>Fuerza:</b> Muestra este rasgo cuando está transformado.</p>
------------------------------------	--

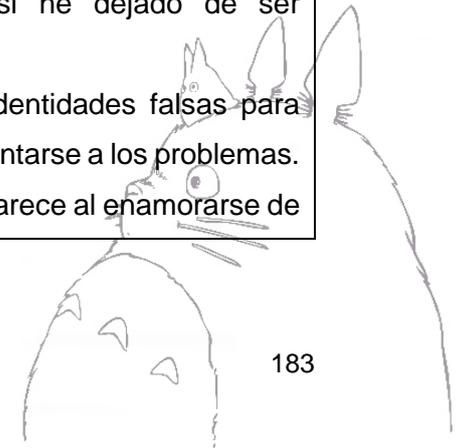




	<p><b>Resistencia:</b> Débil. Ej1: Enferma con facilidad después de, como dice Sophie, "una pataleta". Solo se fortalece, hasta quedar medio muerto, por obligación. Para proteger a su familia.</p>
--	--

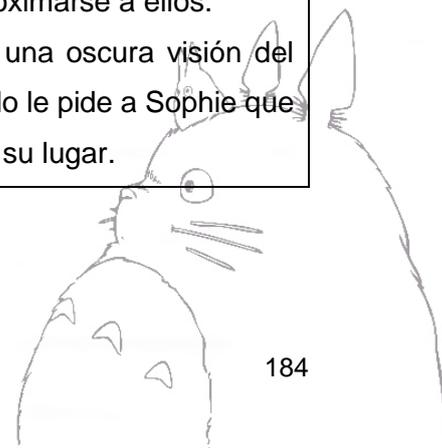
**DATOS PSICOLÓGICOS**

<p><b>Personalidad:</b></p>	<p><b>Seguro de sí mismo:</b> Al principio es una idea construida en base a su conocimiento mágico, su éxito con el público femenino y sus tratamientos de belleza. Con la aparición de Sophie en su vida, empieza a descubrir otras cuestiones del mundo menos superficiales.</p> <p><b>Melodramático:</b> Cuando una de las características de las que más se enorgullece (magia, conquistas y belleza) falla, entra en crisis.</p> <p><b>Hedonista:</b> Se vanagloria de su físico y es uno de sus "bienes" más preciados. Ej1: Cantidad de tónicos y pociones que posee. Ej2: Fórmulas mágicas especializadas. Ej3: Los continuos cambios estéticos a los que se somete. Ej4: Crisis al sufrir un cambio no planeado en su físico: "No tiene sentido seguir viviendo si he dejado de ser hermoso".</p> <p><b>Cobarde:</b> Crea identidades falsas para no tener que enfrentarse a los problemas. Rasgo que desaparece al enamorarse de</p>
-----------------------------	--



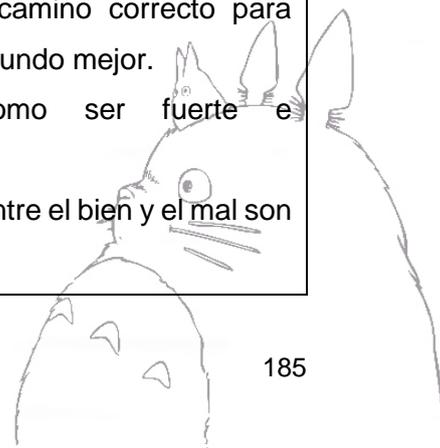


	<p>Sophie. Pone en riesgo su propia vida para protegerla.</p> <p>Ej1: Envía a Sophie en su lugar a encontrarse con Madame Suliman.</p> <p><b>Cortés:</b> Salvo en la situación de crisis que vive, Howl se caracteriza por unos perfectos modales.</p> <p><b>Culto:</b> El castillo rebosa de brebajes y libros de magia y hechicería. Están relegados por todo el castillo hasta la llegada de Sophie.</p> <p><b>Inteligente:</b> Es considerado uno de los magos más talentosos y brillantes de su época. Madame Suliman lo consideraba su digno sucesor.</p> <p><b>Distante:</b> Actúa educadamente, sonrío todo el tiempo, pero mantiene en alto las fronteras con el resto del mundo. Es incapaz de confiar en nadie más que en Calcifer.</p> <p>Ej1: Traspasa el hechizo de la Bruja del Páramo a su mano para que ni Sophie ni Marco sean verdaderamente conscientes de la gravedad del hechizo. Guarda sus secretos muy profundamente.</p> <p>Ej2: "Marco, asegúrate de que la nueva criada no se pase de la raya en mi ausencia". Su forma, educada pero cortante, de delimitar hasta qué punto Sophie puede aproximarse a ellos.</p> <p><b>Pesimista:</b> Tiene una oscura visión del mundo. Ej.: Cuando le pide a Sophie que vaya al palacio en su lugar.</p>
--	--



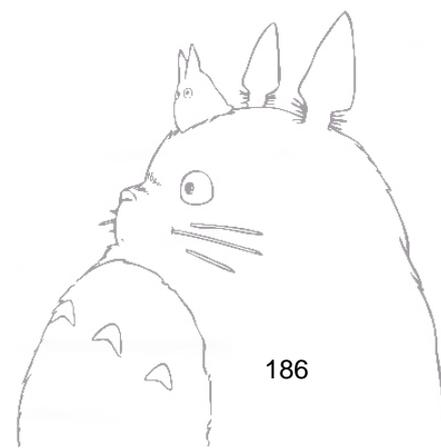


	<p><b>Valiente:</b> Rasgo que aprende al enamorarse de Sophie, buscando protegerla.</p> <p>Ej1: Se convierte en señuelo para que Sophie pueda huir.</p> <p>Ej2: Lucha en medio de la batalla, deteniendo las bombas, para proteger a su familia.</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	<p>El papel de <b>Howl</b> en el Castillo Ambulante es el que hace que toda la aventura de Sophie empiece a suceder. Debido a un recuerdo del pasado con Sophie, la busca en el futuro para que anule su maldición. La acepta en su casa con facilidad debido a esa intención. Sin embargo, se enamora de ella y lucha para protegerla, pese a su cobardía anterior.</p>
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La inutilidad de la guerra. Muchas veces se realizan por motivos ocultos y se deterioran en el proceso hasta perder completamente el sentido. Los civiles son los afectados, sea cual sea el bando que gane.</li><li>- La importancia de los sentimientos. Por fácil que sea desentenderse de las necesidades del mundo, huir, y sumergirse en los deseos egoístas, ese no es el camino correcto para configurar un mundo mejor.</li><li>- La mujer como ser fuerte e independiente.</li><li>- Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</li></ul>



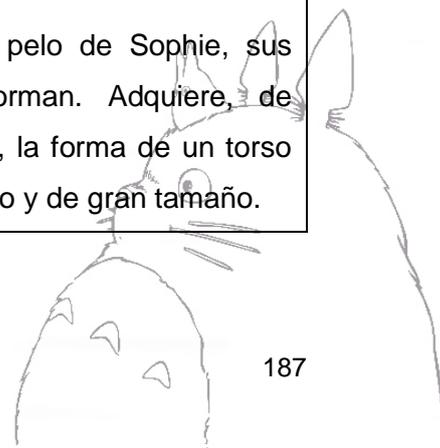


	<ul style="list-style-type: none"><li>- El amor propio. Las personas son incapaces de hacer nada por el mundo ni verlo correctamente si no puede apreciarse y respetarse a sí mismo correctamente.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li></ul>
--	--



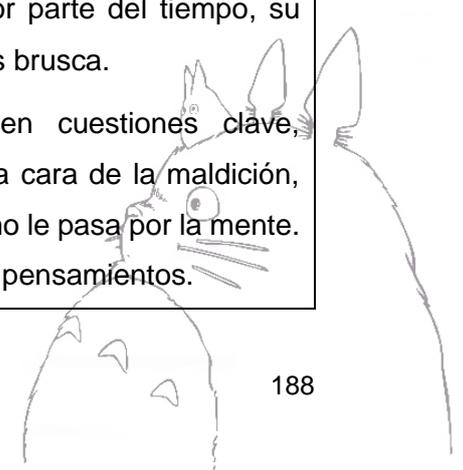


<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	EL CASTILLO AMBULANTE
<b>Nombre del personaje:</b>	Calcifer
<b>Rol:</b>	Auxiliar
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Pequeña flama anaranjada. Delimita su tamaño al hogar (chimenea). Reposo entre leños.</li><li>- Su tamaño varía según su deseo y poder.</li><li>- Ojos grandes, redondos y negros.</li><li>- El tamaño de la boca fluctúa.</li><li>- Brazos y manos delgados. Compuestos por brillantes llamas doradas. Los tiene escondidos la mayor parte del tiempo.</li><li>- Cuando se emociona, los colores de sus llamas cambian.</li></ul> <p><b>2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Al sincronizar su poder con Howl, se convierte en una poderosa y enorme llamarada azulada y rosada.</li><li>- Ojos enormes, rasgados y amarillos. Pupilas convertidas en franjas rasgadas.</li></ul> <p><b>3)</b> Al comerse el pelo de Sophie, sus llamas se transforman. Adquiere, de cintura para arriba, la forma de un torso humano. Musculoso y de gran tamaño.</p>



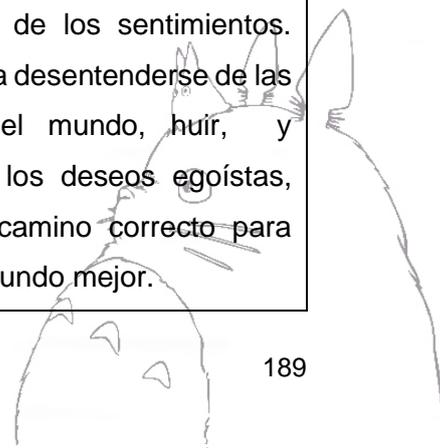


	<p><b>4)</b> Estrella fugaz. Bola incandescente azul y dorada.</p> <p><b>5)</b> Llamarada azulada, del tamaño del corazón de Howl.</p>
<b>Vestuario:</b>	No tiene.
<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Magia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Con sus poderes, es capaz de manejar todo el castillo. Tanto su movimiento exterior como lo que sucede en el interior. Su magia es la que mantiene en pie el castillo.</li><li>- El resto de sus poderes están delimitados por los tratos que pacta con las personas.</li><li>- Ej.: El cabello de Sophie y su capacidad de mover parte del castillo.</li><li>- Hasta que no termina la maldición, no es capaz de moverse con libertad: Se convierte en estrella, lo que le permite volar.</li></ul>
<b>DATOS PSICOLÓGICOS</b>	
<b>Personalidad:</b>	<p><b>Gruñón:</b> La mayor parte del tiempo, su forma de hablar es brusca.</p> <p><b>Sincero:</b> Salvo en cuestiones clave, como la verdadera cara de la maldición, dice todo tal y como le pasa por la mente. Es franco con sus pensamientos.</p>



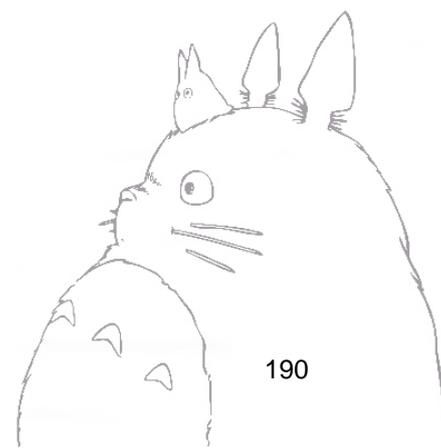


	<p><b>Sensible:</b> Pese a que mantiene una actitud dura, reacciona excesivamente ante cualquier halago o palabra de aliento de Sophie.</p> <p><b>Dulce: Ej.:</b> Manteniendo una faceta dura e introvertida, admite que no quiere abandonarles y que se sentiría solo sin ellos.</p> <p><b>Negativo:</b> Ante cualquier opción que se le plantee, opta siempre por pensar que todo acabará de la peor manera.</p> <p>Ej1: "Y encima llueva".</p> <p>Ej2: "Ya, pero eso en realidad nadie lo cree, seamos sinceros".</p> <p><b>Resentido:</b> Ej.: "Te dije que iba a hundirse".</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	El papel de <b>Calcifer</b> en <b>El Castillo Ambulante</b> está determinado por el maleficio que pende sobre él y sobre Howl. Para poder salvarlos a ambos, presta su ayuda a Sophie.
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La inutilidad de la guerra. Muchas veces se realizan por motivos ocultos y se deterioran en el proceso hasta perder completamente el sentido. Los civiles son los afectados, sea cual sea el bando que gane.</li><li>- La importancia de los sentimientos. Por fácil que sea desentenderse de las necesidades del mundo, huir, y sumergirse en los deseos egoístas, ese no es el camino correcto para configurar un mundo mejor.</li></ul>



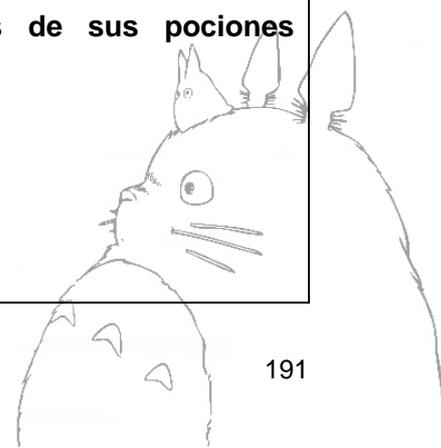


	<ul style="list-style-type: none"><li>- El amor propio. Las personas son incapaces de hacer nada por el mundo ni verlo correctamente si no puede apreciarse y respetarse a sí mismo correctamente.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li><li>- La mujer como ser fuerte e independiente.</li><li>- Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</li></ul>
--	--



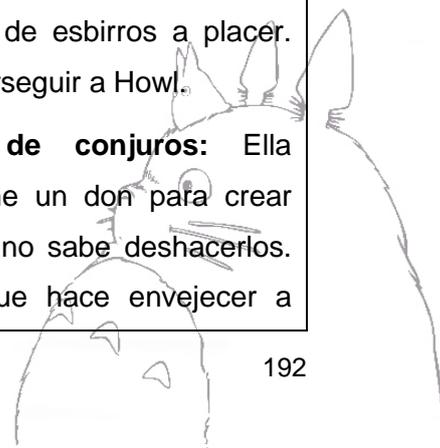


<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	EL CASTILLO AMBULANTE
<b>Nombre del personaje:</b>	La Bruja del Páramo
<b>Rol:</b>	Agresor - Donante
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mujer de mediana edad.</li><li>- Estatura: Alta.</li><li>- Complexión: Grande. Robusta.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Pelirrojo (claro).</li><li>- Recogido bajo la pamelá.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Azules.</li><li>- Almendrados.</li></ul></li><li>- Nariz:<ul style="list-style-type: none"><li>- Larga.</li><li>- Ancha.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Arqueadas.</li><li>- Gruesas.</li></ul></li><li>- Rostro: Redondo.</li><li>- Cuello: Grueso.</li></ul> <p><b>Envejece paulatinamente según los efectos mágicos de sus pociones desaparecen.</b></p>





	<p><b>2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mujer anciana.</li><li>- Estatura: Pequeña.</li><li>- Complexión: Grande.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Encanecido.</li><li>- Corto.</li></ul></li><li>- Ojos: Grises (debilitados); redondos.</li><li>- Nariz: Sonrosada, baja, ancha y redonda.</li><li>- Cejas: Redondeadas, pequeñas, encanecidas.</li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Traje de alta costura, color negro. Cuerpo completo.</li><li>- Abrigo largo de piel, color negro.</li><li>- Pamela de piel, color negro.</li><li>- Joyas de rubíes: Pendientes y collar.</li><li>- Muy maquillada.</li></ul> <p><b>2)</b> Camisón de cuerpo completo color lavanda.</p>
<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Magia:</b></p> <p><b>Esbirros:</b> Puede crear una inmensa cantidad de esbirros a placer. Los utiliza para perseguir a Howl.</p> <p><b>Creación de conjuros:</b> Ella mantiene que tiene un don para crear hechizos, aunque no sabe deshacerlos. Ej.: El hechizo que hace envejecer a</p>

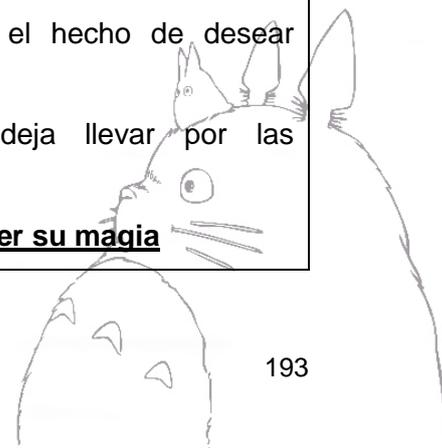




	<p>Sophie o la maldición que lanza sobre Howl.</p> <p><b>Mantiene su apariencia física y su fuerza gracias a la magia. Los resultados sin ella son:</b></p> <p><b>Débil:</b> Todas las tareas de fuerza las realizan sus esbirros. Incapaz por sí misma.</p> <p><b>Nula resistencia:</b> Se ve incapaz de soportar el esfuerzo que supone ascender las escaleras exteriores del castillo, pese a que había inhalado una pócima antes.</p>
--	---

#### DATOS PSICOLÓGICOS

<p><b>Personalidad:</b></p>	<p><b><u>Mientras conserva su magia</u></b></p> <p><b>Egoísta:</b> Si no puede tener algo, lo destruye. Ej.: ataque y maldición a Sophie.</p> <p><b>Malhumorada:</b> La mayor parte de sus discursos son pretenciosos y agrios.</p> <p><b>Rencorosa:</b> Actúa contra Howl por venganza ante la humillación que le hizo sufrir en el pasado.</p> <p><b>Avariciosa:</b> Quiere todo, esté o no a su alcance.</p> <p>Ej1: Corazón de Howl.</p> <p>Ej2: Entra en la sombrerería de Sophie aunque esté cerrada, simplemente por el hecho de desear hacerlo.</p> <p><b>Orgullosa:</b> Se deja llevar por las apariencias.</p> <p><b><u>Después de perder su magia</u></b></p>
-----------------------------	--





**Despreocupada:** Tras la pérdida de sus poderes, sus frases más comunes son:

- "¡Qué fuego más guapo!".

- "¡Qué chico más guapo!".

Sin embargo, gran parte de la despreocupación inicial se debe al shock por haber perdido sus poderes.

**Graciosa:** "Estaré esperando tu regreso, mocetón".

**Astuta:** Aunque parece vivir en su mundo, es no es más que una pantalla. Es consciente de lo que sucede a su alrededor. Por eso:

- Descubre al gusano espía, intentando proteger a Howl por sus propios deseos egoístas.

- Advierte a Sophie sobre no abrir la ventana.

- Descubre que Sophie está enamorada.

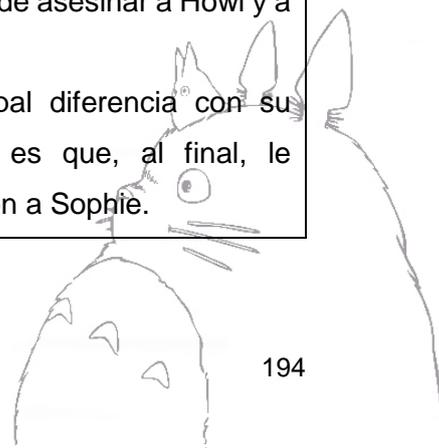
- Advierte sobre los esbirros de Suliman.

**Egoísta:** Aunque en diferente medida que antes, sigue manteniendo su egoísmo.

- Ej.: Pese a que le hace daño al resto, sigue fumando el puro regalado por Suliman.

- Ej2.: Arrebata el corazón de Howl, por puro deseo avaricioso. Estuvo a punto de morir y de asesinar a Howl y a Calcifer.

- La principal diferencia con su egoísmo anterior es que, al final, le devuelve el corazón a Sophie.

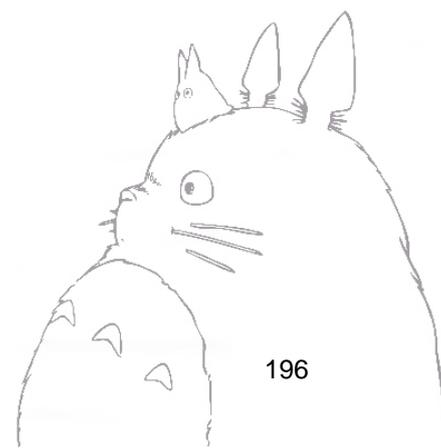




	<p><b>Presuntuosa:</b> Es incapaz de ver la realidad cuando sus deseos están en medio. Lo único que ve son sus anhelos avariciosos.</p> <p>- Ej: "Sophie lo ha echado a perder, ¡mi corazón se ha apagado!".</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	<p>El papel de <b>La Bruja del Páramo</b> en <b>EL Castillo ambulante</b> está determinado por su obsesión con Howl y sus deseos avariciosos. No duda en maldecir a Sophie si eso le puede permitir adueñarse del corazón de Howl.</p> <p>Con la pérdida de su magia, su personalidad cambia. Sigue siendo una agresora, ya que, por sus decisiones, las vidas de Howl, Calcifer y Sophie corren peligro. Sin embargo, sus deseos no son malignos, como sucedía previamente.</p>
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La inutilidad de la guerra. Muchas veces se realizan por motivos ocultos y se deterioran en el proceso hasta perder completamente el sentido. Los civiles son los afectados, sea cual sea el bando que gane.</li><li>- La importancia de los sentimientos. Por fácil que sea desentenderse de las necesidades del mundo, huir, y sumergirse en los deseos egoístas, ese no es el camino correcto para configurar un mundo mejor.</li><li>- El amor propio. Las personas son incapaces de hacer nada por el mundo</li></ul>



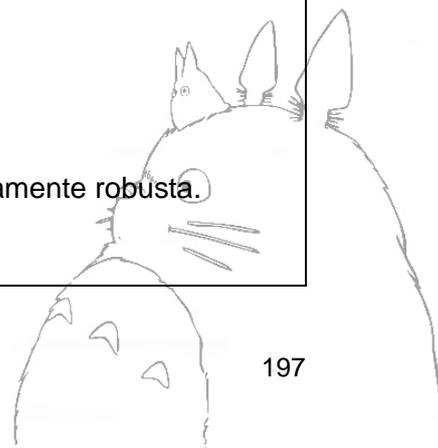
	<p>ni verlo correctamente si no puede apreciarse y respetarse a sí mismo correctamente.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li><li>- La mujer como ser fuerte e independiente.</li><li>- Las variantes entre el bien y el mal son difusas.</li></ul>
--	---





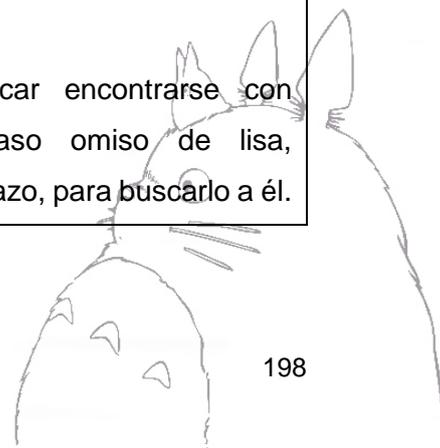
## PONYO EN EL ACANTILADO

DATOS BÁSICOS	
Título de la película:	PONYO EN EL ACANTILADO
Nombre del personaje:	Ponyo
Rol:	Princesa - Eje Principal
DATOS FÍSICOS	
Descripción física:	<p><b>1)</b> Pequeño pez cuyo tamaño ronda los 20 cm. Sus escamas son rojizas y blancas.</p> <p>Es una sirena. Tuene cuerpo de pez, pero rostro y cabello humano.</p> <p><b>Cabello:</b> Pelirrojo. Corto.</p> <p><b>Ojos:</b> Redondos, claros y negros.</p> <p>Cejas:</p> <p>Rostro: Rasgos infantiles (Redondez del rostro, mejillas sonrosadas)</p> <p><b>2)</b></p> <p>Mixto entre un humano y un pez. Tiene extremidades con tres dedos. A diferencia del estado anterior, en el que su rostro tenía más características humanas, en este caso, para humanizar el resto del cuerpo, su rostro ha adquirido rasgos de los peces. Como la mirada más animal y neutra, o la gran boca en una línea simple. No tiene nariz.</p> <p><b>3)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Niña de 5 años.</li><li>- Estatura media.</li><li>- Complexión ligeramente robusta.</li><li>- Cabello:</li></ul>





	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pelirrojo, corto. A la altura de la nuca.</li><li>- Revuelto.</li><li>- Ojos: Redondos. Castaños.</li><li>- Cejas: Gruesas y redondas.</li><li>- Rostro: Rasgos infantiles: Redondez del rostro, especialmente en las mejillas.</li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<p><b>1)</b> Vestido rojo: Mangas cortas, cuello redondo, falda a la altura de las rodillas con vuelo.</p> <p>Ropa interior blanca.</p>
<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Nadar:</b> Como sirena, estar en el agua es su elemento natural. Cuando se encuentra en ese estado, necesita el agua para poder seguir viviendo.</p> <p><b>Control del agua:</b> Cuando entra en la segunda fase de su transformación (su cuerpo se empieza a adaptar a las funciones humanas), con ayuda de sus hermanas controla el mar y corre y salta sobre las olas.</p> <p><b>Rapidez:</b> En su carrera para encontrarse con Sosuke, atraviesa la calle rápidamente para luego lanzarse sobre él.</p> <p><b>Agilidad:</b> Al buscar encontrarse con Sosuke, hace caso omiso de Lisa, esquivando su abrazo, para buscarlo a él.</p>

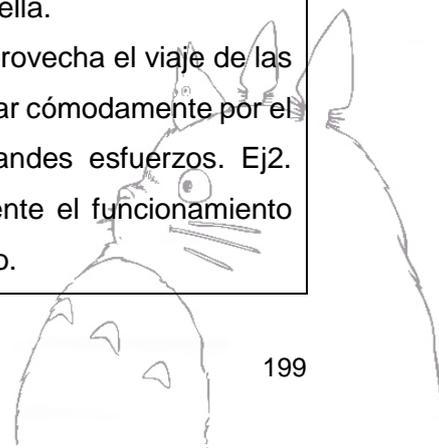




	<p><b>Magia VS Ejercicio:</b> Cuanto mayor sea el uso de la magia, encontrándose en un cuerpo humano, más rápidamente se agotan sus energías. Ponyo, al ser una niña y no tener el desarrollo de los poderes de su madre, rápidamente pierde el control de sus poderes y de su cuerpo si se sobreexpone en su uso en el mundo humano.</p>
--	---

### DATOS PSICOLÓGICOS

<p><b>Personalidad:</b></p>	<p><b>Afectuosa:</b> Cuida a todas sus hermanas con mimo. Al principio, cuando Ponyo se escabulle para conocer la superficie, se despide de ellas con afecto. Cada uno de sus encuentros, se ve reflejada la cercana relación. Ellas no dudan en ayudar a Ponyo cuando emprende su búsqueda hacia Sosuke.</p> <p><b>Protectora:</b> Ej. Al principio de la película, evita que sus hermanas la sigan en su huida, sabiendo que son muy pequeñas para tal viaje.</p> <p><b>Curiosa:</b> Ej. Deseando conocer el mundo exterior, más allá del puro entorno que ha creado su padre para ellas, escapa.</p> <p><b>Valiente:</b> Ej. Se aventura, completamente sola y sin miedo, en el descubrimiento de un mundo desconocido para ella.</p> <p><b>Inteligente:</b> Ej. Aprovecha el viaje de las medusas para viajar cómodamente por el mar sin hacer grandes esfuerzos. Ej2. Aprende rápidamente el funcionamiento del mundo humano.</p>
-----------------------------	--





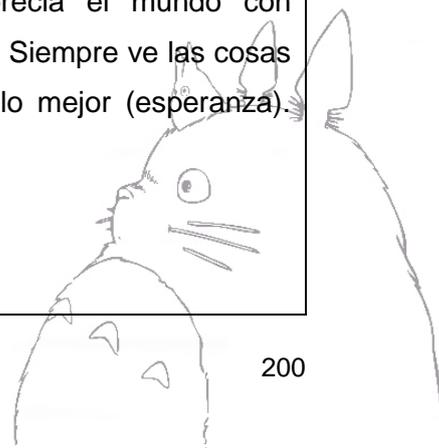
**Orgullosa:** Ej. En el momento en el que una niña se muestra muy cercana a Sosuke, se enfada y se niega a hacerle caso. Al ver que insiste con sus atenciones y la insulta, la baña con un potente chorro de agua.

**Sentido de la justicia:** Ej. Después de la inundación, al navegar y encontrarse una pareja en barca, con su bebé, se ofrece a darles comida para alimentarle. Al ver que es la madre la que se lo va a tomar, se enfada. No entiende la situación. Trata de defender lo que es justo. Esto último puede estar relacionado con el hecho de que Ponyo es la hermana mayor en su familia y ha crecido protegiendo y cuidando a sus hermanas.

**Alegre:** Ante cualquier hecho curioso, novedad desconocida, o la simple proximidad de Sosuke, Ponyo siempre está contenta. Ríe con frecuencia y aprecia con diversión las cosas desconocidas del mundo humano.

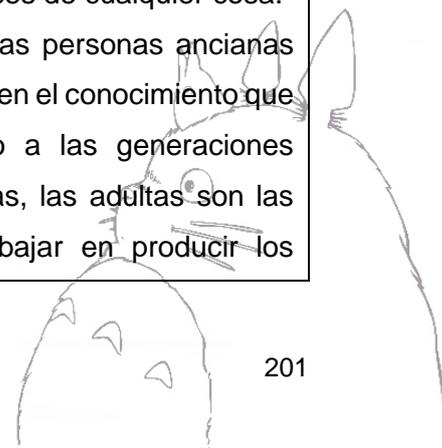
**Impulsiva:** Se deja guiar por sus deseos, no por la razón (Natural, tratándose de una niña pequeña). Ej. Cuando Ponyo quiere volver con Sosuke, hace caso omiso de todos los consejos y prohibiciones de su padre, partiendo en su busca, destrozando todo a su paso.

**Inocente:** No aprecia el mundo con malas intenciones. Siempre ve las cosas buenas y espera lo mejor (esperanza). (Pureza infantil).



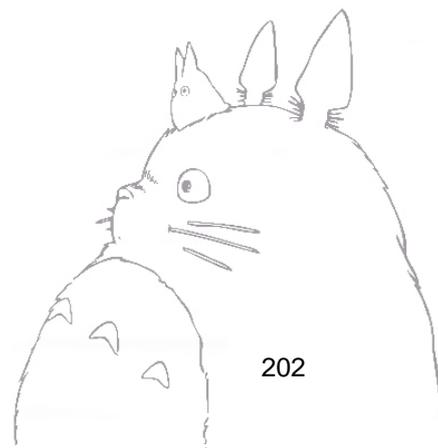


<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	El papel de <b>Ponyo</b> en <b>Ponyo en el acantilado</b> es el de la princesa que decide conocer el mundo exterior, por mucho que su padre se afane en encerrarla a ella y a sus hermanas en una burbuja. Descubre el mundo exterior y, sobretodo, a Sosuke. Se enamora de él y del mundo humano. Rompe todos los tabúes existentes para poder volver a su lado.
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La protección de la naturaleza. Se muestra como la humanidad se ha despreocupado completamente de la situación de los océanos y del daño que está haciendo.</li><li>- La bondad en la sociedad. La gente no es completamente malvada ni buena. Hay múltiples razones y múltiples motivos que llevan a las personas a actuar o a sentir como lo hacen. Por eso, no hay que caer en la demagogia ni en el radicalismo. El aislamiento y la destrucción no solucionan nada.</li><li>- La pureza de la infancia. Los niños son inocentes y ven el mundo sin oscuridad, con esperanza.</li><li>- La fuerza de los sentimientos. Los verdaderos sentimientos vuelven a los humanos capaces de cualquier cosa.</li><li>- La sabiduría. Las personas ancianas son las que tienen el conocimiento que será entregado a las generaciones futuras. Mientras, las adultas son las que deben trabajar en producir los</li></ul>



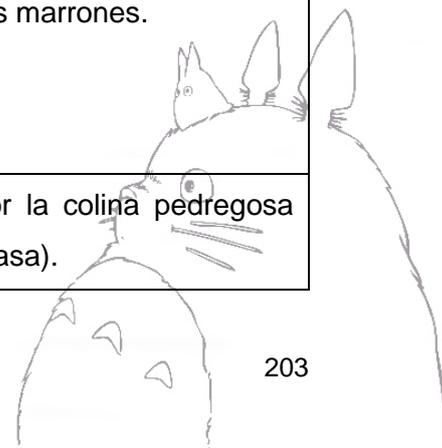


	<p>cambios que brindan esos conocimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li></ul>
--	--





<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	PONYO EN EL ACANTILADO
<b>Nombre del personaje:</b>	Sosuke
<b>Rol:</b>	Héroe
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Niño de 5 años.</li><li>- Estatura media.</li><li>- Complexión delgada.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rapado en la base, mechones más largos en la parte superior de la cabeza.</li><li>- Castaño oscuro.</li><li>- Liso. Revuelto.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Redondos.</li><li>- Grandes.</li><li>- Castaños.</li></ul></li><li>- Cejas: Pequeñas y redondas.</li><li>- Nariz: Pequeña y respingona.</li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Camiseta naranja.</li><li>- Pantalones cortos marrones.</li><li>- Zapatos beige.</li></ul>
<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Ágil:</b> Ascenso por la colina pedregosa (de la playa a su casa).</p>

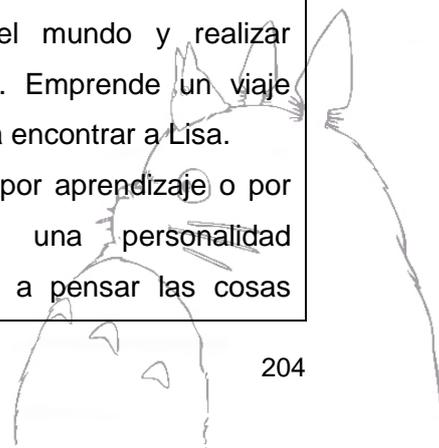




	<p><b>Veloz:</b> Ascenso por la colina pedregosa (de la playa a su casa).</p> <p><b>Buen nadador:</b> Capaz de impulsar la barca, con la inclusión del peso de Ponyo, a nado.</p>
--	---

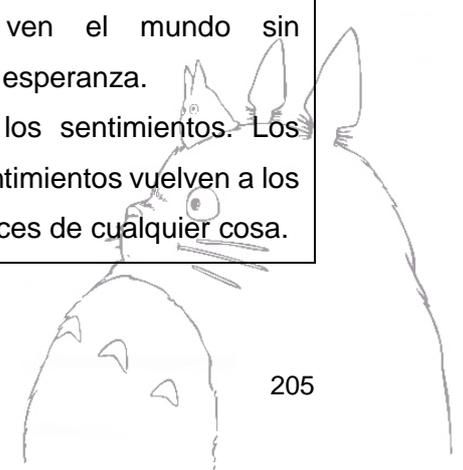
### DATOS PSICOLÓGICOS

<b>Personalidad:</b>	<p><b>Independiente:</b> Explora, en soledad, los lugares próximos a él. No es un personaje que permanentemente esté en compañía de su madre, Lisa.</p> <p><b>Curioso:</b> Ej. Aunque su mirada solo capta de refilón el frasco de cristal en el que Ponyo está encerrada, rápidamente se acerca y busca la forma de liberarla.</p> <p><b>Inocente:</b> Ej. Lloro y acude a su madre cuando pierde a Ponyo.</p> <p><b>Familiar:</b> Mantiene una relación muy cercana con su familia, aunque su padre está de embarcación.</p> <p><b>Refrescante:</b> Mantiene una actitud abierta y sincera con todo el mundo. No hace distinciones a la hora de tratar a las personas.</p> <p><b>Valiente:</b> Ej. Por mantener a Ponyo con vida, se enfrenta a las olas con ojos y a su padre.</p> <p><b>Aventurero:</b> Ligado con la curiosidad. Le gusta descubrir el mundo y realizar nuevas aventuras. Emprende un viaje junto a Ponyo para encontrar a Lisa.</p> <p><b>Sensato:</b> Ya sea por aprendizaje o por instinto, plantea una personalidad sensata. Se para a pensar las cosas</p>
----------------------	--



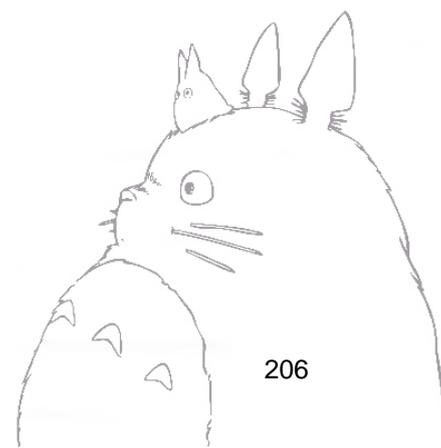


	<p>antes de realizarlas. Cuando planifica el viaje con Ponyo para ir en busca de su madre, organiza todo un plan de provisiones.</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	<p>El papel de <b>Sosuke</b> en <b>Ponyo en el acantilado</b> consiste en el de un niño curioso que descubre, por casualidad, a la sirena Ponyo. Cuida de ella y la protege. Lloro su ausencia cuando la pierde. Al recuperarla, lucha por protegerla.</p>
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La protección de la naturaleza. Se muestra como la humanidad se ha despreocupado completamente de la situación de los océanos y del daño que está haciendo.</li><li>- La bondad en la sociedad. La gente no es completamente malvada ni buena. Hay múltiples razones y múltiples motivos que llevan a las personas a actuar o a sentir como lo hacen. Por eso, no hay que caer en la demagogia ni en el radicalismo. El aislamiento y la destrucción no solucionan nada.</li><li>- La pureza de la infancia. Los niños son inocentes y ven el mundo sin oscuridad, con esperanza.</li><li>- La fuerza de los sentimientos. Los verdaderos sentimientos vuelven a los humanos capaces de cualquier cosa.</li></ul>



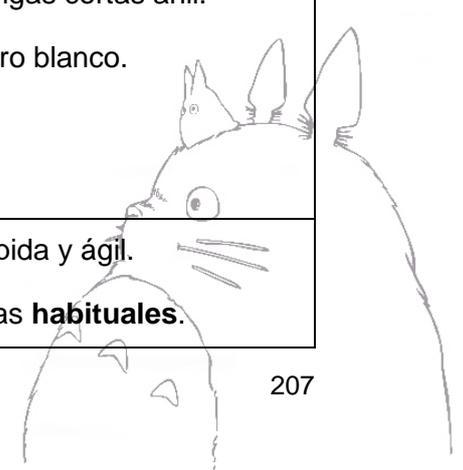


	<ul style="list-style-type: none"><li>- La sabiduría. Las personas ancianas son las que tienen el conocimiento que será entregado a las generaciones futuras.. Mientras, las adultas son las que deben trabajar en producir los cambios que brindan esos conocimientos.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li></ul>
--	---



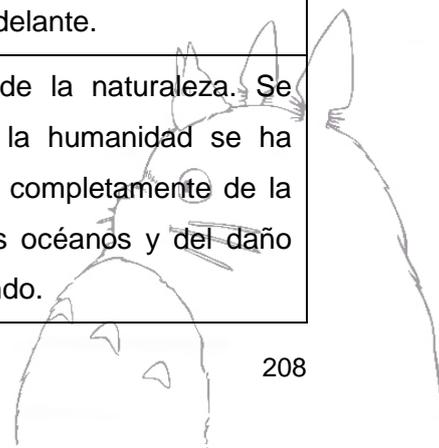


<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	PONYO EN EL ACANTILADO
<b>Nombre del personaje:</b>	Lisa
<b>Rol:</b>	Donante (conocimiento)
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mujer adulta.</li><li>- Estatura: Media.</li><li>- Complexión: delgada.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Corto.</li><li>- Castaño.</li><li>- Lacio.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Redondos.</li><li>- Castaños.</li></ul></li><li>- Cejas:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rectas.</li><li>- Finas.</li></ul></li><li>- Rostro:<ul style="list-style-type: none"><li>- Redondo.</li></ul></li></ul>
<b>Vestuario:</b>	<b>1)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Camiseta de mangas cortas añil.</li><li>- Pantalón pesquero blanco.</li></ul>
<b>Capacidades físicas:</b>	<b>Conducción:</b> Rápida y ágil. Capacidades físicas <b>habituales.</b>



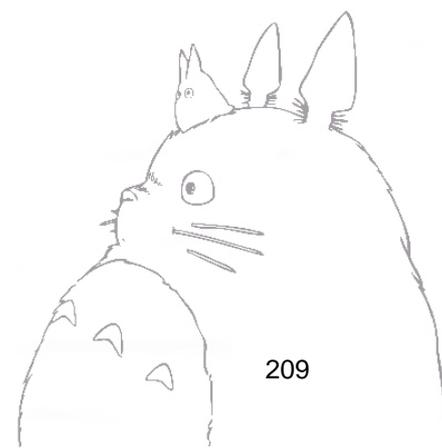


<b>DATOS PSICOLÓGICOS</b>	
<b>Personalidad:</b>	<p><b>Temeraria:</b> Ej.: Cuando conduce.</p> <p><b>Familiar:</b> Ej.: Preparación de la cena para Ponyo y para Sosuke.</p> <p><b>Protectora:</b> Ej.: Reacción ante la aparición de Fujimoto. Ej2: Reacción ante la llegada de Ponyo "humana".</p> <p><b>Cuidadosa:</b> Ej.: Desarrollo de su trabajo.</p> <p><b>Amable:</b> Ej.: Desarrollo de su trabajo.</p> <p><b>Empática:</b> Ej.: Relación con Grandmammare.</p> <p><b>Entusiasta:</b> Ej.: "Conversación" con Koichi (mal humor). Ej2: Preparación de la cena para Ponyo y para Sosuke. (buen humor).</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	<p>El papel de <b>Lisa</b> en <b>Ponyo en el acantilado</b> es el de la madre de Sosuke. Debido al trabajo de su marido, es la única que cuida de su hijo. Lo cuida y protege. Trata de mostrarle lo bueno y lo malo del mundo, lo que se debe hacer y lo que no.</p> <p>Al descubrir a Ponyo, una niña perdida, y su vínculo con Sosuke, la cuida con el mismo amor que a su propio hijo. Por ello es capaz de dialogar con Granmamare, la madre de Ponyo, y comprometerse a cuidar de ella en adelante.</p>
<b>Simbólica:</b>	<p>- La protección de la naturaleza. Se muestra como la humanidad se ha despreocupado completamente de la situación de los océanos y del daño que está haciendo.</p>



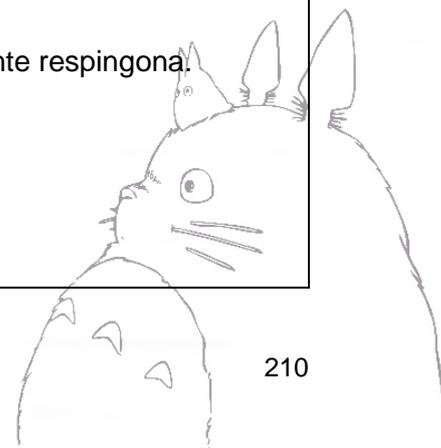


	<ul style="list-style-type: none"><li>- La bondad en la sociedad. La gente no es completamente malvada ni buena. Hay múltiples razones y múltiples motivos que llevan a las personas a actuar o a sentir como lo hacen. Por eso, no hay que caer en la demagogia ni en el radicalismo. El aislamiento y la destrucción no solucionan nada.</li><li>- La pureza de la infancia. Los niños son inocentes y ven el mundo sin oscuridad, con esperanza.</li><li>- La fuerza de los sentimientos. Los verdaderos sentimientos vuelven a los humanos capaces de cualquier cosa.</li><li>- La sabiduría. Las personas ancianas son las que tienen el conocimiento que será entregado a las generaciones futuras.. Mientras, las adultas son las que deben trabajar en producir los cambios que brindan esos conocimientos.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li></ul>
--	---



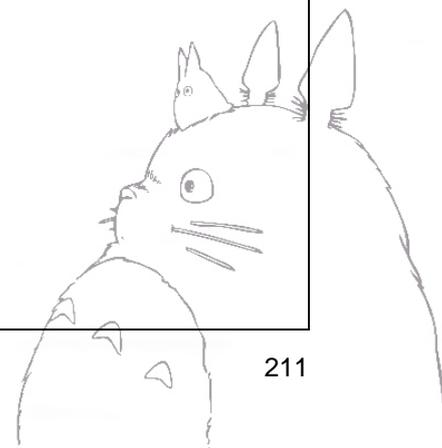


<b>DATOS BÁSICOS</b>	
<b>Título de la película:</b>	PONYO EN EL ACANTILADO
<b>Nombre del personaje:</b>	Fujimoto
<b>Rol:</b>	Agresor
<b>DATOS FÍSICOS</b>	
<b>Descripción física:</b>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Hombre de mediana edad.</li><li>- Alto y desgarbado.</li><li>- Delgado. Las capas de ropa ocultan el cuerpo, pero esa delgadez es más evidente en el rostro y en las manos.</li><li>- Cabello:<ul style="list-style-type: none"><li>- Largo (las caderas).</li><li>- Ondulado y revuelto.</li><li>- Pelirrojo.</li></ul></li><li>- Ojos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Grandes.</li><li>- Redondos.</li><li>- Verdes claros.</li><li>- Rodeados por profundas ojeras moradas.</li></ul></li><li>- Nariz:<ul style="list-style-type: none"><li>- Aguiluña.</li><li>- Larga.</li><li>- Ancha.</li><li>- Ligeramente respingona.</li></ul></li></ul>



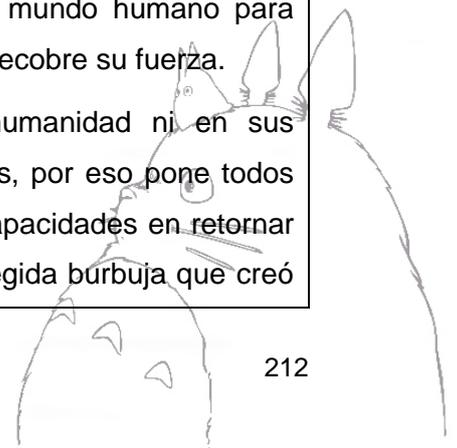


<b>Vestuario:</b>	<p><b>1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Camisa blanca, abotonada.</li><li>- Corbata ancha, fucsia.</li><li>- Chaqueta larga con diseño a rayas, azules y blancas, abotonada con dos botones en el pecho.</li><li>- Pantalones azules (muy oscuros).</li><li>- Botines de cuero marrón.</li><li>- Pendientes redondos, dorados.</li><li>- Maquillaje en las mejillas y los párpados.</li></ul>
<b>Capacidades físicas:</b>	<p><b>Magia:</b> Gracias a la "limpieza" que ha realizado en su organismo y su relación con Grandmammare, es capaz de utilizar magia.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Control del agua del mar y de la fuerza intrínseca de la tierra.</li><li>- Necesita respirar oxígeno, por lo que vive en un submarino con sus hijas, donde realiza sus investigaciones.</li></ul> <p>No tiene otras capacidades físicas destacadas.</p>





<b>DATOS PSICOLÓGICOS</b>	
<b>Personalidad:</b>	<p><b>Sobreprotector:</b> Por cuidar a sus hijas de los peligros que suponen el mundo humano, las mantiene ocultas en una nave submarina.</p> <p><b>Negativo:</b> Solo es capaz de ver lo peor del mundo, encerrándose cada vez más en su burbuja.</p> <p>(Ideales): Defiende los ideales que posee y los lleva a cabo.</p> <p><b>Melodramático:</b> Siempre se pone en la peor situación. Ej.: conversación con Grandmammare sobre la situación de Ponyo.</p> <p><b>Intelectual:</b> Se centra en el conocimiento, sin importarles los sentimientos de sus hijas y sus preocupaciones.</p> <p><b>Abstraído:</b> Ej.: No se percató de las intenciones de huida de Ponyo hasta un tiempo después.</p> <p><b>Paciente:</b> Ej.: Pasa años en su submarino, recogiendo muestras a cuenta gotas.</p>
<b>FUNCIONALIDAD</b>	
<b>Narrativa:</b>	<p>El papel de <b>Fujimoto</b> en <b>Ponyo en el acantilado</b> es el del padre de Ponyo. Debido a sus ideales y su radicalismo, intenta destruir el mundo humano para que la naturaleza recobre su fuerza.</p> <p>No cree en la humanidad ni en sus buenas intenciones, por eso pone todos sus esfuerzos y capacidades en retornar a Ponyo a la protegida burbuja que creó</p>





	<p>para ella y separarla de las perversidades del mundo mortal.</p>
<b>Simbólica:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La protección de la naturaleza. Se muestra como la humanidad se ha despreocupado completamente de la situación de los océanos y del daño que está haciendo.</li><li>- La bondad en la sociedad. La gente no es completamente malvada ni buena. Hay múltiples razones y múltiples motivos que llevan a las personas a actuar o a sentir como lo hacen. Por eso, no hay que caer en la demagogia ni en el radicalismo. El aislamiento y la destrucción no solucionan nada.</li><li>- La pureza de la infancia. Los niños son inocentes y ven el mundo sin oscuridad, con esperanza.</li><li>- La fuerza de los sentimientos. Los verdaderos sentimientos vuelven a los humanos capaces de cualquier cosa.</li><li>- La sabiduría. Las personas ancianas son las que tienen el conocimiento que será entregado a las generaciones futuras. Mientras, las adultas son las que deben trabajar en producir los cambios que brindan esos conocimientos.</li><li>- Incentivación de la iniciativa personal y el desarrollo de la personalidad.</li></ul>

