

GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CURSO ACADÉMICO 2019/2020

LA ANIMACIÓN JAPONESA COMO HERRAMIENTA

EDUCATIVA:

DIFERENCIAS CON EL CINE OCCIDENTAL Y

POSIBILIDADES EN EL AULA.

JAPANESE ANIMATION AS AN EDUCATIONAL

TOOL:

DIFFERENCES WITH WESTERN CINEMA AND

POSSIBILITIES IN THE CLASSROOM.

Autor: Samuel González Bordas

Director: Daniel Gomá Pinilla

Septiembre 2020

VºBº DIRECTOR

VºBº AUTOR

Resumen

En el presente trabajo se mostrará un profundo análisis de las posibilidades que la “animación japonesa” puede ofrecer como recurso didáctico orientado a la “Educación en Valores”. Enfocándonos únicamente en el formato cinematográfico, se realizará una breve comparativa con la animación occidental, la cual nos permitirá comprender la superioridad de este tipo de material audiovisual como herramienta educativa frente al clásico “dibujo animado”. Así mismo, descubriremos cómo a través de este recurso podremos inculcar valores como: el cuidado del medio ambiente, el sentimiento antibélico, el empoderamiento de la mujer o una mayor sensibilidad ante la diversidad y el bullying. Por último, se abordarán las diferentes estrategias metodológicas y características que debe presentar el proceso de enseñanza-aprendizaje para una eficaz inclusión de este medio audiovisual en la Educación Primaria.

Palabras clave: animación japonesa, educación, valores, cine, estrategias metodológicas, recurso didáctico.

Abstract

This paper will address a thorough analysis of the possibilities that the "Japanese animation" can offer as an educational resource focused on "Education in values". Focusing only on the cinematographic format, a brief comparison will be made with Western animation, which will allow us to understand the superiority of this type of audiovisual material as an educational tool compared to the classic "cartoon". Likewise, we will discover how through this resource we can instill values such as: caring for the environment, anti-war sentiment, empowerment of women or greater sensitivity to diversity and bullying. Finally, the different methodological strategies and characteristics that the teaching-learning process must present for an effective inclusion of this audiovisual medium in Primary Education will be addressed.

Key words: Japanese animation, education, values, cinema, methodological strategies, educational resource.

ÍNDICE

- 1.-Introducción
- 2.-Justificación
- 3.-Objetivos
- 4.-Metodología
- 5.-Comparación: cine de animación occidental/ japonesa
 - 5.1.- El dibujo animado en el cine: público infantil.
 - 5.2.- El “anime”: historia y concepciones.
 - 5.3.- Studio Ghibli v.s. Walt Disney.
- 6.- Las películas “anime” y la “Educación en Valores”.
 - 6.1.- El uso didáctico en el aula: pautas y estructura de trabajo.
 - 6.1.1.-Ficha técnica.
 - 6.1.2.-Argumento.
 - 6.1.3.-Trabajo previo al visionado.
 - 6.1.4.-Secuencias-escenas y preguntas para el “foroanime”.
 - 6.1.5.-Trabajo posterior al visionado.
 - 6.2.-Selección de obras.
 - 6.2.1.- Ejemplo de trabajo: “A Silent Voice” (2016)
(bullying, atención a la diversidad y amor propio)
 - 6.2.2.- Otras películas recomendadas.
- 7.- Conclusiones
- 8.- Bibliografía
 - 8.1.- Páginas web implicadas.
- 9.- Anexos

1.-Introducción

En las últimas décadas, la “Escuela” y el proceso educativo, entendido éste como una actividad cultural que atiende a las necesidades de un contexto y grupo social en concreto, han puesto su punto de mira en la enseñanza y transmisión de valores y habilidades sociales, contribuyendo a la socialización de las nuevas generaciones acorde con los valores comunes compartidos por dicho grupo social. Actualmente, debido a la pluralidad y complejidad de las sociedades democráticas, la necesidad de una “educación en valores” de calidad para mantener la cohesión social es cada vez más notable. (*Parra Ortiz, 2003*)

Además, estas sociedades cambiantes han ido integrándose, desde hace relativamente pocos años, en lo que conocemos como “Era Digital”, una sociedad tecnologizada en donde nuestro estilo de vida, forma de comunicarnos, trabajar, divertirnos y, en definitiva, ser partícipes de una sociedad cada vez más globalizada, se han visto modificadas por la influencia de esta nueva etapa. (*Viñals & Cuenca, 2016*).

En consecuencia con esta mutabilidad, es necesaria una adaptación de las metodologías de enseñanza-aprendizaje que se adapte a una sociedad en constante cambio donde existen generaciones de “nativos digitales”, jóvenes que nacen rodeados de pantallas y que presentan unas necesidades y rasgos diferentes a los de generaciones anteriores. (*Viñals & Cuenca, 2016*).

Como respuesta a esta necesidad educativa, son muchos los maestros, pedagogos y expertos que ponen en práctica y resaltan los beneficios de emplear como recurso didáctico el medio audiovisual dentro de estas nuevas metodologías desarrolladas en el aula.

La principal cuestión que se abordará en las siguientes líneas, será la implementación del cine de animación japonesa en “Educación Primaria”, analizando sus potenciales usos como recurso didáctico en la “Educación en valores” e incidiendo, tras compararlo con el cine de animación occidental (“dibujo animado o cartoon”), en su gran capacidad de conexión con los educandos, así como de transmisión de valores, emociones, actitudes, comportamientos y enseñanzas.

Por otro lado, y con la intención de hacer más práctico y claro este trabajo, se mostrará una breve selección de recomendaciones de películas de animación japonesa junto a su respectivo análisis y una sugerencia de su potencial uso como recurso didáctico en el aula-clase, transmitiendo cada una de ellas unos valores concretos, lo cual hará que cada obra sugerida sea significativa para una “Educación en valores” completa.

2.- Justificación

Al encontrarse de frente con la portada de este “TFG” y leer su título, uno puede pensar lo siguiente: “está muy bien, y de hecho es bastante aceptado el uso del cine dentro del aula como recurso didáctico, pero ¿por qué de animación japonesa?, ¿qué es lo que la distingue de otros medios audiovisuales?”; y es que, precisamente esta es una de las cuestiones que abordaremos a lo largo de este trabajo, tratando de convencer al lector del valor, no sólo artístico, sino educativo de este tipo de obras.

En primer lugar, debemos destacar que el cine es concebido como un medio sociocultural que facilita el desarrollo de la personalidad de los espectadores, así como un medio de comunicación que integra el lenguaje verbal y no verbal, es decir, un medio de expresión total por el que se accede al conocimiento (Escontrela & Domínguez, 2000). En lo que respecta al coloquialmente llamado “anime”, y más aún en su formato cinematográfico, el espectador puede “empaparse”, al tratarse de un producto sociocultural, de otra cultura tan distinta a la suya como lo es la “nipona”, lo

cual, en un mundo tan globalizado donde las culturas cada vez están más entremezcladas y se asemejan más, resultará aún más atractivo, atrapante y motivador para el alumnado; así mismo, el uso de la comunicación verbal y no verbal está curiosamente tratado en estas obras de una manera bella y expresiva, lo cual podremos apreciar más adelante con las recomendación de filmes que incluiré tras el apartado de “El uso didáctico en el aula”.

En segundo lugar, tenemos que argumentar el hecho de que el espectador aprende significativamente con el consumo de los medios audiovisuales; algo que se contrapone al pensamiento, aún vigente en algunos sectores de la población, de que estas obras solo pueden ser consideradas productos de puro ocio y entretenimiento vacío. Los medios de comunicación como la televisión enseñan una gran diversidad temática de contenidos y comportamientos de la vida cotidiana como el “portarse bien”, “comer con cuchillo y tenedor” o “invitar a una chica a salir” (Bastida & Morales, 2015); sin embargo, con los filmes de animación japonesa, muchos de estos comportamientos varían: “comer con palillos”, “una educación mucho más estricta”, “relaciones amistosas/amorosas más lentas y distantes”...atrayendo la curiosidad de los educandos.

En relación con su influencia en el espectador y la capacidad de transmisión de conocimientos y valores, como maestros debemos de ser plenamente conscientes de la calidad y el enfoque de uso que le queremos otorgar a las obras que ofrecemos al alumnado; así mismo, también debemos tener en cuenta una serie de actuaciones y consideraciones a la hora de implementar un medio audiovisual tan peculiar como los son las películas de animación japonesa dentro del aula de “Educación Primaria” como recurso didáctico.

Por último, otro punto a favor, y en relación con la “Era digital” mencionada por (Viñals & Cuenca, 2016), es que debemos tener en consideración el creciente auge de plataformas digitales de visionado de cine y series online como el popular “Netflix”, y

es que, su cada vez mayor apuesta y apoyo al mundo del “anime”, ha supuesto, hasta nuestros días, una mayor comodidad e incentivo a la hora de poder acceder a una gran variedad de estas obras y trabajar con ellas en el aula-clase. Además, cabe resaltar que estas plataformas han ido sustituyendo a los medios de entretenimiento digital tradicionales anteriormente mencionados como la televisión (entendida ésta como la programación de los canales de televisión) con el paso de los años, y un docente actualizado debe de tenerlas en cuenta.

3.- Objetivos

El objetivo general de este trabajo no es una motivación tan concurrida como la de querer demostrar la validez del medio cinematográfico como recurso educativo, ya que, si bien aún quedan desertores de este tipo de metodologías, a grandes rasgos, el uso del cine dentro de la educación está cada vez más extendido. Teniendo esta consideración como premisa, la línea general de este trabajo intenta ser más concreta e innovadora al tener como principal objetivo el demostrar la validez del cine de animación japonesa como recurso didáctico dentro del marco de la “Educación en valores”, medio que, dentro del cine, ha sufrido una considerable devaluación durante años.

Por supuesto, de la mano de este objetivo general van una serie de finalidades más específicas que lo complementan:

En primer lugar, uno de los objetivos específicos más interesantes es el de establecer una clara comparación entre el cine de animación japonesa y el cine de animación occidental. Para lograr este propósito será necesario exponer brevemente la historia de ambos medios: por un lado, la importancia de los “cartoons” (el dibujo animado) dentro del cine occidental al suponer una ventana del medio cinematográfico abierta a un público más infantil, y por otro lado, el origen y evolución del controversial mundo

del “anime”, la calidad de su formato cinematográfico y las concepciones que este medio sigue arrastrando al ser fuertemente vinculado con los anteriormente mencionados “dibujos animados” occidentales tan infantilizados y vacíos de contenido a ojos de un gran sector la sociedad. Además, para reforzar la superioridad del medio nipón sobre el occidental en lo que a transmisión de valores se refiere, se realizará una comparación entre dos de los estudios de animación más importantes del medio: “Disney”, como representante occidental; y “Studio Ghibli” como representante japonés.

En segundo lugar, establecer un modelo metodológico, unas pautas y sugerencias de actuación para los profesionales de la enseñanza a la hora de emplear este recurso didáctico dentro del aula, ya que es imprescindible que la comunidad educativa entienda que no sólo basta con mostrar las obras audiovisuales al alumnado, sino que hay que saber contextualizarlas y enfocarlas en un marco dentro de la “educación en valores” para trabajar con ellas significativamente.

Por último, y en relación con las intenciones anteriormente mostradas, evidenciar la capacidad que tiene el uso de los filmes de animación japonesa para desarrollar un pensamiento crítico del alumnado orientado hacia el cambio y la búsqueda conjunta de soluciones. Según (Godínez, León & Pescod, 2016) el uso del “anime” en el aula permite el análisis y discusión de diferentes temáticas que pueden estar vinculadas con aspectos de la vida cotidiana de los estudiantes o que, en su defecto, son relacionadas por estos con eventos de la vida real, pudiendo identificar y concienciarse con las problemáticas mostradas en pantalla.

4.- Metodología

La idea base sobre la que se sustentó el desarrollo de este trabajo, teniendo como tema principal el ámbito de “la escuela y el cine”, era la de enfocar el vasto mundo del

cine en el ámbito de la “animación japonesa”, más concretamente en su uso como recurso didáctico.

Al realizar esta concreción, y llevar la temática del trabajo a un área conocida por mí, pude empezar a buscar información por la web rápidamente.

Pese a disponer ya de varios conocimientos previos debido a mis gustos e intereses propios por el ámbito en cuestión, era obvia la necesidad de recopilar diversos artículos, con lo cual, me dispuse a hacer uso de varios buscadores académicos y bibliográficos como “Google Scholar” y “Dialnet”, además de indagar en otras páginas web e incluso plataformas como “Netflix”.

Una vez extraje suficientes ideas de la bibliografía y tuve clara la concepción general de mi trabajo, me dispuse a realizar el índice, el cual, si bien es cierto que ya tenía bastante claro desde antes de empezar a buscar información, sufrió varias modificaciones a medida que este “TGF” se iba completando.

Tras disponer de la estructura del trabajo, mi “modus operandi” se basó en ir desarrollando cada apartado prácticamente en el mismo orden que aparece en el índice, para lo cual tuve que ir buscando más textos que me aportaran ideas más concretas en relación con el apartado a desarrollar. En concreto, la búsqueda de información a cerca de la historia del “dibujo animado” y del “anime” fue algo muy importante fruto de contrastar diversos artículos, ya que, debido a las contradicciones existentes entre los diversos textos publicados en la web, tuve que hacer uso de mi pensamiento crítico para seleccionar la información.

Lo primero en lo que indagué fue en la comparación entre el cine de animación occidental y el oriental, comparativa que se sustentó en tres apartados que me permitieron desarrollar mis ideas más claramente. Me pareció interesante, específicamente, comparar al estudio de “Disney” con el de “Studio Ghibli”, debido a la diferencia de culturas, mensajes y popularidad existente entre ambos; además, de

este segundo estudio tenía ya ciertos conocimientos previos a cerca de los fabulosos temas tratados en sus filmes en lo que a la transmisión de valores se refiere, concepciones previas que, en cierto modo, motivaron la realización de este “TFG”.

Por otro lado, dediqué bastante tiempo en desarrollar el apartado que más importancia tiene dentro de este trabajo, y es que, una vez dejadas claras las diferencias y características de este medio audiovisual, debía mostrar una de las múltiples formas de emplearlo como recurso educativo, para lo cual tomé como referencia las experiencias encontradas en dos textos académicos de la bibliografía.

Por último, decidí elegir a “A Silent Voice” (2016) como el “filme modelo” a usar de ejemplo en este proceso de aprendizaje, ya que, si bien mi idea inicial era emplear más películas (entre ellas del ya mencionado “Studio Ghibli”), los límites de extensión del trabajo me obligaron a realizar ciertos cambios. Consideré usar esta obra debido a la madurez que inspira, la dureza de los temas tratados y la calidad del lenguaje cinematográfico que maneja. Para trabajar las escenas quise ayudarme de capturas de pantalla de la plataforma “Netflix” que dotaran de mayor claridad visual al trabajo.

5.- Comparación: cine de animación occidental vs. Japonesa

Como siempre se ha dicho, “las comparaciones son odiosas”; sin embargo, las siguientes líneas no tienen como simple objetivo menospreciar a un medio audiovisual situándolo por debajo del otro en estándares de calidad, sino que pretende indagar en la revolución que el “dibujo animado” supuso dentro de la (ya en sí misma) innovadora industria del cine y, a su vez, en constatar cómo la animación japonesa la redefine y mejora.

Por otro lado, el hecho de realizar esta comparativa viene motivado, además de por la evidente curiosidad que suscita, por el notable aumento del uso de cortometrajes y

filmes de animación occidental (en su mayor parte en “3D” al más puro estilo “Pixar”) dentro de las clases de “Valores” en Educación Primaria, situación ante la cual, considero necesario visibilizar este otro tipo de obras audiovisuales para dar a conocer un recurso didáctico tan enriquecedor en este ámbito educativo, especialmente para el alumnado de cursos superiores.

5.1.- El dibujo animado en el cine: público infantil

Desde sus inicios en el siglo XIX como medio de espectáculo y diversión en el que se empleaban los descubrimientos y avances tecnológicos de la época, hasta nuestros días, el cine ha trascendido a ser una actividad significativamente intelectual y no sólo un medio de entretenimiento.

Teniendo en cuenta esta afirmación, en una primera instancia, con la presentación el 28 de diciembre de 1895 del cinematógrafo por parte de los hermanos Lumière, y por ende, el nacimiento del medio cinematográfico, este arte sólo podía ser ampliamente entendido por un público adulto; sin embargo, con la aparición de la primera película de animación en 1906, una nueva ventana de ocio, conocimiento y entretenimiento se abría al público infantil: los “dibujos animados” (Harrington & Gálvez, s.f.).

En primer lugar, es conveniente aclarar el concepto de “cine de animación”, y es que, en el cine, la “ilusión” de movimiento es creada a partir del uso de al menos 24 imágenes fijas por segundo, los llamados “fotogramas”. Teniendo en cuenta esto, llamamos originalmente “cine de animación” a la técnica que emplea dibujos en vez de “fotogramas” en su creación; sin embargo, el cine de animación no se limita solamente a los “dibujos animados”, sino que comprende numerosas técnicas que van desde animación de figuras recortadas, stop-motion, los efectos especiales, elementos 3D diseñados por ordenador o muñecos de plastilina, entre otras (Pereira Domínguez, C., 2005).

Si nos adentramos un poco en la historia del “dibujo animado” o “cartoon” de la cultura americana, veremos que tiene una estrecha relación con las “tiras cómicas” de periódicos y revistas (Pereira Domínguez, C., 2005), algo que, si bien tiene cierto sentido, guarda especial similitud con el caso de las películas y series “anime” y los cómics “manga” de la cultura nipona.

Por otro lado, si avanzamos en la historia obviando algunos progresos primerizos, debemos destacar la década de 1910 a 1920 como la etapa de desarrollo inicial del cine de animación en Estados Unidos con obras como “Little Nemo” (1911) o “El Gato Félix” (1919), y grandes artistas como Winsor MC Cay (Pereira Domínguez, C., 2005); sin embargo, la llegada del “cine sonoro” y la irrupción de Walt Disney en el medio con la creación de su más popular personaje “Mickey Mouse”, supusieron una auténtica revolución en el género del “dibujo animado” a nivel global (Harrington & Gálvez, s.f.).

Hasta la actualidad, tras su fundación en 1928 y la muerte de su creador en 1966, la compañía y productora de “Disney”, así como sus allegadas (como “Pixar”) siguen en la “cúspide” de la industria de la animación, adaptando clásicos de la literatura, además de realizar obras originales, atrayendo al público infantil-juvenil más amplio.

Además, otras productoras y figuras de la animación destacaron con el paso de los años, como “Dreamworks” con “Spirit, el corcel indomable” (2002) y, yéndonos a la animación 3D, “Shrek” (2001); o como el genial Tim Burton con su curiosa técnica de “stop-motion” en películas como “La novia cadáver” (2005).

Hoy en día, podemos asegurar con firmeza que la industria de la animación occidental (estadounidense en su mayoría) se ha visto ampliamente diversificada temática y procedimentalmente, y con ella el público que la consume. La revolución que supuso el “dibujo animado” como “sector” del cine destinado para el consumo del público

infantil se ha ido diluyendo y, curiosamente, podemos encontrar productoras y canales de animación como “Adult Swim” (2000) destinadas a un público puramente adulto con series como “Mr. Pickels” o “Rick y Morty”; sin embargo, pese a esta clara evolución, aún existen en la sociedad claros vestigios de concepciones erróneas sobre las obras de animación, atribuyéndole etiquetas de “infantiles” o “vacías de contenido”, lo cual no siempre es así.

5.2.- El “anime”: historia y concepciones

Estados Unidos es considerado por un gran sector de la población como el mayor productor de animación del mundo; realidad por la cual, si enfocamos nuestra mirada hacia los proyectos de animación de otras zonas geográficas como Europa, podemos advertir una clara influencia norteamericana en un elevado porcentaje de éstas (Pereira Domínguez, C., 2005).

Pese a este hecho incuestionable, existen otros países cuyas producciones han seguido su propio recorrido, como es el caso del ámbito que trataremos en las siguientes líneas: la animación japonesa.

El modelo de animación japonesa se desbanca significativamente del estilo “cartoon” norteamericano, y es que goza de personalidad propia al contar con una serie de características “clave” como: la “animación limitada”, la “suspensión del tiempo”, su diversidad temática, la compleja y en ocasiones profunda y realista línea narrativa y argumental; además de, en el apartado artístico, un particular estilo de dibujo y diseño de personajes (variando, eso sí, significativamente de un artista/autor a otro) con ojos ovalados, colores definidos, fondos detallados y realistas, además de, entre otros elementos, un pobre movimiento de los labios (Ozawa, 1999:13-67).

En primer lugar, es conveniente saber que situar el origen del “anime” puede ser realmente controversial y complicado. Haciendo un rápido y general repaso de su origen procedimental, según (Horno López, A., 2012) la animación nipona tiene una estrecha vinculación con la antiquísima tradición de “elaborar estampas narrativas en papel y grabados pertenecientes a la época feudal”. Estas ilustraciones del siglo XVII serían la “antesala” a la creación notablemente posterior del cómic japonés conocido como “manga”, el cual, al igual que con el cómic americano y sus primeros filmes de animación, constituye el primer punto de desarrollo de un “anime”, ya que estas obras, ya sean series o largometrajes, suelen basarse en “mangas” que hayan sido publicados y posean un éxito considerable.

En segundo lugar, debemos saber que, en el apartado filmográfico-histórico, la opinión popular occidental suele fracasar a la hora de catalogar la obra “Astroboy” (1963) de Osamu Tezuka como el primer “anime” existente; y es que, si bien es cierto que la obra de Tezuka supuso un “antes y un después” en el medio avivando la animación japonesa, definiendo su estilo y llevándola fuera de su país, existen obras y trabajos previos a ésta (Bendazzi, 2003).

Si bien es cierto que en 1945 se mostró el primer largometraje de “anime” con audio exportado a otros países: “Momotaro umi no shinpei de Mitsuyo Seo” – “Taro Melocotón, el guerrero divino de los mares”; las primeras obras, cortometrajes y experimentaciones de animación japonesa tienen su origen, al igual que otros países como Estados Unidos, a principios del siglo XX, reconociéndose el año 1917 como la fecha de aparición de los primeros animadores nipones (Horno López, A., 2012).

Un par de décadas después, estas obras y artistas pioneros servirían de inspiración para animadores y productoras niponas, surgiendo estudios de animación tan relevantes hasta nuestros días como “Toei Animation”, la cual fue fundada en 1956 y, usando la técnica de “cel animation” tan recurrente en Norteamérica, quería hacerle

la competencia a los Estados Unidos al adaptar historias mucho más maduras en contenido y amplias temáticamente (Horno López, A., 2012).

Por otro lado, el tejido industrial del “anime” evolucionaría velozmente hasta adquirir un carácter internacional, al igual que la animación norteamericana (Pereira Domínguez, C., 2005). Así mismo, en la historia de este medio podemos destacar la fundación de estudios como el famoso “Studio Ghibli” (1985), el cual suele equipararse a “Disney” dentro del ámbito del “anime”, y cuya filmografía es reconocida internacionalmente (ya profundizaremos más en el siguiente punto del trabajo); el éxito de películas como “Akira” (1988) de Katsuhiro Otomo, que dejó constancia con su estilo “cyber-punk” al resto del mundo la diversidad, oscuridad y madurez temática que el “anime” puede tratar; y la consolidación de grandes artistas y directores como Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Mamoru Hosoda, Makoto Shinkai o Satoshi Kon, siendo este último una mente maestra del cine de thriller psicológico que, con filmes como “Paprika” (2006) y “Perfect Blue” (1999) influenció enormemente (hasta el punto de compartir “fotogramas gemelos”) a directores como Christopher Nolan en “Inception” (2010) y Darren Aronofsky en “Requiem for a Dream” (2000), respectivamente.

A día de hoy, casi veinte años después del estreno de la que sería la primera película de “anime” galardonada con un “Óscar”: “El viaje de chihiro” (2001), podemos asegurar que las concepciones acerca de este medio han cambiado, volviéndose mucho más “mainstream” en ciertos aspectos, pero contando con el apoyo de grandes plataformas como “Netflix”, lo cual ha derivado en una mejor valoración de estas obras por el gran público, considerando su calidad de contenido y la diversidad del espectador al que puede ir dirigido.

5.3.- Studio Ghibli vs. Walt Disney

Como concepción primaria, es necesario aclarar que la comparación entre ambos estudios de animación no tendrá como foco de atención principal los medios técnicos y artísticos que emplea cada uno, sino los valores, conocimientos, enseñanzas y emociones que consigue transmitir cada uno con sus obras cinematográficas, así como su manera de hacerlo, ya que es este poder de “transmisión” de valores el motor e incentivo de este “Trabajo De Fin de Grado”.

En primer lugar, es preciso realizar una breve presentación de ambos estudios:

Para empezar, y como ya hemos relatado anteriormente, la obra de Walt Disney y la fundación de su estudio de animación supuso una auténtica revolución en el género de los “dibujos animados” y la industria subyacente a éste. Gracias a las técnicas de “Disney”, las películas de animación pasaron de ser tarea de uno o varios animadores para pasar a ser realizadas por equipos especializados, generando de esta manera factorías; además, la capacidad de organización, motivación y dirección de Walt Disney frente a estos equipos formados por profesionales como David Geffen, y en adición con su difícil carácter y su originalidad, propiciaron que, superando diversas adversidades durante décadas, la hegemonía de “Disney Productions”, fundada en 1928, se mantenga hasta nuestros días como un referente en el panorama del cine de animación norteamericano e internacional (Pereira Domínguez, C., 2005).

En cierta contraposición con la manera de hacer cine de “Disney”, surge el “Studio Ghibli” como la principal competencia oriental, tratándose de una productora de cine de animación japonesa fundada por Hayao Miyazaki en 1985. Este estudio de animación supuso una de las alternativas más significativas a la, ya en ese entonces clásica, animación norteamericana, y con el paso de los años y éxitos como “La princesa Mononoke” (1997) y “El viaje de Chihiro” (2001), logró consolidarse como una gran potencia mundial (Martínez, 2015).

Al igual que lo fue Walt Disney, Hayao Miyazaki, aún presente entre nosotros, constituye una de las leyendas vivas más influyentes en el panorama de la animación, no sólo japonesa (“anime”), sino también internacional. Sus primeros pasos se dieron en la empresa “Toei Animation”, que como se mencionó en el apartado anterior, tiene un gran peso en la historia de este medio, pero no fue hasta la creación de “Nausicaä en el valle del viento” (1984) que empezó a consolidar su carrera artística (Martínez, 2015), y tras trabajar en éxitos como “Heidi” (1974) se aliaría con Isao Takahata para formar este influyente estudio al cual, progresivamente, se unirían directores y artistas como Hiromasa Yonebayashi o Gorō Miyazaki (el propio hijo de Hayao), entre otros.

Una vez presentadas ambas “esquinas del cuadrilátero”, es necesario identificar las semejanzas que ambas productoras comparten; y es que, si bien es cierto que ambas distan en muchos factores, coinciden en el hecho de ser estudios cargados de “fantasía”, en donde se valora el uso de la animación “tradicional” 2D, y cuyas obras, enfocadas en un gran porcentaje a un público infantil-juvenil, tienen una gran influencia en quienes las consumen (Martínez, 2015). Además, los temas tratados por ambos son semejantes en “contenido”, pero distan mucho en la “forma”, ya que, aunque en ocasiones tratan mismas situaciones, el mensaje, carga y posición ideológica de cada uno son completamente diferentes (Oliva, V. M., 2020). Una vez explicitado este punto de convergencia, podemos identificar grandes diferencias entre ambos como las siguientes:

Si nos enfocamos en el “papel de la mujer”, los “roles de sexo” y las “relaciones intrapersonales”, podremos vislumbrar lo perjudicial y tóxica que puede ser la “cultura Disney” para una “educación en valores” en la sociedad actual. Las películas de “Disney” no buscan sólo entretener, sino educar en ciertos valores, los cuales llegan a ser realmente conservadores (Digón, 2006). En el caso del “rol de la mujer”, ésta es mostrada, según nos cuenta Digón (2006), como alguien sumiso y obediente, que se guía por sus emociones y anhela el matrimonio con “su príncipe azul”; así mismo, también suele ser mostrada en el rol de “mujer malvada” o “niña inocente”. Mostradas

en ocasiones como simples objetos, la representación de las mujeres en la filmografía de este estudio no debería ser tomada como modelo o referencia por los espectadores, y menos aún, por el alumnado que está en pleno desarrollo personal e integral. Actitudes como estas pueden verse en películas como “La sirenita” (1989), donde parece que nos muestran una mujer fuerte e independiente y, sin embargo, esta falsa emancipación y rebeldía queda reducida a “lograr el amor de un hombre” (Digón, 2006); además de dejarnos nefastas citas por parte de personajes como Úrsula con su: “los hombres prefieren las mujeres calladas”. Podemos advertir innumerables ejemplos en otras películas como “El rey león” (1994) donde se nos muestra el papel sumiso y dependiente de las leonas, o entre muchos otros filmes, “Aladdin” (1992), donde Jassmine es cosificada al tener una vida marcada por los hombres y no aportar nada más a la trama que ser el objeto de deseo de Aladdin (Digón, 2006). A favor de la actual “Disney”, podemos mencionar obras como “Mulán” (1998) o la reciente “Brave” (2012), donde se nos muestran por primera vez personajes femeninos capaz de valerse por sí mismos, rompiendo así con el paradigma y mostrando una actitud positiva hacia el empoderamiento femenino (Martínez, 2015).

Por el contrario, en el caso del “Studio Ghibli” podemos constatar que, casualmente, la presencia de mujeres valientes, aguerridas y autosuficientes que se alejan de la percepción machista tradicional, es uno de los componentes más representativos de sus largometrajes (Martínez, 2015). Uno podría pensar que, debido a los valores conservadores sujetos a la época en la que las películas más clásicas de “Disney” fueron elaboradas, la transmisión de estos valores tan “corroídos” queda mínimamente justificada; sin embargo, ya en 1984 cuando Miyazaki nos presentaba el personaje de “Lady Nausicaä”, “una mujer hermosa, brava, noble, independiente, valerosa e imperfecta” (Martínez, 2015), “Disney” seguía promoviendo su esquema de “princesa en apuros”, dependiente, con poca iniciativa y, a fin y al cabo, un prototipo de belleza y pureza idealizadas.

Además, debemos dejar constancia de que, mientras en “Disney” se defiende siempre una concepción idealizada del amor romántico, en “Ghibli” las mujeres se presentan empoderadas e independientes (que no separadas necesariamente) de los hombres, de forma que no necesitan el amor de un hombre que las salve, ya que ya disponen de medios para salvarse ellas mismas, siendo que la mayoría de las relaciones entre los personajes de su filmografía se limitan a la horizontalidad y amistad (Oliva, V. M., 2020).

Si nos enfocamos en la presencia del mensaje “ecologista”, nos llevaremos una grata sorpresa, ya que ambas productoras convergen en expresar con sus filmes la “necesidad de preservación del medio ambiente”, temática presente en prácticamente todas las obras del “Studio Ghibli” y en unos 24 de los 60 “clásicos Disney” (Oliva, V. M., 2020). La capacidad que tienen películas como “La princesa Mononoke” (1997) o “Bambi” (1942) de concienciar al alumnado sobre esta temática es muy poderosa.

Para concluir con esta comparativa, y volviendo de nuevo a los puntos de discrepancia entre ambos bandos, debemos mencionar las diferencias ideológicas y religiosas existentes entre estas dos grandes potencias de la animación.

Por un lado, en “Disney” podemos apreciar la imposición de un dogma cristiano con la intención de ser expandido a nivel mundial, apareciendo en 29 de sus 60 clásicos (Oliva, V. M., 2020). Ejemplos de la imposición del cristianismo en “Disney” pueden ser encontrados en “El jorobado de Notre Dame” (1996), donde la mayor parte de la historia transcurre en dicha catedral y se nos muestran escenas que hacen referencia a dicho dogma; mientras que en “Aladdin” (1992), pese a desarrollarse en un entorno árabe, no se hace alusión a la religión de dicho lugar, negando la identidad de ciertos colectivos (Oliva, V. M., 2020).

Por otro lado, en “Studio Ghibli” el enfoque religioso e ideológico mostrado es algo más complejo. El estudio oriental adopta un enfoque “shintoísta” (religión de corte

animista autóctona de Japón), principal creencia en la que se apoyan los mensajes ecologistas y pacifistas presentes en casi todas las películas de la productora (Martínez, 2015), especialmente en las del propio Hayao Miyazaki, proclamando la divinidad de la naturaleza en su conjunto y transmitiendo en “antibelicismo”; sin embargo, no es la única postura adoptada por su parte, ya que también aluden al budismo y a su creencia de que “el hombre no es malo ni bueno, sino que se rige por su conducta”, rechazando la dualidad en el ser humano y dotando de mayor realismo, empatía y profundidad a sus personajes, lo cuales que van creciendo personalmente a lo largo del filme, alejándose de las figuras del héroe ideal y el clásico villano (Martínez, 2015).

Este rechazo del maniqueísmo típico de la animación occidental, así como la presencia de la emancipación femenina que gira entorno al cuidado del medio ambiente, el pacifismo y la fantasía (Peláez & García, 2016), convierten a la filmografía del estudio japonés en un enriquecedor material para ser llevado al aula de “Educación Primaria”.

6.- Las películas “anime” y la “Educación en Valores”

El cine es un excelente medio para la “formación en valores”, ya que en él se nos muestran valores y contravalores en situaciones concretas a través de la visión del mundo que nos ofrece la película y, a su vez, es capaz de “despertar en nuestro interior” aspiraciones e ideales que hasta ahora habían pasado desapercibidos para nosotros (Pereira Domínguez, C., 2005).

Esta virtud no se pierde en el cine de animación japonesa (“anime”), sino que, en algunas obras, y con un correcto tratado de las mismas en el aula, podríamos decir que se “intensifica”; sin embargo, según las experiencias relatadas por Godínez, León & Pescod (2016) lograr el desarrollo del pensamiento crítico va más allá del visionado

de la obra “anime”, ya que el medio audiovisual sólo muestra al alumnado una interpretación de acontecimientos que pueden ser relacionados con eventos reales.

Los estudiantes tienen una serie de valores y conocimientos previos que les permiten realizar estas asociaciones entre su realidad y la ficción que se les presenta, y estas dependen, por lo tanto, de la relación de los estudiantes con su entorno (Godínez, León & Pescod, 2016).

En consecuencia, la visión en conjunto de la película (a nivel grupo-clase) propicia la expresión de vivencias comunes, además de dar paso al diálogo, negociación y transacción (Pereira Domínguez, C., 2005). Además, según nos cuentan Godínez, León & Pescod (2016) basados en sus vivencias, visualizar “anime” en el aula activa la discusión y concientización de los sucesos que se presentan en la obra observada, y al hablar y sensibilizar sobre los temas tratados, se engendran deseos de transformación por parte de los estudiantes que, guiados por el maestro, pueden demostrar codeterminación, solidaridad e iniciativa en pro a la búsqueda conjunta de cambios.

En definitiva, las problemáticas mostradas en las películas de animación japonesa son enseñanzas de vida y para la vida que, con un alto valor pedagógico en ocasiones, fomentan la crítica de los valores y contravalores que aparecen, así como el cambio de actitudes (Pereira Domínguez, C., 2005).

Al igual que Pereira (2005) emplea el “cineforum” como estrategia de intervención pedagógica para trabajar el cine de animación (y cualquier otro ámbito del cine) en “Educación Primaria”, y Godínez, León & Pescod (2016) emplean su “anime-foro” para trabajar ciertas series “anime” como recurso didáctico para la formación en cultura política y en el concepto de la “emancipación de pueblo” con sus estudiantes; en el presente trabajo, bajo la inspiración de dichos testimonios, se propondrá la estrategia metodológica “foroanime” para trabajar de manera adecuada los filmes de

animación japonesa en el enfoque de la “Educación en Valores” de “Educación Primaria”.

6.1.- El uso didáctico en el aula: pautas y estructura de trabajo

A continuación, se realizará una breve explicación de la estructura que, a modo de esqueleto o pauta orientativa, se seguirá a la hora de desarrollar nuestro “foroanime”. Se trata, por lo tanto, de una justificación de la guía de trabajo que, bajo la inspiración de Pereira Domínguez (2005) con su “cineforum”, aconsejamos seguir en cada una de las películas de animación japonesa seleccionadas a modo de sugerencia en este trabajo.

Siendo algunos de carácter puramente informativo y otras pautas orientativas enfocadas en la puesta en práctica de esta metodología, la estructura de trabajo consta de los siguientes apartados:

6.1.1.-Ficha técnica.

En ella se muestran los datos más objetivos del filme en cuestión, que van desde su año de estreno, su dirección y producción, hasta su duración. Se trata de un apartado de información de referencia para el maestro, el cual adopta el papel de guía a lo largo de la experiencia.

6.1.2.-Argumento.

Apartado en el que se narra de manera objetiva la “sinopsis” de la película. El maestro puede explicar de manera más personal y atractiva el argumento de la película seleccionada a sus alumnos; sin embargo, es recomendable que la información

redactada en este punto sea objetiva, con el fin de poder servirle a más profesionales que quieran reutilizar estas pautas.

6.1.3.-Trabajo previo al visionado.

Este apartado es realmente importante en el uso de una película de animación japonesa como recurso didáctico en el aula, ya que constituye el trabajo correspondiente con el momento previo a la proyección del filme.

En este punto trataremos de acercar al alumnado al “tema base” de la película, por ello, comentamos la obra que estamos a punto de visualizar y proponemos una serie de cuestiones y actividades con el fin de contextualizar a los educandos con las potenciales temáticas a tratar.

Al igual que Pereira Domínguez (2005), podemos distinguir dos etapas principales en lo que al trabajo de pre-proyección se refiere:

En la primera etapa “con esta película ‘anime’ pretendemos...” clarificamos, junto con el alumnado, los objetivos principales que queremos conseguir con el visionado de este filme. Estos propósitos servirán de “antesala” para que el alumnado comprenda el sentido de dicha proyección, y en cada uno de ellos abundará la presencia de verbos como “fomentar”, “entender”, “valorar” o “conocer”, de manera que se dejen de manifiesto los valores que se trabajarán con dicha sesión de cine, así como la intencionalidad de ésta.

Por último, en la segunda etapa de “curiosidades y consideraciones...”, trataremos de extraer y poner en común los conocimientos y valoraciones previas del alumnado con respecto al tema principal de la película, contextualizando a los educandos con datos

de interés sobre el filme que traten de ponerles en situación, motivándolos y generando expectación por la proyección de la obra.

6.1.4.-Secuencias-escenas y preguntas para el “foroanime”.

El visionado de un filme como recurso didáctico puede tener diferentes enfoques y consideraciones dependiendo de lo que se quiera conseguir. En el caso de nuestro “foroanime”, al estar enfocado en la “Educación en Valores”, se trabajará empleando una metodología basada en el foro-debate sobre ciertas escenas y secuencias que más nos hayan impactado de la película de animación japonesa en cuestión.

Por lo tanto, se llevará a cabo una previa selección de unas 8 escenas-secuencias por película, las cuáles serán escogidas en función de su relevancia tanto para la trama como para el contexto que se quiera tratar en dicha sesión (los valores y problemáticas que se busque trabajar); así mismo, para cada fragmento de la película, el maestro preparará una batería consistente de cuestiones que propicien la consolidación de un debate en la clase donde, actuando el docente como dinamizador y facilitador de la convención, se intente acercar al alumnado a la comprensión del filme, así como a la consolidación de su pensamiento crítico y el establecimiento de conclusiones tanto propias como grupales.

En conclusión, la mecánica del “foroanime” consiste en detenerse a reflexionar sobre las percepciones, ideas y sentimientos que nos ha transmitido la película de animación japonesa, concentrándose explícitamente en los momentos más significativos para el aprendizaje y el debate.

6.1.5.-Trabajo posterior al visionado.

En este último apartado de la estructura de trabajo se recurrirá al uso de materiales complementarios, así como actividades de investigación y reflexión en relación con las vivencias del propio alumnado. Se trata, por lo tanto, de poner en práctica propuestas, tanto grupales como individuales, que ayuden a complementar y enriquecer el desarrollo integral del alumnado mediante diversas actividades; además de, por otro lado, interiorizar los valores, contenidos y actitudes aprendidos durante el visionado e ir más allá ampliando su aprendizaje.

Por último, es conveniente aclarar que el trabajo posterior a la proyección del filme puede demorar su desarrollo, debido al carácter manipulativo que tienen algunas de las actividades propuestas, en dos o más sesiones (clases de aproximadamente 1h) después del visionado de la película y de poner en práctica todas las pautas de la estructura de trabajo anteriormente explicitadas.

6.2.- Selección de obras

Para empezar, he de aclarar que, para confeccionar la siguiente selección de películas de animación japonesa, no he querido basarme en ninguna otra lista que pueda albergar internet, los libros o las revistas especializadas en el medio; sino que, por el contrario, he decidido tomar como referencia mi propia experiencia como consumidor de este medio audiovisual, así como el prisma desde el cual se enfoca este trabajo: la “Educación en Valores”.

En resumen, las obras propuestas a continuación como potencial recurso didáctico durante las clases de “Educación en Valores” de la etapa de “Educación Primaria”, son aquellos filmes que, durante esa etapa de mi vida, me habría gustado visualizar, y los cuáles considero que habrían influido positivamente tanto en mi desarrollo

cognitivo como personal e integral debido a las temáticas que tratan. Emplearemos como ejemplo concreto de trabajo la adaptación cinematográfica de “Koe no katachi” (2016), ya que, debido al límite de extensión, el resto de las obras sugeridas irán únicamente acompañadas de una breve recomendación.

6.2.1.- “A Silent Voice” // “Koe no katachi” (2016)

- **Destinatarios:** 3º Ciclo de “Educación Primaria” (puede ser trabajada también en “Educación Secundaria”).

- FICHA TÉCNICA:

(Carátula de la película en el “Anexo 1.1.”)

Título original: “Koe no katachi” (“A Silent Voice”- “Una voz silenciosa”)

Fecha de estreno: 17 de septiembre de 2016 (Japón)/16 de marzo de 2018 (España).

Duración: 130 min.

País: Japón

Dirección: Naoko Yamada

Guión: Reiko Yoshida (Manga: Yoshitoki Ōima)

Música: Kensuke Ushio

Actores de voz protagonistas : Miyu Irino/ Hugo Carrasco (Shôya Ishida); Saori Hayami/ María José Roquero (Shoko Nishimiya)

Fotografía, Animación: Kazuya Takao, Kôhei Funamoto

Montaje: Kengo Shigemura

Productora: Kyoto Animation

Distribución: Shochiku

Género: Animación, drama, romance, drama romántico, amistad, adolescencia, acoso escolar, discapacidad auditiva, manga.

Premios: - 2017: Festival de Annecy: Sección oficial largometrajes a concurso;

- Tokyo Anime Award Festival: Animación del año (categoría de película);
- 26° Premios de la Crítica de Cine de Japón Mejor película de animación.

- ARGUMENTO

La historia gira en torno a Shôko Nishimiya, una estudiante de primaria con discapacidad auditiva que al cambiarse de colegio comienza a ser acosada por sus nuevos compañeros; e Ishida Shôya, uno de los principales acosadores, quien termina provocando que Nishimiya se cambie de escuela para, tiempo después, pasar a ser la víctima indirecta de acoso que realizó sobre ésta durante todos estos años, convirtiéndose en un rechazado social y viviendo esa situación mientras la acepta impasible como un castigo merecido.

Pasa el tiempo y unos 6 años después, un Ishida más adulto que vive deprimido y atormentado por sentimientos de culpabilidad, buscará la redención de sus malas acciones, para ello, tras aprender “Lenguaje de Signos japonés” se reencontrará con Nishimiya y ahí comenzará un nuevo cambio en la vida de ambos, donde deberán aprender a dejar atrás los “fantasmas del pasado” y a ayudarse mutuamente a seguir viviendo con amor propio y valentía. La historia de “A Silent Voice” nos cuenta el progreso y desarrollo de la peculiar relación entre ambos personajes así como su lucha interna por aceptar su pasado y su vida presente.

- TRABAJO PREVIO AL VISIONADO

Con esta película “anime” pretendemos...

- Respetar y valorar a las personas desde la diversidad y su identidad integral.

- Fomentar actitudes de cambio e interés hacia la discapacidad (ej. “aprender Lenguaje de Signos”).
- Reflexionar acerca de la repercusión de nuestros actos hacia los demás (generar empatía).
- Comprender lo perjudicial que es el “acoso escolar” o “bullying” y entender que no sólo es responsable el que lo perpetra sino el que adopta una actitud pasiva ante estas situaciones: hay que actuar inmediatamente y tomar medidas.
- Conocer más sobre la discapacidad auditiva y sus implicaciones sociales y estructurales.
- Analizar el lenguaje no verbal que nos brinda la obra cinematográfica para transmitirnos emociones y pensamientos.
- Dialogar acerca de los sentimientos de los personajes del filme, así como sobre las actitudes que éstos van tomando conforme transcurre la obra.
- Valorar la importancia de tener amor propio como paso previo a amar a tu entorno y estar bien con el mundo que te rodea.
- Comprender la importancia del perdón y de la redención con uno mismo y con los demás.
- Reflexionar sobre el sentido de la amistad.

Curiosidades y consideraciones...

Podemos seguir la siguiente línea de conversación para contextualizar al alumnado:

- Esta película de “anime” es la adaptación del manga que comparte su mismo nombre: “A Silent Voice” o “Una voz silenciosa”, de su traducción del japonés “Koe no katachi”; ¿qué preconcepciones os sugiere el título de la obra?, ¿sobre qué creéis que podría tratar la trama de ésta con semejante nombre?, ¿qué pensáis sobre las películas de animación japonesa?, ¿creéis que son infantiles o que no pueden tratar temas serios y maduros? (hablamos sobre series y/o películas de “anime” que

conozcamos y teorizamos sobre si creemos que esta obra será semejante a nuestros antecedentes en este género).

- El manga en el que está basada iba ser inicialmente un tomo único; sin embargo, tuvo tanto éxito que consiguió ser serializada en una popular revista de Japón en 2013, pudiendo desarrollar su historia en 62 capítulos recopilados en 7 volúmenes, concluyendo su publicación en 2014 (podemos buscar imágenes de las portadas de los volúmenes del manga y comparar su arte con la carátula de la película).

- La película obtuvo en Argentina una clasificación sólo apta para mayores de 16 años, algo que sería entendible si fuera una adaptación fiel al manga, ya que contiene escenas muy explícitas de violencia, bullying y desprecio; sin embargo, la adaptación de la película es realmente suave en comparación con éste, no incluyendo ciertas escenas. Un ejemplo de escena no incluida es en la que aparece el padre de la Nishimiya, donde se nos muestra explícitamente cómo abandonó a la madre de la protagonista por el simple hecho de no aceptar a una persona sorda en su familia.

- Y vosotros, ¿creéis que es importante que se muestre la realidad de situaciones como el “acoso escolar” sin filtros para poder reflexionar adecuadamente sobre este problema? Teniendo en cuenta que el “bullying” es un mal presente en los colegios y no solamente en la “Educación Secundaria”, ¿consideráis importante concienciar con respecto a estas situaciones desde los cursos más avanzados de la “Educación Primaria”?

- En esta película se tratarán más temas además del bullying, que van desde la amistad, el arrepentimiento o el amor propio; ¿consideráis importante tener una buena autoestima?, ¿creéis que está bien echar siempre la culpa a los demás de los problemas que surgen en nuestro entorno?, ¿y autoculparse siempre a uno mismo?

- El tema de la discapacidad auditiva (sordera bilateral congénita) está muy presente durante todo el filme, ya que la protagonista femenina, Nishimiya, presenta esta característica, siendo el principal motivo (junto a su timidez) por el que ésta es acosada; ¿conocéis a alguna persona con sordera en vuestro entorno?, y si es así ¿cómo se comunica?

- El término “sordomudo”, tan comúnmente utilizado, es erróneo, ya que realmente casi todas las personas con sordera de cualquier tipo tienen la capacidad de oralizar (hablar) con mayor o menor dificultad e interés. Me gustaría que durante la proyección prestemos atención a las maneras que tiene Nishimiya de comunicarse con su entorno, y que analicemos si sus compañeros hacen esfuerzos reales por comunicarse con ella al principio y al final de la obra.

- Durante la visualización podremos observar elementos culturales de Japón como el “Neko Café” de Tokio, un tipo de cafetería en donde los clientes pueden jugar con los gatos que están por el establecimiento “campando a sus anchas” (buscamos información en gran grupo sobre estos tipos de cafeterías, así como imágenes, intentando no emplear más de 5 minutos en el proceso). Quiero que prestemos atención e identifiquemos más rasgos culturales orientales que puedan mostrarse a lo largo de la película, ya que puede ser realmente interesante investigar sobre ellos después.

- Por último, otro dato curioso es la manera de contar la historia de la película, donde observaremos saltos en el tiempo con un margen de 6 años entre ambos, mostrándonos la infancia y adolescencia de los protagonistas, así como, de manera ingeniosa, la influencia que los sucesos del pasado han tenido en el presente. ¿Pensáis que las personas son puramente malas o buenas, o existen matices de por medio?

Tras interpretar este guion introductorio previo a la visualización, procederemos a proyectar la película de 2h y 10', procedimiento que nos tomará más de una sesión en el aula si tenemos en cuenta que estas clases de "Educación en Valores", por lo general, disponen de entre unos 60' y 45' de duración.

- SECUENCIAS-ESCENAS Y PREGUNTAS PARA EL "FOROANIME"

Destacamos como las 8 escenas más significativas las siguientes:

1. "LA LLEGADA DE NISHIMIYA" (min. 4:46 - 6:15)
(Imagen clave de la secuencia en el "Anexo 1.2.")

Cuestiones:

- Nuestra protagonista llega como una alumna nueva al aula de Ishida y sus compañeros, ¿qué primeras impresiones nos suscita Nishimiya?
- Describimos qué sensaciones nos transmite ese silencio justo antes de que Nishimiya saque su cuaderno de "Comunicación no verbal", ¿cómo reaccionan sus compañeros al leer la frase "NO PUEDO OÍR" ?, ¿cómo crees que hubieras reaccionado tú?, ¿te habrías interesado en conocerla más?, ¿qué opinas de la excéntrica reacción de Ishida?
- Después de la presentación, las chicas de la clase se interesan en Nishimiya "haciendo un corro" a su alrededor e interrogándola con curiosidad y aparente amabilidad: ¿crees que esta actitud se mantiene durante todo el filme o que, por el contrario, están actuando falsamente con la protagonista?

2. "EL LENGUAJE DE SIGNOS" (min. 10:29 -11:44)
(Imagen clave de la secuencia en el "Anexo 1.3.")

Cuestiones:

- Una mañana llega al aula la profesora de “Educación Especial”, la cual pide la colaboración de los compañeros de Nishimiya para emplear 3 minutos cada mañana en el aprendizaje del “Lenguaje de Signos Japonés”; ¿cómo se muestran sus compañeros ante esta propuesta?, ¿qué argumentos dan los niños que se niegan a aprenderlo?, ¿y qué opinas de la chica que toma la iniciativa de aprender el “LSJ” (Lengua de Signos Japonesa) por su compañera?
- Buscamos información sobre el “LSE” (Lenguaje de Signos Español), dándonos cuenta de que no sólo no es considerado un idioma, sino que éste varía ligeramente de un país a otro. ¿Estarías dispuesto a aprender las nociones básicas de esta “lengua” para favorecer la inclusión de tu compañero de clase?
- ¿Te parece correcto el comportamiento de Ueno y el resto de las compañeras con Sharada por tener la iniciativa de aprender “Lenguaje de Signos”? (analizamos cómo se empiezan a manifestar las actitudes excluyentes y de acoso)

3. “¡HAS HECHO DESAPARECER A SAHARA!” (min. 11:58 - 13:07)
(Imagen clave de la secuencia en el “Anexo 1.4.”)

Cuestiones:

- Tras el traslado de Sahara, la chica que se interesó por Nishimiya y el aprendizaje del “Lenguaje de Signos”, a otra escuela, Ishida y el resto de los compañeros deciden escribir mensajes sarcásticamente hirientes en la pizarra hacia nuestra protagonista. Pese a que Ishida parece mostrarse siempre como el principal perpetrador del acoso, ¿creéis que es el único que está acosando a Nishimiya? ¿os parece correcta la actitud pasiva de los demás? ¿pensáis que realmente quieren que Ishida pare de escribir en la pizarra o que, por el contrario, están disfrutando el momento?

- ¿Por qué consideráis que Nishimiya no se enfada nunca y responde de esa forma? ¿es realmente tan inocente como aparenta?, ¿cómo justificáis su actitud?, ¿creéis que debería tener más carácter ante estas situaciones?

4. “¿QUÉ ESTÁS HACIENDO EN MI MESA?” (min. 20:42 - 22:50)

(Imagen clave de la secuencia en el “Anexo 1.5.”)

Cuestiones:

- Tras ser señalado por toda la clase como el único perpetrador del acoso hacia Nishimiya y tener que ir con su preocupada madre a disculparse, Ishida comienza a recibir el mismo acoso por parte de sus compañeros, además de empezar a ser rechazado socialmente. En esta escena vemos como Ishida sorprende a Nishimiya “enredando” en su pupitre. El chico piensa que puede estar haciendo algo en su contra; sin embargo, la chica simplemente estaba borrando las pintadas que sus compañeros habían puesto en contra de Ishida para acosarle: “Ishida, muerete”.

- Fijaros en la escena con detenimiento: los colores, el intento de oralizar por parte de Nishimiya (y por ende el gran trabajo de su actriz de doblaje), la animación y sobretodo la música, ¿qué sensaciones os transmiten?; si a estos elementos le añadimos los gritos desesperanzados de Ishida: “¡No entiendo lo que dices!”, ¡Si estás enfadada conmigo, dímelo!, ¿cuál creéis que es el principal problema entre ambos?, ¿la falta de comunicación quizás?, ¿o la incapacidad de Ishida de entender la actitud tan sumisa y dócil de Nishimiya?

- Tras este suceso, Nishimiya acaba por ser trasladada a otro colegio, ¿qué hubieras pensado en ese momento si hubieras sido uno de los compañeros de los dos protagonistas?, ¿te habrías sentido culpable por no haber actuado en su momento en contra del bullying?

5. “Y ASÍ FUE... COMO ACABÉ SÓLO” (min. 29:20 - 30:30)

(Imagen clave de la secuencia en el “Anexo 1.6.”)

Cuestiones:

- Han pasado 6 años y ahora vemos a un Ishida mucho más mayor y maduro, ¿qué sensaciones os transmite el “nuevo Ishida”?

- Los que eran sus mejores amigos en el colegio, lo han dejado de lado en el instituto con la consigna de: “era un abusón...”, situación que Ishida acepta fruto de la culpa. Ishida asegura que: “donde las dan, las toman”, ¿qué opinas de esta afirmación?, ¿crees que el “karma” existe?, ¿necesita Ishida pasar por esta situación para empatizar con Nishimiya y ser mejor persona?

- Analicemos el lenguaje cinematográfico que esta escena nos ofrece: el momento en el que Ishida se tapa las orejas con las manos y cierra los ojos... ¿qué crees que nos quiere transmitir la película con ese gesto?, y las cruces en las caras de todas las personas... ¿qué significado creéis que tienen?, ¿cuál es vuestra interpretación como espectadores críticos?

6. “QUIERO QUE NISHIMIYA SE QUIERA A SÍ MISMA” (min. 1:15:49 - 1:18:26)

(Imagen clave de la secuencia en el “Anexo 1.7.”)

Cuestiones:

- Tras pasar el día en el parque de atracciones con sus amigos y llevarse una decepción con algunos de sus amigos, Ishida visualiza junto con Yuzuru un video inédito que la propia hermana de Nishimiya grabó en secreto. En el vídeo se muestra una conversación de Nishimiya y Ueno en la noria, en donde ésta última expresa sus pensamientos y sentimientos de odio y rencor hacia la chica sorda. ¿Qué opináis sobre la actitud de Ueno? ¿te parece que realmente está empatizando con

Nishimiya?, ¿crees que la actitud de Nishimiya es adecuada, que realmente tiene que disculparse por todo?

-Fijaros en la perspectiva en primera persona que se nos ofrece desde lo que sería “la cámara de Yuzuru” y discutir en qué medida esta decisión del director ayuda al espectador a empatizar con la protagonista.

- Ante la impactante escena Ishida llega a una conclusión principal: “Quiero que Nishimiya se quiera a sí misma”. ¿Creéis que es importante tener amor propio?, ¿lo tiene Nishimiya? ¿y el propio Ishida?

7. “A PARTIR DE MAÑANA...” (min. 1:36:22 - 1:40:43)

(Imagen clave de la secuencia en el “Anexo 1.8.”)

Cuestiones:

- Cuando Ishida va a buscar la cámara de la hermana de Nishimiya después de que la chica sorda se hubiera ido del festival de fuegos artificiales, descubre una realidad terrible: Nishimiya está a punto de quitarse la vida saltando desde el balcón; sin embargo, Ishida la salva en el último momento, siendo él el que cae balcón abajo.

¿Os ha impactado esta escena?, ¿creéis que este tipo de temas deben de ser expuestos y tratados en el último ciclo de “Educación Primaria”?

- Uno de los elementos que más destaca en esta escena es el movimiento de cámara, la música, los desenfoces o el color que el director decide emplear para dar más tensión, énfasis y dramatismo al momento. Analizamos con toda la clase estos elementos.

- Analizamos algunas de las frases de Ishida y reflexionamos a nivel grupo-clase sobre ellas: “no volveré a huir de las cosas que no me gustan”; “a partir de mañana

miraré a la gente a la cara como es debido”; “a partir de mañana escucharé a los demás como es debido”; “a partir de mañana haré las cosas bien”, ¿es una promesa a sí mismo sobre volver a vivir abriéndose al mundo y a los demás?; “la cicatriz de la herida que le hice aquella vez, ¿me disculpé alguna vez por eso?”, “lo siento”, ¿hasta qué punto vive Ishida bajo el arrepentimiento y la culpa, que hasta en lo que podrían ser sus últimos instantes piensa en su redención?.

8. “TENGO QUE PEDIROS UN FAVOR...” (min. 2:03:33 - 2:05:52)

(Imagen clave de la secuencia en el “Anexo 1.9.”)

Cuestiones:

- Es la escena final de la película. Ishida, tras salir del coma y volver a clase, pide a sus amigos, una vez expuestos todos sus problemas y preocupaciones en común, ir al parque de atracciones: es ahí donde el director de la película utiliza el lenguaje cinematográfico que había ido empleando a lo largo del filme en esta escena única. ¿Qué sensaciones os llega a transmitir esta escena final? ¿qué opináis sobre el papel de la banda sonora a la hora de acompañar lo que se quiere hacer sentir en ese momento de la película?, ¿y cómo interpretáis el recurso de las cruces cayéndose de las caras? - Debatimos sobre lo que nos quiere decir el director con estos elementos y sobre porqué llora Ishida.

- TRABAJO POSTERIOR AL VISIONADO

Tras la proyección de la película y la extracción de reflexiones por medio de sus secuencias-escenas más significativas, se pueden proponer iniciativas como las siguientes:

- Como anunciamos antes de la proyección, buscamos información sobre otro tipo de establecimientos extravagantes, como el “Neko Café”, que se puedan encontrar en ciudades tan culturalmente distintas a la nuestra como Tokio; “¿qué opináis de la cultura japonesa?”, “¿qué es lo que más os llama la atención de este país y sus habitantes?”.
- Buscamos información sobre el “LSE” (Lenguaje de Signos Español), dándonos cuenta de que no sólo no es considerado un idioma, sino que éste varía ligeramente de un país a otro. Investigamos superficialmente sobre los “Sistemas Alternativos y Aumentativos de la comunicación”, adquiriendo las nociones básicas que nos permitan distinguirlos. Aprendemos a representar nuestro nombre por medio de la “Dactilología” (alfabeto con las manos).
- Alguien, si puede ser el maestro, trae un audífono y/o implante coclear al aula para mostrarlo con cuidado; “¿son iguales?”, “¿cuál de los dos creéis que usaba Nishimiya?”, “¿cuánto dinero creéis que pueden llegar a costar?”. Sería muy interesante (y realmente merecería ver el filme por ello) que algún representante o miembro de “FESCAN” (“Federación de Asociaciones de Sordos de Cantabria”) acudiera a la escuela a impartir una pequeña charla (si fuera necesario con la ayuda de un intérprete), así como una sesión de “preguntas y respuestas” con el alumnado.
- Otra propuesta, la cual podría desarrollarse durante la clase de “Plástica”, sería la de comparar escenas del manga con su escena gemela en la película. Podemos traer los mangas en físico o buscar “screens” en internet y, de esta manera, poder comparar el arte de ambos medios, así como el grado de expresividad que logra alcanzar cada uno.

6.2.2. Otras películas recomendadas

- “La princesa Mononoke” (1997) (2h 14’):

(Carátula en el anexo 2.1.)

En esta película del “Studio Ghibli”, Hayao Miyazaki nos mostrará, a través de su característica dirección, una historia de fantasía desarrollada en una época del Japón antiguo gracias a la cual podremos tratar temas como: el cuidado del medio ambiente; y el empoderamiento y papel de la mujer en la sociedad. Debido a su estética y fuerte carga cultural es aconsejable proyectarla en aulas de 5º-6º de primaria en adelante (Educación Secundaria).

- “Mirai, mi hermana pequeña” (2018) (1h 40’):

(Carátula en el anexo 2.2.)

En este filme del contemporáneo y aclamado director Mamoru Hosoda, se nos presenta una desenfadada y entretenida historia para todos los públicos donde se nos mostrará, con toques de fantasía y de realidad, el valor de la familia. Este filme puede ser proyectado sin problemas a partir del 4º curso de Educación Primaria, y además de tener toques de humor que divertirán al alumnado, nos permitirá trabajar temas como: la familia, la gestión de las emociones y los celos, el paso del tiempo y nuestros antepasados.

- “Tokyo Godfathers” (2003) (1h 28’):

(Carátula en el anexo 2.3.)

Pese a no ser una de sus “obras maestras”, en esta película, el ya fallecido director Satoshi Kon nos propone su propia versión del ya tan empleado formato de “cuento de Navidad”. En este caso, la seña del director es clara al emplear como trío de protagonistas a tres indigentes que se encuentran con un bebé en las calles de Tokio. La historia, cargada de humor e ironía a la par que realidad y crudeza, nos mostrará el desarrollo de sus personajes a la par que nos permitirá trabajar en el aula temas muy serios como: la exclusión social, el consumo de drogas y alcohol, la familia y

amistad, la rebeldía, el espíritu de la Navidad o la identidad de género, así como la sexualidad. Se trata de una historia irónica a la par que realista, la cual puede ser perfectamente proyectada en el aula de Educación Secundaria; sin embargo, para ser proyectada en el aula del último ciclo de Educación Primaria, debería, quizás, contar con el apoyo y permiso de los demás agentes de la “comunidad educativa” directamente implicados (padres, otros docentes, director/a...).

7.-Conclusiones

Al igual que, desde hace ya unos años, se ha empezado a tener en cuenta (cada vez más) el uso del cine como medio o recurso didáctico dentro de las aulas de Educación Primaria y Secundaria, debemos de considerar el cine de animación como una ventana a un mundo de experiencias y conocimiento muy enriquecedor para el proceso de enseñanza aprendizaje de los educandos.

En definitiva, con este trabajo hemos conseguido concretar las diferencias entre el modelo de cine de animación occidental (estadounidense) con el de animación oriental (japonesa), remarcando el elevado nivel de calidad que algunas obras niponas pueden adquirir en lo que a la “Educación en Valores” se refiere.

Considero, además, que se ha cumplido satisfactoriamente con los objetivos propuestos, conociendo más acerca de este medio y sus virtudes, así como proponiendo un modelo de trabajo (de entre muchos otros posibles) que a su vez es ejemplificado con una de las películas más significativas, a mi parecer, dentro de la animación japonesa contemporánea.

Por otro lado, creo que otra de las conclusiones que se deducen de este trabajo es la madurez y seriedad de los temas que pueden ser trabajados con estas obras, (en la película seleccionada podemos trabajar temas como: la diversidad, lenguaje de

signos, bullying, empatía, amistad, el valor de vivir, el amor propio, la familia o la cultura oriental, entre otros) posibilidad que, muchas veces, las películas “Disney” no ofrecen.

Por último, debo destacar el valor informativo que tiene este trabajo, el cual debe ser visto como una invitación, como una oferta hacia todo docente que quiera animarse a emplear este recurso y estos procedimientos en su aula, de ahí el resto de las películas recomendadas para ser trabajadas, ya que es la finalidad última de este “TFG”.

8.- Bibliografía

Parra Ortiz, J. M. (2003). La educación en valores y su práctica en el aula. En *Tendencias pedagógicas* 8, p. 70. Universidad Complutense de Madrid.

Viñals Blanco, A., & Cuenca Amigo, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(2),103-114. [fecha de Consulta 11 de Agosto de 2020]. ISSN: 0213-8646. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=274/27447325008>

Barros Bastida, C., & Barros Morales, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(3), 26-31.

Alonso Escontrela, M. L., & Pereira Domínguez, M. C. (2000). El cine como medio-recurso para la educación en valores: Un enfoque teórico y tecnológico.

Horno López, A. (2012). Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. *Con A de animación*, 0(2), 106-118. doi: <https://doi.org/10.4995/caa.2012.1055>

Andrés Godínez Mora, Henry Pescod Vargas y Esteban León Carballo (2018): “El anime como recurso didáctico para abordar temas de DDHH y empoderamiento: un caso de pedagogía crítica en Heredia, Costa Rica”, *Revista Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón* (septiembre 2018). En línea: <https://www.eumed.net/rev/japon/33/anime-recurso-didactico.html>

Digón, P. (2006). El caduco mundo de Disney: propuesta de análisis crítico en la escuela. *Comunicar*, (26), 163-169. [fecha de Consulta 26 de Marzo de 2020]. ISSN: 1134-3478. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=158/15802625>

Pereira Domínguez, C. (2005). Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores. *Barcelona. PPU. PÉREZ PERUCHA, J.(1995): Huellas de luz, Barcelona, Diorama. PLATAS TASENDE A. Coord.(1994): Literatura, cine, sociedad. La Coruña, Tambre. PUDOVKIN, 1957.*

Harrington, E. & Galvez, G. (Sin fecha). La historia del cine. *Revista Sucesos*, nº10, p.1-246.

OZAWA, T. (1999). How to Draw Manga: Anime and Game Characters. *Japón: Graphics-sha Publishing.*

Martínez, J.D.(2015). La filosofía del viento: un análisis del lenguaje en el cine de Hayao Miyazaki. *Hojalata*, 6, 7-13. <https://n9.cl/7bnmv>.

Bendazzi, G., & de la Rosa, E. (2003). *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Ocho y medio.

Oliva, V. M. (2020). La Lucha Cinematográfica entre Oriente y Occidente. Studio Ghibli versus Disney. *Cuestiones Pedagógicas. Revista de Ciencias de la Educación*, 1(29), 112-122.

Peláez, D. A., & García, P. M. (2016). El modelo femenino en Studio Ghibli: un análisis del papel de las mujeres en Hayao Miyazaki. In *Japón y" Occidente": El patrimonio cultural como punto de encuentro* (pp. 203-212). Aconcagua Libros.

8.1. Páginas web implicadas:

scholar.google.es

<https://www.filmaffinity.com>

www.netflix.com

<https://es.wikipedia.org>

www.caratulasdecine.com

9.- Anexos

Las siguientes imágenes se han recuperado de la página web www.caratulasdecine.com y de capturas de pantalla del streaming oficial de www.netflix.com con el fin de complementar gráficamente las propuestas de trabajo de las películas recomendadas.

Anexo 1: imágenes de “Koe no katachi”:

Anexo 1.1. (carátula de la película)



Figura 1. Imagen de la carátula oficial de la película “A Silent Voice” (2016). Recuperada de la página web:

<http://www.caratulasdecine.com/caratula.php?pel=8031>

Anexo 1.2. (1ª escena - “La llegada de Nishimiya”)



Figura 2. Imagen de la presentación de Nishimiya en la escuela. (“A Silent Voice”, 2016, min. 5:31. Captura de pantalla recuperada del streaming oficial de “Netflix”:
<https://www.netflix.com/watch/80223226?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2C84d59c9602e15834565129426eef9db778c8fd2e%3A8326586cb08b5f09993487ef515fb9d7b72ec88a%2C84d59c9602e15834565129426eef9db778c8fd2e%3A8326586cb08b5f09993487ef515fb9d7b72ec88a%2C%2C>)

Anexo 1.3. (2ª escena - “El Lenguaje de Signos”)



Figura 3. Imagen de la aparición de la profesora de “Educación Especial” donde sugiere el aprendizaje del “Lenguaje de Signos”. (“A Silent Voice”, 2016, min 10:48. Captura de pantalla recuperada del streaming oficial de “Netflix”:
<https://www.netflix.com/watch/80223226?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2C84d59c9602e15834565129426eef9db778c8fd2e%3A8326586cb08b5f09993487ef515fb9d7b72ec88a%2C84d59c9602e15834565129426eef9db778c8fd2e%3A8326586cb08b5f09993487ef515fb9d7b72ec88a%2C%2C>)

Anexo 1.4. (3ª escena - “¡Has hecho desaparecer a Sahara!”)



Figura 4. Imagen del momento en que Nishimiya descubre un mensaje de acoso por parte de sus compañeros. (“A Silent Voice”, 2016, min. 12:32. Captura de pantalla recuperada del streaming oficial de “Netflix”:

<https://www.netflix.com/watch/80223226?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2C84d59c9602e15834565129426eef9db778c8fd2e%3A8326586cb08b5f09993487ef515fb9d7b72ec88a%2C84d59c9602e15834565129426eef9db778c8fd2e%3A8326586cb08b5f09993487ef515fb9d7b72ec88a%2C%2C>)

Anexo 1.5. (4ª escena - “¿Qué estás haciendo en mi mesa?”)



Figura 5. Imagen de la pelea entre Ishida y Nishimiya en el aula después de clases debido a un malentendido y a la aparición de sentimientos frustrados. (“A Silent Voice”, 2016, min. 21:39. Captura de pantalla recuperada del streaming oficial de “Netflix”:
<https://www.netflix.com/watch/80223226?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2C84d59c9602e15834565129426eef9db778c8fd2e%3A8326586cb08b5f09993487ef515fb9d7b72ec88a%2C84d59c9602e15834565129426eef9db778c8fd2e%3A8326586cb08b5f09993487ef515fb9d7b72ec88a%2C%2C>)

Anexo 1.6. (5ª escena - “Y así fue... como acabé sólo”)



**Figura 6. Imagen que representa el rechazo de Ishida a abrirse al mundo y su temor a mirar a la gente a la cara por ser un rechazo social. (“A Silent Voice”, 2016, min. 30:30. Captura de pantalla recuperada del streaming oficial de “Netflix”:
<https://www.netflix.com/watch/80223226?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2C84d59c9602e15834565129426eef9db778c8fd2e%3A8326586cb08b5f09993487ef515fb9d7b72ec88a%2C84d59c9602e15834565129426eef9db778c8fd2e%3A8326586cb08b5f09993487ef515fb9d7b72ec88a%2C%2C>)**

Anexo 1.7. (6ª escena - “Quiero que Nishimiya se quiera a sí misma”)



Figura 7. Imagen en la que Nishimiya y Yuzuru revisan un video secreto donde se revelarán los verdaderos pensamientos de Ueno hacia Nishimiya, así como la falta de amor propio y el tóxico sentimiento de culpa que arrastra la protagonista. (“A Silent Voice”, 2016, min. 1:18:17. Captura de pantalla recuperada del streaming oficial de “Netflix”:
<https://www.netflix.com/watch/80223226?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2C84d59c9602e15834565129426eef9db778c8fd2e%3A8326586cb08b5f09993487ef515fb9d7b72ec88a%2C84d59c9602e15834565129426eef9db778c8fd2e%3A8326586cb08b5f09993487ef515fb9d7b72ec88a%2C%2C>)

Anexo 1.8. (7ª escena - “A partir de mañana...”)



Figura 8. Imagen del momento en el que Nishimiya intenta acabar con su vida tirándose por el balcón de su casa; sin embargo, Ishida la salva. (“A Silent Voice”, 2016, min. 1:38:1. Captura de pantalla recuperada del streaming oficial de “Netflix”:
<https://www.netflix.com/watch/80223226?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2C84d59c9602e15834565129426eef9db778c8fd2e%3A8326586cb08b5f09993487ef515fb9d7b72ec88a%2C84d59c9602e15834565129426eef9db778c8fd2e%3A8326586cb08b5f09993487ef515fb9d7b72ec88a%2C%2C>)

Anexo 1.9. (8ª escena - “Tengo que pedir un favor...”)



Figura 9. Imagen del final de la película en el que todas las “cruces” se caen del rostro de las personas que rodean a Ishida, ya que se ha dado cuenta del valor del amor de los amigos y familiares que le acompañan, ha alcanzado su redención y a partir de ese momento será capaz de vivir mirando siempre los problemas a la cara. (“A Silent Voice”, 2016, min. 2:05:03. Captura de pantalla recuperada del streaming oficial de “Netflix”:

<https://www.netflix.com/watch/80223226?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2C84d59c9602e15834565129426eef9db778c8fd2e%3A8326586cb08b5f09993487ef515fb9d7b72ec88a%2C84d59c9602e15834565129426eef9db778c8fd2e%3A8326586cb08b5f09993487ef515fb9d7b72ec88a%2C%2C>)

Anexo 2: Caratulas películas recomendadas.

Anexo 2.1.: “La princesa Mononoke”

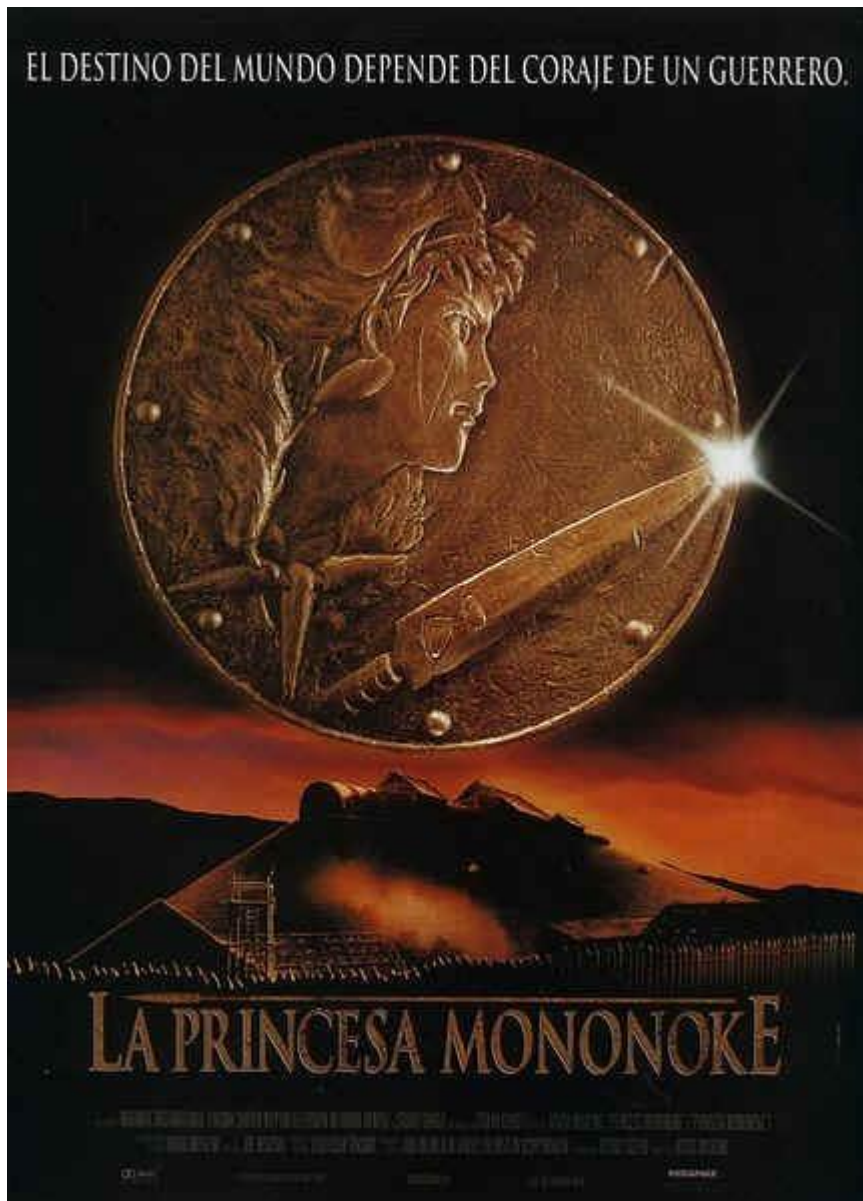


Figura 10. Imagen de la carátula oficial de la película “La princesa Mononoke” (1997). Recuperada de la página web: <http://www.caratulasdecine.com/caratula.php?pel=1070>

Anexo 2.2.: “Mirai, mi hermana pequeña”



Figura 11. Imagen de la carátula oficial de la película “Mirai, mi hermana pequeña” (2018). Recuperada de la página web: <http://www.caratulasdecine.com/caratula.php?pel=8508>

Anexo 2.3.: “Tokyo Godfathers”

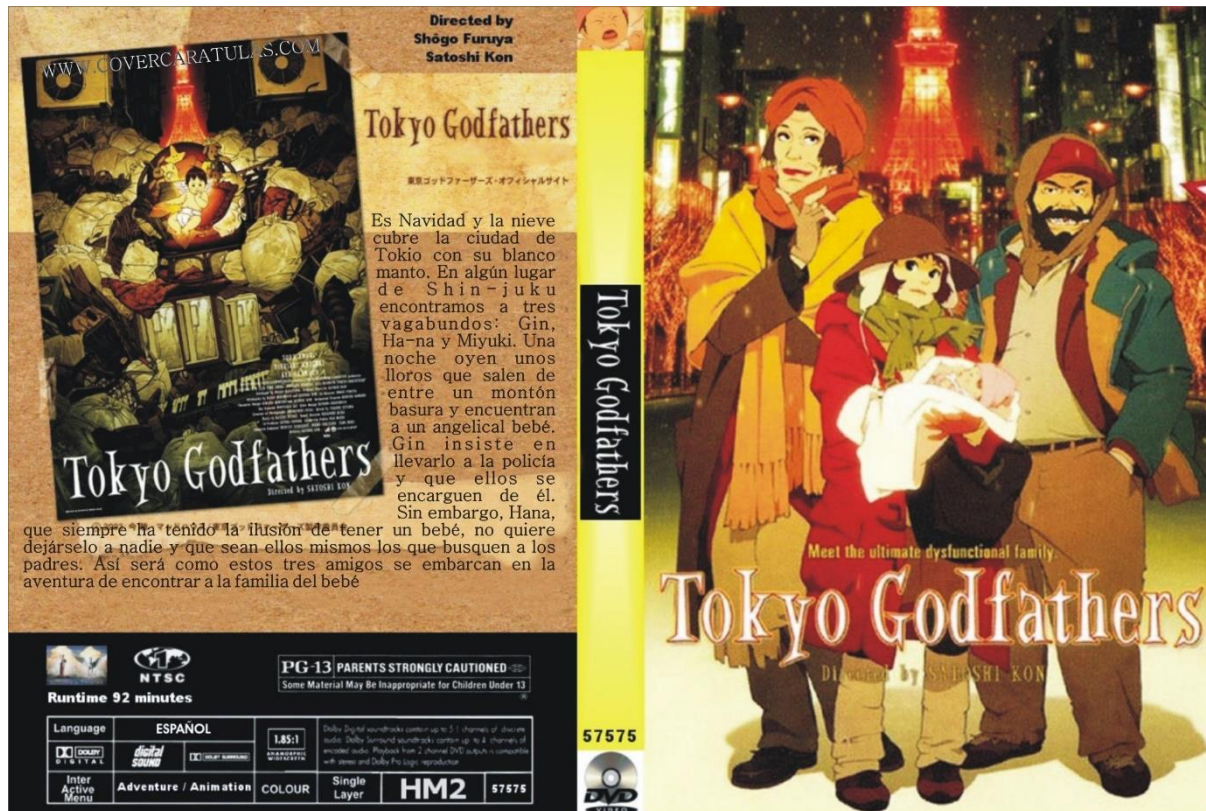


Figura 12. Carátula de la película “Tokyo Godfathers” (2003). Recuperada de la página web:

https://www.covercaratulas.com/caratula-dvd-Tokyo_Godfathers_Custom-9734.html