

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA DE COMUNICACIÓN



**Representación de un conflicto bélico a través de la narrativa audiovisual
en la película animada “La tumba de las luciérnagas”**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN**

AUTOR

Gabriela Dominique Angeles Morales

ASESOR

Sugey Milagros Lopez Alcalde

<https://orcid.org/0000-0002-0072-8021>

Chiclayo, 2025

**Representación de un conflicto bélico a través de la narrativa
audiovisual en la película animada “La tumba de las luciérnagas”**

PRESENTADA POR

Gabriela Dominique Angeles Morales

A la Facultad de Humanidades de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el título de

LICENCIADO EN COMUNICACIÓN

APROBADA POR

Cecilia Lourdes Vidaurre Nieto

PRESIDENTE

Karl Friederick Torres Mirez

Sugey Milagros Lopez Alcalde

SECRETARIO

VOCAL

Dedicatoria

A mis padres, por su amor y su constante apoyo incondicional. A mis amigas Natalia y Katherinne, quienes estuvieron a mi lado en este camino, compartiendo alegrías y ánimos.

Agradecimientos

A Dios, por permitirme llegar hasta aquí. Al Studio Ghibli, por crear obras maravillosas que inspiran a tantos. A mis padres, por su apoyo durante toda esta etapa y a todos aquellos que me brindaron su respaldo durante la elaboración de este trabajo.

Representación de un conflicto bélico a través de la narrativa audiovisual en la película animada "La tumba de las luciérnagas"

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

tesis.usat.edu.pe

Fuente de Internet

3%

2

hdl.handle.net

Fuente de Internet

2%

3

revistas.unicartagena.edu.co

Fuente de Internet

1%

4

riunet.upv.es

Fuente de Internet

1%

5

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

idus.us.es

Fuente de Internet

<1%

7

laccei.org

Fuente de Internet

<1%

8

www.kawano-katsuhito.net

Fuente de Internet

<1%

9

www.coursehero.com

Fuente de Internet

<1%

10

www.slideshare.net

Fuente de Internet

<1%

11

repositorioacademico.upc.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

Índice

Resumen	6
Abstract	7
Introducción.....	8
Revisión de la literatura.....	10
Materiales y métodos	18
Resultados	23
Discusiones	29
Conclusiones	31
Recomendaciones	31
Referencias	32
Anexos	36

Resumen

El presente trabajo se centró en el análisis de la película animada “La tumba de las luciérnagas” teniendo como objetivo analizar la representación de un conflicto bélico por medio de la narrativa audiovisual. Los objetivos específicos fueron determinar la estructura narrativa de la película “La tumba de las luciérnagas”, identificar los elementos narrativos y visuales empleados para construir la representación del conflicto bélico en la película, describir la función que cumplen los elementos narrativos, sonoros y visuales en la representación del conflicto bélico en la película. Para esto, se utilizó la metodología cualitativa con un enfoque hermenéutico, la técnica empleada fue el análisis de contenido y la observación no participante, los instrumentos aplicados fueron las fichas de análisis de contenido y de observación. Se obtuvo que la película utiliza una estructura monograma centrada en los recuerdos de los hermanos Seita y Setsuko para representar el sufrimiento y la tragedia de la guerra. Se determinó que el narrador es intradieético-homodieético y el uso de la analepsis profundizan la conexión emocional con los personajes. Los elementos visuales, como la iluminación simbólica y los planos, reflejan el caos y la desolación de la guerra, mientras que las luciérnagas actúan como símbolo de esperanza y fragilidad. Asimismo, la música y los efectos sonoros intensifican la carga emocional. Finalmente, se identificó que la fusión de todos los elementos juega un papel importante porque crean una experiencia cinematográfica conmovedora cuya reflexión es sobre la humanidad y la pérdida en tiempos de guerra.

Palabras clave: narrativa audiovisual, película de animación, elementos narrativos, La tumba de las luciérnagas

Abstract

This paper focused on the analysis of the animated film "Grave of the Fireflies," with the aim of analyzing its representation of a war conflict through audiovisual narrative. The specific objectives were to determine the narrative structure of the film "Grave of the Fireflies," identify the narrative and visual elements used to construct the film's representation of the war conflict, and describe the role played by the narrative, sound, and visual elements in the film's representation of the war conflict. For this purpose, a qualitative methodology with a hermeneutic approach was used. The technique employed was content analysis and non-participant observation. The instruments applied were content analysis and observation sheets. It was found that the film uses a monoplots structure centered on the memories of the Seita and Setsuko siblings to represent the suffering and tragedy of war. It was determined that the narrator is intradiegetic-homodiegetic, and the use of flashbacks deepens the emotional connection with the characters. Visual elements, such as symbolic lighting and shots, reflect the chaos and desolation of war, while fireflies act as symbols of hope and fragility. Likewise, the music and sound effects intensify the emotional charge. Ultimately, it was identified that the fusion of all the elements plays an important role, creating a moving cinematic experience that reflects on humanity and loss in times of war.

Keywords: audiovisual narrative, animated film, narrative elements, The Grave of the Fireflies

Introducción

En el vasto y diverso universo del cine, una forma de expresión artística ha emergido para trascender las fronteras del entretenimiento convencional y sumergirse en las profundidades de la condición humana: el cine de animación, debido a que la animación no solo cumple una función estética, sino emocional en el espectador (Chahuara et al., 2023). Al tener una profundidad emocional y capacidad evolutiva, los personajes hacen que la audiencia se identifique con ellos y con su historia. El propósito de la animación es hacer que el público empatice con los personajes y sienta las mismas emociones. Esto se logra mediante su narrativa (Chahuara et al., 2023).

En la misma línea, una de las definiciones más famosas sobre animación es la de McLaren, quien afirma que no es el arte de los dibujos que se mueven, sino el arte de los movimientos que son dibujados (López, 2021). El elemento diferenciador con el cine convencional es que el poder de la animación crea una ilusión de movimiento que no se produce en la realidad y maneja los elementos para plasmar una idea o mensaje.

Con el desarrollo de diversas técnicas de animación, se incrementaron las producciones animadas. Según López (2021), el éxito de la animación fue gracias a Disney, uno de los estudios más conocidos. Asimismo, su influencia fue tan extensa que llegó a crear estándares; sin embargo, existen otros países con una industria de animación desarrollada como en el caso de Japón. Un claro ejemplo es Studio Ghibli, estudio de animación ganador de dos Oscar, fundado por Hayao Miyazaki, Isao Takahata y Toshio Suzuki. En su filmografía es común encontrar temas como la ecología, el pacifismo y la guerra. Entre las películas que tratan este último tema están *Porco Rosso* (1992), *El castillo ambulante* (2004), *Se levanta el viento* (2013) y, la que será analizada en esta investigación, *La tumba de las luciérnagas* (1988). Las obras de este estudio reflejan una profunda preocupación por cuestiones sociales y humanas, convirtiéndose en referentes importantes en el mundo de la animación.

El modo de narrar una historia en la animación o en cualquier género audiovisual es a través de escenas y secuencias estructuradas en tres partes: planteamiento, nudo y desenlace. Para poder definir la narrativa audiovisual, se toma el término “narrar”, el cual es la conexión de hechos en una estructura lógica de causa-efecto y que puede plantearse en diversas situaciones y contextos comunicacionales. Mientras “audiovisual”, está referida a la imagen en movimiento acompañada de efectos sonoros. Por lo tanto, la “narrativa audiovisual” viene a ser la capacidad que poseen las imágenes visuales y sonoras para contar diversas historias (Chahuara et al., 2023).

En los proyectos de Studio Ghibli se destaca la profunda representación de temas sociales que aún se encuentran vigentes en el mundo contemporáneo. Esto se ve plasmado en la narrativa de sus obras, como en el caso de "*La Tumba de las Luciérnagas*" (*Hotaru no Haka*), dirigida por Isao Takahata y producida por Studio Ghibli en 1988, la cual es una de esas obras maestras cinematográficas que desafía las expectativas del género y la forma en que percibimos la narrativa visual dentro del cine de animación. Una obra que muestra una realidad fuerte y desgarradora. En el fondo la película busca tocar fibras sensibles y sumergir al espectador en diversas cuestiones, haciendo énfasis en el tema sobre qué es vivir en un mundo donde todo está perdido, hasta qué punto las personas pueden seguir luchando para sobrevivir en una realidad deshumanizada.

Elementos como su narrativa, la simbología, los personajes y el estilo visual de la película hacen que la obra sea una pieza de análisis por lo bien construida que está y cómo todos sus elementos se fusionan para dar un mensaje significativo, de carga emocional, reflexiva y social.

Además, al tratar temas delicados como un conflicto bélico, hace que la película siga siendo significativa para audiencias de diferentes épocas y culturas. Por eso, es necesario adentrarse en el corazón de esta película para explorar cómo "La Tumba de las Luciérnagas" representa cómo es la humanidad en uno de los contextos más desgarradores y brutales que la historia ha presenciado: la Segunda Guerra Mundial. A través del lenguaje único del cine de animación, la película nos lleva a través de un viaje emotivo y doloroso, donde los protagonistas, Seita y Setsuko, luchan por sobrevivir en una sociedad en decadencia, en un Japón devastado por la guerra, abarcando temas como la pérdida, el egoísmo y la muerte.

En síntesis, la animación ha evolucionado y se ha extendido en todo el mundo, sin limitarse solo a empresas y a estudios grandes como lo es Disney. Otros estudios también han avanzado y han ganado reconocimientos, como el estudio Ghibli, el cual obtuvo dos Oscar. Películas como "La tumba de las luciérnagas" demuestran que el cine de animación no solo va dirigido a un público limitado, como son los niños, por el formato en el que se presenta y por los temas que aborda en su narrativa. Por eso, la presente investigación busca responder la siguiente interrogante: ¿Cómo es la representación de un conflicto bélico a través de la narrativa audiovisual en la película animada "La tumba de las luciérnagas"?

La presente investigación es importante para la escuela de Comunicación de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, porque proporcionará información sobre cómo el cine de animación, a lo largo del tiempo, se ha convertido en un medio para abordar problemas sociales, desafiando la idea que este solo está destinado para el entretenimiento de un público infantil. Además, este análisis servirá como referencia para futuras investigaciones de estudiantes universitarios interesados en el rubro audiovisual.

Asimismo, la investigación cuenta con una relevancia social, pues la película se contextualiza en la Segunda Guerra Mundial, un problema que lamentablemente aún está vigente en la realidad. A pesar de estar animada, transmite de forma excepcional el sufrimiento de ese periodo histórico. Así que, analizar cómo "La Tumba de las Luciérnagas" aborda la representación de un contexto bélico, permitirá entender cómo la narrativa audiovisual en la animación puede explorar temas sociales relevantes, abordar conflictos complejos y crear conciencia sobre sus consecuencias. Además, permitirá valorar la riqueza de esta obra y enriquecer la literatura académica sobre narrativa audiovisual.

Del mismo modo, tendrá un valor teórico debido a que, dará información acerca de la narrativa audiovisual y la forma en que se aborda los temas sociales, para enriquecer el conocimiento audiovisual. Asimismo, la investigación cuenta con un valor práctico porque aportará aspectos clave para realizar un análisis de los elementos que componen la película "La tumba de las luciérnagas", esto es importante para incentivar investigaciones en esta rama de la comunicación. Asimismo, la investigación puede servir de referencia para los estudiantes de la escuela de comunicación.

La presente investigación tuvo como objetivo general analizar la representación de un conflicto bélico a través de la narrativa audiovisual en la película animada "La tumba de las luciérnagas". Asimismo, los objetivos específicos fueron determinar la estructura narrativa de la película "La tumba de las luciérnagas", identificar los elementos narrativos y visuales empleados para construir la representación del conflicto bélico en la película y describir la función que cumplen los elementos narrativos, sonoros y visuales en la representación del conflicto bélico en la película "La tumba de las luciérnagas".

Revisión de la literatura

Antecedentes

Martín (2023) realizó la investigación animaciones marcadas por el trauma. La imagen dialéctica benjaminiana en *Flee* (2021). El objetivo de este trabajo fue realizar un análisis textual de la película que estudia la utilización de distintos tipos de animación para hallar el uso creativo de la imagen dialéctica benjaminiana como medio para representar el trauma. Se empleó la metodología cualitativa, con una revisión documental sumado a la observación del film para identificar los diferentes tipos de animación empleados para transmitir un mensaje a través de la película animada *Flee*. Como complemento el autor empleó la metodología textual-analítica para analizar a profundidad la película, pues este método, implica descomponer y examinar objetos con el fin de revelar significados ocultos, estructuras narrativas, simbolismos y otros elementos que pueden no ser detectados a simple vista. El trabajo concluyó en que *Flee* emplea la animación como un canal para representar las imágenes traumatizantes.

Roy (2022) realizó la investigación titulada "¿Por qué las luciérnagas mueren tan jóvenes? Lo pintoresco como un instrumento de precaución en las obras de Studio Ghibli". Su objetivo fue analizar cómo ha sido usado el estilo pintoresco como un instrumento de precaución en las películas de Studio Ghibli. La metodología empleada es cualitativa, con un análisis descriptivo de dos películas destacadas del estudio: *La tumba de las luciérnagas* (1988) y *El increíble castillo vagabundo* (2004), centrándose en cómo la estética de lo pintoresco se hace necesaria para estas representaciones. Como conclusión, lo "pintoresco" ha evolucionado con el paso de los años, ganando complejidad a medida que en el mundo se siguen aconteciendo guerras sin sentido. Por eso, las películas de estudio Ghibli siempre llevan un mensaje, una moraleja y una advertencia, lo pintoresco en estas películas no es algo meramente estético, sino que tiene carga política y repercusiones sociales.

Martín (2021) desarrolló una investigación titulada "Posmemoria y trauma animado de la imagen perdida: Enfoque narrativo y estético de "Funan" de Denis Do". El objetivo del estudio se enfocó en analizar los planteamientos narrativos y estéticos del film con respecto a tres referentes al genocidio camboyano que son: la novela "L'année du lièvre" (2011) de Tian, el film "La imagen perdida" (2013) de Rithy Panh, y por último los "Lienzos del superviviente" de Vann Nath. La metodología que empleó fue cualitativa, con un estudio de las relaciones entre el film y las otras propuestas con respecto a la representación del trauma en su relato haciendo uso de la animación. El trabajo concluyó con que la obra *Funan* destaca por una narrativa basada en la supervivencia familiar bajo nuevas condiciones. Además, de fragmentación del espacio en dos: los exteriores, que revelan la belleza del paisaje y destacan la insignificancia del ser humano frente a la naturaleza, y los interiores, en los que se desarrolla la narrativa que dirige a los personajes por medio de un enfoque crudo y directo. Asimismo, aborda la violencia y cómo es representada mediante imágenes con el fin de concientizar.

Rosa (2020) realizó la investigación titulada "Representaciones de los restos y la violencia en cortometrajes de animación centroamericanos". Los objetivos fueron demostrar que la animación amplía la reflexión sobre la representación de un conflicto armado en conjunto a términos estéticos e históricos con la finalidad de adoptar nuevos significados. Asimismo, mostrar un discurso antibelicista. La metodología empleada fue de carácter cualitativo, mediante el análisis de cuatro cortos animados que provienen de Centroamérica y la forma en que estos representan la violencia armada por medio de los elementos residuales de la guerra. Se concluyó que estos elementos residuales, representados en objetos e imágenes, funcionan como huellas de los hechos violentos. Destaca la centralidad de la víctima para una mejor concientización del conflicto armado. Estos cortometrajes, a través del lenguaje de animación,

presentan una experiencia más eficaz y renovada de la violencia, representando la catástrofe en los rastros que dejó.

Bases teóricas

Teoría del paradigma narrativo

Carrillo (2022) afirma que la categoría de narrativa audiovisual se basa en el paradigma narrativo de Fisher (1987), quien afirma que la comunicación humana es inherentemente narrativa. Fisher destaca que las historias, al estructurarse con inicio, desarrollo y conclusión, suelen ser más persuasivas que los argumentos racionales. Además, señala que la narración puede manifestarse en palabras, imágenes estáticas o en movimiento, y que el enfoque racional aristotélico, basado en lógica y evidencia, no siempre logra conectar eficazmente con la audiencia.

Asimismo, Fisher (citado en Hayward, 2023) sostiene que las personas actúan con el paradigma narrativo, es decir, son narradores, basando sus decisiones en razones influenciadas por historia, biografía, cultura y carácter.

Teoría realista de posguerra

Según Lino (2020), esta teoría abarca el neorrealismo, el cual busca transformar la realidad en historias, revelando su verdadera utilidad sin mediaciones. Su objetivo es democratizar el cine, considerándolo una herramienta social y solidaria más que un medio de entretenimiento. Asimismo, el autor menciona la teoría realista cinematográfica de André Bazin (1918-1958), quien sostiene que el realismo cinematográfico capta la duración singular de los sucesos, con su carácter enigmático y ambiguo, creando un “cine integral que ofrece la ilusión total de la vida”.

Teoría de la narración cinematográfica

Correa (2021), basándose en Christian Metz, señala que el cine apela al inconsciente, debido a que cada espectador interpreta las películas de manera distinta. La teoría se estructura en tres Procesos Narratológicos: el objeto original (eventos implícitos), la significación (eventos explícitos organizados temporalmente) y el objeto narrativo (eventos cronológicos que forman la narración). Además, Correa (2021) menciona que en *La Grande Syntagmatique du film narratif* (1966), la estructura de las imágenes es clave para que el cine funcione como lenguaje. Así, una narración cinematográfica combina la historia (eventos y personajes que construyen tiempo, espacio y causalidad) con el discurso narrativo (uso de encuadres, iluminación, sonido y movimientos de cámara) para otorgarle credibilidad y significado.

Conflicto bélico

Para Enciclopedia Significados (2024), un conflicto bélico es una guerra en la que se enfrentan dos o más grupos equipados con armamento. Asimismo, los conflictos bélicos se pueden diferenciar por el tipo de armamento que emplean, por ejemplo, las guerras nucleares o las guerras biológicas; por el lugar donde se lleve a cabo, como las guerras navales o aéreas; o por los factores que la causaron, como por motivos económicos o étnicos.

Representación de un conflicto

Hincapié et al. (2021) menciona que las representaciones son demostraciones de personas no identificables, es decir, que pueden ser reconocidas si los individuos toman conciencia de su existencia social. Se desarrollan a través del lenguaje oral, escrito, visual y corporal, por lo cual,

se hace evidente en los espacios donde ocurren intercambios comunicativos. De igual forma, el autor explica que la estructura de las representaciones cuenta con tres componentes: la actitud hacia el objeto, la información acerca del objeto y un campo de representación, en el que diversos contenidos se organizan.

Cine de animación

Guzmán (2023) explica que la animación, históricamente usada para registrar acciones cuadro a cuadro con ayuda de la tecnología, ha sido vista como un género subordinado al cine, lo que ha limitado su reconocimiento. Sin embargo, corrientes actuales destacan su capacidad para contar historias, generar emociones y explorar realidades alternativas mediante la ilusión de movimiento.

Narrativa audiovisual

La narración se basa en contar historias, mientras que el análisis narrativo profundiza en el estudio de los componentes que intervienen en la comunicación y su estructura, es decir, los elementos propios del lenguaje cinematográfico (Edgar et al., 2023). Desde la perspectiva de García (2003, citado en Acuña, 2023), la narrativa audiovisual se define por la capacidad de las imágenes visuales y acústicas para contar una historia, relacionándose con otras imágenes, acciones y sonidos para construir un discurso significativo.

La estructura en tres actos

Para que exista una coherencia en la narrativa se necesitan fases que evolucionen: la primera que abra el proceso, la segunda que se centre en el desarrollo y la tercera que lo concluya. El relato aristotélico propone la regla de los tres actos, una unidad de acción que consiste en un principio, un desarrollo y un final. (Edgar et al., 2023).

Tabla 1

Los tres actos en la narrativa

Primer acto	Se divide en tres actos: la presentación del personaje en la cual se aclara su rol como protagonista, la introducción del detonante o acción dramática y el punto de giro.												
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="486 1422 646 1456">Elementos</td> <td data-bbox="646 1422 1436 1456">Presentación</td> </tr> <tr> <td data-bbox="486 1456 646 1534"></td> <td data-bbox="646 1456 1436 1534">Se introduce al personaje dentro de un contexto y se mostrará la situación inicial.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="486 1534 646 1646"></td> <td data-bbox="646 1534 1436 1646">Detonante o incidente incitador</td> </tr> <tr> <td data-bbox="486 1646 646 1713"></td> <td data-bbox="646 1646 1436 1713">Es un evento que puede alterar el equilibrio en la vida de un personaje y hacer que su realidad cambie</td> </tr> <tr> <td data-bbox="486 1713 646 1803"></td> <td data-bbox="646 1713 1436 1803">Primer punto de giro</td> </tr> <tr> <td data-bbox="486 1803 646 1870"></td> <td data-bbox="646 1803 1436 1870">Giro en la trama que aporta mayor dinamismo a la narrativa y complica el camino del protagonista para resolver el conflicto dramático.</td> </tr> </table>	Elementos	Presentación		Se introduce al personaje dentro de un contexto y se mostrará la situación inicial.		Detonante o incidente incitador		Es un evento que puede alterar el equilibrio en la vida de un personaje y hacer que su realidad cambie		Primer punto de giro		Giro en la trama que aporta mayor dinamismo a la narrativa y complica el camino del protagonista para resolver el conflicto dramático.
Elementos	Presentación												
	Se introduce al personaje dentro de un contexto y se mostrará la situación inicial.												
	Detonante o incidente incitador												
	Es un evento que puede alterar el equilibrio en la vida de un personaje y hacer que su realidad cambie												
	Primer punto de giro												
	Giro en la trama que aporta mayor dinamismo a la narrativa y complica el camino del protagonista para resolver el conflicto dramático.												
Segundo acto	<table border="1"> <tr> <td colspan="2" data-bbox="486 1803 1436 1881">Se desarrolla el conflicto principal de la historia. Comienza una vez que el personaje ha establecido su objetivo y está decidido a alcanzarlo.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="486 1881 646 1915">Elemento</td> <td data-bbox="646 1881 1436 1915">Segundo punto de giro</td> </tr> <tr> <td data-bbox="486 1915 646 2027"></td> <td data-bbox="646 1915 1436 2027">En este caso está enfocado en la resolución del conflicto. Sin embargo, la intensidad dramática incrementa, indicando que la trama se dirige hacia su desenlace.</td> </tr> </table>	Se desarrolla el conflicto principal de la historia. Comienza una vez que el personaje ha establecido su objetivo y está decidido a alcanzarlo.		Elemento	Segundo punto de giro		En este caso está enfocado en la resolución del conflicto. Sin embargo, la intensidad dramática incrementa, indicando que la trama se dirige hacia su desenlace.						
Se desarrolla el conflicto principal de la historia. Comienza una vez que el personaje ha establecido su objetivo y está decidido a alcanzarlo.													
Elemento	Segundo punto de giro												
	En este caso está enfocado en la resolución del conflicto. Sin embargo, la intensidad dramática incrementa, indicando que la trama se dirige hacia su desenlace.												

Tercer acto	Es cuando la trama se dirige hacia el desenlace que ocurrirá en el tercer acto, cuyo enfoque es la resolución.
Elemento	Climax
	No surge de manera sorpresiva, sino que se deriva de la cadena de causa y efecto que se ha ido construyendo a lo largo de los momentos clave de la acción.

Nota. Tabla elaborada con información de De la Torre (2022).

Diferentes tipos de estructura narrativa

Mina (2023) indica que un relato puede contener más de una trama. Se presenta de dos formas: Monotrama, una única historia con un arco tradicional centrado en un protagonista, siguiendo la estructura de tres actos; y Multitrama, una estructura basada en narrativas que combinan varias historias paralelas o interconectadas, donde cada personaje desarrolla su propia trama.

Tiempo en la narración

Genette (1998, citado en Prósper y Chenovart, 2021) indica que hay cuatro tipos de relaciones temporales: ulterior, anterior, simultánea e intercalada. Sin embargo, el autor realiza la clasificación con respecto a un relato literario. Por lo tanto, es fundamental aclarar que en el relato audiovisual el único tiempo para mostrar los hechos es el presente, pero se emplean determinados recursos para representar las diversas temporalidades.

Tabla 2

Determinaciones temporales

Ulterior	El narrador cuenta la historia que ya ha sucedido. Además, se considera la más frecuente en la narración audiovisual.
	Flashback
	Es cuando aparece en un relato el personajes-narrador cuenta a otros personajes los hechos ya acontecidos.
Anterior	La narración es antes de los acontecimientos. Es decir, se presenta un hecho futuro en un tiempo presente.
	Flashforward
	Trata de representar un acontecimiento a futuro dentro del relato, es decir, se trata de un hecho que va a ocurrir próximamente.
Simultánea	La narración del relato se da en el presente.
Intercalada	Es una fragmentación de la narración en varias etapas en la historia, es decir, se producen microrrelatos.

Nota. Tabla elaborada a base de la información de Genette (1998, citado en Prósper y Chenovart, 2021).

Orden del relato

Recurso narrativo que juega con el orden temporal de la historia, generando anacronías narrativas, las cuales son las distintas formas de desajuste entre el orden de la historia y del relato (Genette, 1972, citado en Triana, 2021). Se destacan las analepsis, retrocesos temporales que trasladan el relato al pasado antes de regresar al presente; y las prolepsis, que adelantan hechos del futuro para luego retornar al presente narrativo. De este modo, la analepsis aporta

información clave sobre eventos anteriores, que genera intriga o aclara la situación al inicio de la narración y la prolepsis es la anticipación de un evento futuro.

Focalización

Desde la perspectiva de Prósper y Chenovart (2021), la focalización es una selección o restricción de información. Este procedimiento va ligado a cómo se va a contar la historia a partir de una perspectiva que ofrece ciertos datos y oculta otros. A partir de estas consideraciones, Genette categorizó de la siguiente forma este elemento narrativo:

Tabla 3

Categorización de la focalización

Focalización cero	Narrador > personaje: Indica que el narrador sabe más información que los personajes, o más bien, proporciona más detalles de los que los personajes pueden decir.
Focalización externa	Narrador < personaje: El narrador sabe menos información que los personajes. El conocimiento de los hechos se limita a las acciones del personaje.
Focalización interna	Narrador = personaje: Tanto el narrador como los personajes saben la misma cantidad de información.

Nota. Tabla elaborada a base de la información de Genette (1998, citado en Prósper y Chenovart, 2021).

Frecuencia

Pan (2022) explica que la frecuencia narrativa determina la forma en que los eventos dentro de una historia se repiten a lo largo del relato. Esta repetición de eventos crea un sistema de relaciones que puede dividirse en cuatro categorías. Según Genette (1972, citado en Pan, 2022), en primer lugar, el relato singulativo narra una única vez un acontecimiento que ocurrió una vez, siendo el tipo más común. Por otro lado, el relato repetitivo cuenta varias veces un hecho que ocurrió una sola vez, permitiendo así mostrar diferentes perspectivas sobre el mismo suceso. Asimismo, el relato anafórico se basa en la repetición de múltiples eventos que han ocurrido varias veces a lo largo de la historia. Finalmente, el relato iterativo describe en una sola narración algo que ha sucedido en repetidas ocasiones, condensando la repetición en un único relato.

Narrador

Prósper y Chenovart (2021) indican que el narrador es aquel que enuncia y relata una historia. Este se identifica como un agente encargado de la transmisión del texto, es decir, a través del narrador se organiza la información que recibe el espectador, la cual le permitirá dar sentido a la historia y a los personajes. Asimismo, existen narradores diegéticos e intradiegéticos. Los primeros están fuera de la diégesis cuya historia narran, mientras que los segundos están dentro de la diégesis para narrar los acontecimientos.

Tabla 4
Tipos de narradores

Tipos	Heterodiegético	Homodiegético
Extradeigético	Extradeigético/Heterodiegético Modalidad dominante en los relatos audiovisuales porque permite introducirlo.	Extradeigético/Homodiegético El narrador no está presente en la diégesis y su fin se limita a narrar una historia en la que participó.
Intradiegético	Intradiegético/Heterodiegético Está presente en la diégesis, pero narra una historia ajena	Intradiegético/ Homodiegético Es el caso de cualquier narrador que se encuentra presente en la diégesis y cuenta una historia en la que participó.

Nota. Tabla basada en la información de Prósper y Chenovart (2021).

Punto de vista

Edgar et al. (2023), indica que el punto de vista en una narración puede adoptar distintas formas según la percepción del personaje. En primer lugar, el punto de vista perceptivo se centra en lo que el personaje ve o escucha, siendo la fuente principal de información todo lo que sucede a su alrededor en cada momento. Por otro lado, el punto de vista ideológico está determinado por la posición que el protagonista mantiene frente a un tema o situación, influenciada por su sistema de valores y creencias, lo que condiciona su interpretación de los hechos. Finalmente, el punto de vista cognitivo-emotivo se basa en lo que el personaje sabe, piensa o siente respecto a lo que ha pasado o está ocurriendo en la historia, reflejando su estado emocional y su comprensión de los acontecimientos.

Personajes

Guerra (2024) menciona que el cine no solo entretiene, sino que moldea ideas y actitudes a través de sus personajes, quienes transmiten mensajes, justifican creencias y refuerzan ideologías. Por su parte, Mckee (2022) explica que el personaje es una representación realizada por el autor de una obra. A diferencia de las personas reales, los personajes se desenvuelven en un entorno ficticio y son contruidos cuidadosamente con la finalidad de situarse en su espacio de acción dentro del relato

Tipología de personajes clásicos

Existen diversas clasificaciones para los personajes en los relatos audiovisuales. Propp (1998, citado en Edgar et al., 2023) propuso una categorización basada en los roles que estos desempeñan en la historia, denominada las siete esferas de acción. Estas incluyen al antagonista, el ayudante, el donador, la dama en apuros, el mandatario, el héroe y el falso héroe. Por otro lado, según su relevancia, pueden agruparse en dos categorías. Los personajes principales son aquellos cuyas acciones son más significativas y en torno a quienes gira la trama, ya que provocan los eventos y afrontan sus consecuencias. En cambio, los secundarios complementan al protagonista, ya sea apoyándolo o dificultando sus tareas, lo que contribuye al desarrollo narrativo (Universidad de Guanajuato, 2022).

Espacio

Para Chatman (1990, citado por Edgar et al., 2023), el escenario es el lugar donde se llevan a cabo las acciones de los personajes. Asimismo, Tarruella et al. (2022) señalan que el espacio es una de las bases más esenciales de un film porque se encarga de situar los hechos de la trama en un determinado contexto. Además, puede hacer referencia a un lugar físico que puede situarse en interior o exterior.

En lo que respecta al espacio narrativo, Zhao et al. (2022) indican un modelo que comprende cinco conceptos. En primer lugar, los marcos espaciales, que se refieren al lugar que rodea a los personajes, proporcionando el contexto en el que se desenvuelven. Por otro lado, el escenario es el espacio físico o ambiente donde se desarrolla la acción, delimitando el entorno inmediato de los acontecimientos. Además, el espacio narrativo abarca tanto los lugares físicos como el contexto social y cultural que influye en los eventos y en los personajes. Asimismo, el mundo narrativo es el espacio de la narrativa que el espectador deduce a partir de los elementos presentados en la historia. Finalmente, el universo narrativo es el mundo creado por la perspectiva de los personajes, moldeando la narración con su percepción.

Plano

Según Tarruella et al. (2022) un proyecto audiovisual puede representar el espacio, el movimiento y el tiempo mediante imágenes. La dimensión audiovisual que se crea en ellos puede ser dividida en fragmentos que llamamos planos, que consisten en la porción de película entre el principio y el final de una toma.

Tabla 5

Tipos de planos, finalidad, división

Tipos de planos	Finalidad	División
Planos abiertos	Se centran en el espacio y personajes. Se basa en contextualizar donde transcurren las acciones de los personajes.	Plano general: muestra el entorno que rodea al sujeto principal
		Plano entero: el cual enseña la totalidad del personaje
		Plano americano: abarca desde la cabeza del personaje hasta sus rodillas
Planos medios	Permiten apreciar de mejor la expresión del personaje, pero conservando distancia para apreciar sus acciones.	Plano medio corto: muestra al personaje desde la cabeza hasta la mitad del pecho
		Plano medio largo: encuadra al sujeto desde la cabeza hasta la cintura
Planos cerrados	Cuando la historia requiere priorizar la expresión del personaje y, por tanto, sus sentimientos, conviene utilizar un primer plano, el	Plano detalle: para centrarse en una parte específica de una acción o en un objeto.
		Primer plano: este plano, corresponde a una distancia íntima, porque sirve para

cual abarca desde los hombros hasta la cabeza. mostrar cercanía o intimidad.

Primerísimo primer plano: resalta una sola parte del personaje, como una boca, un ojo o una mano.

Nota. Tabla basada en información de Tarruella et al. (2022).

Ángulo

Al realizar una toma, importa tanto qué se mostrará en el plano como desde qué punto se presentará. El ángulo establece la relación entre la cámara, los personajes y los objetos, generando distintas percepciones según la distancia y la altura (Acuña, 2023). En animación, aunque no se usa una cámara real, los animadores simulan distintos ángulos mediante técnicas como la perspectiva.

Tabla 6

Tipos de ángulo.

Tipos de ángulo	<p>Frontal Uno de los ángulos más comunes, donde la cámara se sitúa frente al sujeto. En caso de ser un personaje, se pone a la altura de los ojos. Es bastante neutro porque enfoca el aspecto físico de un personaje o la posición de un objeto.</p>
	<p>Picado La cámara se encuentra por encima de la altura del sujeto, orientada hacia el suelo, a unos 45 a 90 grados de inclinación.</p>
	<p>Contrapicado Opuesto al ángulo picado, la cámara se sitúa por debajo de la altura del personaje, enalteciendo para denotar grandeza y superioridad.</p>
	<p>Cenital La cámara se posiciona sobre los sujetos, con un ángulo de 90°, de forma perpendicular al suelo. Este ángulo poco natural añade dramatismo a la toma.</p>
	<p>Nadir o supino Es lo opuesto al ángulo cenital, la cámara se encuentra por debajo del sujeto, mirando hacia arriba.</p>

Nota. Tabla basada en información de Tarruella et al. (2022).

Iluminación

Es una parte clave para la producción audiovisual. No solo resalta los objetos en la toma, sino que también puede establecer la atmósfera de todo el proyecto. De esta forma, aporta enormemente a la composición (Guía, 2022). Asimismo, la luz es el elemento principal en la creación de la atmósfera, puesto que es muy efectiva para expresar emociones y sentimientos (Carrillo, 2022).

Sonido

Según Acuña (2023) el sonido es esencial en la narrativa audiovisual porque aporta información y efectos expresivos. Sus elementos incluyen el sonido del ambiente que brinda realismo, la voz que desarrolla la trama, la música que resalta emociones y el silencio que marca el ritmo y la atmósfera de la escena. Asimismo, se incluyen los efectos de sonido que intervienen en el relato de una película y suelen incorporarse en la postproducción. Estos buscan crear un nexo con los espectadores, debido a que el sonido es un elemento que dirige y ayuda a contextualizar espacialmente. Asimismo, puede ser un factor importante para crear sensaciones (Carrillo, 2022).

Atmósfera

La atmósfera puede ser definida como el carácter o espíritu que transmite el escenario de la película, producto del trabajo creativo del director y el director de arte (Carrillo, 2022).

Ficha técnica

Euroinnova International Online Education (2024) menciona que la ficha técnica se puede adaptar a diferentes producciones, entre las cuales están las películas y las obras de arte. Asimismo, la define como un documento esencial que busca identificar a la obra, brindando información específica, detallada y relevante. No solo sirve para identificarla, sino también es un medio para conservarla. Así, la ficha contiene datos como el título de la película, el nombre del director, un resumen corto sobre la trama y aspectos técnicos como el género.

Materiales y métodos

La investigación se fundamentó en el paradigma naturalista, el cual se basa en las subjetividades y en las experiencias de las personas en sus entornos naturales para entender el mundo e interpretar los fenómenos que ocurren dentro (Borg y Muñoz, 2024). Por lo tanto, en el análisis de la película animada “La tumba de las luciérnagas”, fue necesario enfocarse en la estructura y en los elementos de la narrativa audiovisual del filme para demostrar que la película logró representar de forma eficiente la representación de un conflicto bélico.

Para la realización del trabajo usó la metodología cualitativa, debido a que se basa en el estudio interpretativo de un tema específico en el que el investigador es fundamental para obtener información. Además, implica la elaboración de estudios orientados principalmente hacia la exploración de un fenómeno específico con el objetivo de alcanzar un entendimiento profundo, a través de métodos basados en la interpretación (Banister et al., 2004 citado en Barraza, 2023). De igual forma, Guzmán (2021) explica que esta metodología se suele utilizar en las ciencias sociales por su estructura flexible. Por lo tanto, al analizar la representación del conflicto, algo muy subjetivo, no será apropiado seguir reglas creadas para el tratamiento de hechos objetivos y datos numéricos que se siguen en otro tipo de metodologías, a diferencia de la cualitativa.

En la investigación se empleó el enfoque hermenéutico, una disciplina interpretativa que actúa cuando existen múltiples significados en un texto, es decir, cuando no hay un solo significado para lo que se está enunciando (Beucho, 2022). Según Páramo et al. (2022), este enfoque se basa en la interpretación en sus diversas formas, lo que permite comprender el contexto y la intención original de los actos comunicativos, así como interpretar textos, historias, leyendas, imágenes, fotografías y vídeos considerando su contexto y la experiencia del investigador.

Por lo tanto, aplicado a esta investigación, el enfoque hermenéutico permitió desglosar la narrativa audiovisual junto con los diversos significados que se encuentran en “La tumba de las luciérnagas” y ayudó a identificar cómo el filme representa el conflicto bélico a través de su narrativa. Asimismo, se examinó minuciosamente cada aspecto de la película, desde la estructura narrativa hasta los detalles visuales y los escenarios para identificar con precisión cómo se representó el conflicto bélico en el film animado.

En cuanto al escenario, es el contexto en el que se desarrollan los hechos del filme “La tumba de las luciérnagas” (1988). La película está ambientada en Japón durante la Segunda Guerra Mundial, específicamente en los últimos meses, en el cual se muestran los ataques aéreos realizados por tropas estadounidenses en las ciudades niponas. En uno de estos bombardeos, las ciudades Kōbe y Nishinomiya fueron atacadas quedando sumergidas en un panorama devastador. Por lo tanto, estas ciudades son el escenario principal de la película, puesto que, Kōbe es el lugar donde vivían los personajes hasta que perdieron su casa. Y Nishinomiya por ser el lugar donde se mudan y viven los protagonistas, en ella transcurren los hechos del filme.

Toda esta puesta en escena fue realizada por medio de la animación, la cual permitió un mayor dominio de los escenarios, brindando a los animadores la posibilidad de recrear con mayor detalle la destrucción de las ciudades durante y después de los bombardeos, logrando una representación visual impactante del devastador contexto histórico.

Sin embargo, Odell y Le Blanc (2024) afirman que durante la producción se tuvo inconvenientes para animar los paisajes, pues en la animación japonesa, "no se permite" representar a Japón de manera realista. Por eso, usualmente los animadores viajan a otros países con la finalidad de investigar cómo representarlos, pero no se había hecho tal investigación antes para un entorno japonés lo que generó un retraso en la producción. Con respecto a Takahata, director de “La Tumba de las Luciérnagas”, solía elegir adaptar obras literarias, ya sea de novelas, manga o incluso cómics, y gran parte de estas películas están orientadas a representar el mundo real. Además, sus películas están situadas generalmente en Japón y muchas de ellas hacen referencia a la cultura japonesa, en particular sus cuentos populares, poesía, criaturas míticas e historia.

En lo que respecta al objeto de la investigación, se analizó la película de animación “La tumba de las luciérnagas” (1988) con el propósito de demostrar cómo se representa un conflicto bélico mediante los elementos de su estructura narrativa y visual. Para ello, se seleccionaron las escenas más representativas de este aspecto, dividiéndose según los actos del filme: 8 escenas del primer acto, 14 del segundo y 2 del tercero.

Por lo tanto, dentro de los criterios de inclusión se incluyeron escenas de los tres actos principales que aportaron información clave mediante personajes relevantes o la representación de eventos significativos como los ataques aéreos, así como aquellas que usan elementos narrativos y visuales para transmitir la atmósfera del conflicto. En los criterios de exclusión, se descartaron las escenas no relacionadas directamente con el conflicto bélico, las que no aportaban información relevante y las breves o poco desarrolladas, por no contribuir a una comprensión profunda de la narrativa audiovisual.

La investigación empleó dos técnicas: el análisis de contenido y la observación. La primera consiste en procedimientos sistemáticos y descriptivos sobre ciertos mensajes, con el objetivo de realizar inferencias sobre su producción y contenido (Bardin, 1986, como se cita en Ruiz, 2021). En este caso, se realizó un análisis de contenido del filme animado “La tumba de las luciérnagas”, considerando su trama, escenas y elementos de la narrativa audiovisual para comprender la representación de un conflicto bélico. Por otro lado, se utilizó la técnica de la

observación para analizar los elementos visuales de la película. Según Medina et al. (2023), esta técnica permite observar directamente actitudes, eventos o fenómenos en su entorno natural y se valora por su capacidad de ofrecer información detallada. En este estudio, se aplicó la observación no participante, en la cual el investigador se limita a observar y recolectar información sin interactuar con los objetos de estudio (Medina et al., 2023).

Para la investigación el instrumento que se usó fue la ficha de análisis, la cual permitió recoger información de las fuentes consultadas. Según Arias et al. (2022), no existe un modelo establecido, por eso, las fichas se elaboran y se diseñan teniendo en cuenta la información que se desea obtener para el estudio. Por tanto, para este trabajo se elaboraron fichas con criterios que permitieron recolectar información acorde a los objetivos. Asimismo, se empleó la ficha de observación para identificar los elementos visuales de la película. Como explica Medina et al. (2023) este instrumento contiene una serie de categorías que pueden incluir información demográfica, contexto y fecha, entre otros detalles relevantes. La información se recopila de manera sistemática y se anota en la ficha, lo que permite analizar y comparar los datos posteriormente.

Instrumento 1

Ficha técnica de la película

Ficha técnica	
Nombre del film	
Director	
Año de estreno	
Duración	
Idioma	
Género	
Guion	
Estudio de animación	

Instrumento 2

Ficha de análisis para estructura narrativa de la película

Categorías		Descripción
Tipo de estructura narrativa	Monograma	
	Multigrama	
Estructura en tres actos	Primer acto	Presentación
		Detonante

		Punto de giro	
	Segundo acto	Segundo punto de giro	
	Tercer acto	Clímax	
Orden del relato	Analepsis		
	Prolepsis		
Tiempo en la narración	Ulterior		
	Anterior		
	Simultánea		
	Intercalada		
Focalización	Focalización cero		
	Focalización externa		
	Focalización interna		
Frecuencia	Relato singulativo		
	Relato repetitivo		
	Relato anafórico		
	Relato iterativo		

Instrumento 3

Ficha de análisis para elementos de la narrativa en la película

Elementos de la narrativa		Descripción
Tipo de narrador	Extradiegético / intradiegético	
	Heterodiegético / homodiegético	
Punto de vista	Punto de vista perceptivo	
	Punto de vista cognitivo-emotivo	
	Punto de vista ideológico.	
Tipología de los personajes	Personajes principales	
	Personajes secundarios	

Espacio	Marcos espaciales	
	Escenario	
	Espacio narrativo	
	Mundo narrativo	
	Universo narrativo	

Instrumento 4**Ficha de observación para elementos visuales y sonoros de la película**

N° de escena		
Fotograma		
Descripción de escena		
Desglose de elementos visuales	Descripción	
Plano	Plano abierto	
	Plano medio	
	Plano cerrado	
Ángulo	Frontal	
	Picado	
	Contrapicado	
	Cenital	
	Nadir o supino	
Iluminación	Tipo de iluminación	
Atmósfera		
Elementos sonoros		Descripción
	Voz	

Sonido	Música	
	Silencio	
	Efectos de sonido	

Para llevar a cabo esta investigación, se realizaron varias visualizaciones de la película “La Tumba de las Luciérnagas”, utilizando fichas de análisis validadas por especialistas. Se completó primero una ficha técnica para contextualizar la obra y luego se seleccionaron escenas que reflejaran el conflicto bélico. La información se registró en fichas de análisis enfocadas en los objetivos de la investigación, permitiendo un análisis detallado de la estructura y elementos de la narrativa audiovisual. De igual forma, los elementos visuales se consignaron en una ficha de observación y, finalmente, toda la información fue organizada para interpretar los datos obtenidos.

En relación a los principios éticos, en los trabajos de investigación es fundamental la ética, pues Orozco y Lamberto (2022) mencionan que se debe tener cuidado en no afectar la autoría y propiedad intelectual del autor original y otros investigadores, protegiendo así los derechos de autor y evitando el plagio de ideas. De igual forma, no debe existir la falsificación o la alteración de los datos porque es perjudicial y atenta contra los derechos de los autores. Por lo tanto, la investigación se apegó a la transparencia respetando los derechos de autor de la película “La tumba de las luciérnagas” (1988), una producción de Studio Ghibli, así como en las fuentes consultadas, asegurando una correcta citación de los trabajos de investigación.

Resultados

Objetivo 1: Determinar la estructura narrativa de la película “La tumba de las luciérnagas”

En el caso de la película animada La tumba de las luciérnagas, se utiliza una estructura narrativa centrada en sus protagonistas, Seita y Setsuko. Por eso, se trata de una monograma, debido a que se enfoca en los hechos que giran en torno a las experiencias de los hermanos durante la Segunda Guerra Mundial. Este enfoque en los niños se fortalece por la focalización interna, la cual presenta todos los hechos desde su perspectiva y conocimiento, con la única excepción de Seita fantasma, quien ya sabe todo lo que va a ocurrir. Asimismo, al no tener múltiples historias se aprecia con facilidad los tres actos durante toda la película. Lo que más resalta del filme es el orden del relato, debido a que todo se trata de una analepsis, todos los acontecimientos que se narran por medio de las vivencias de los niños es una reconstrucción.

Durante el primer acto se realiza la presentación de los protagonistas que son Seita de 14 años aproximadamente y Setsuko de unos 4 años. El primero en aparecer en escena es Seita en la primera escena que abre la película. Asimismo, en este acto ocurre el detonante que lleva a todos los demás hechos en la película: el primer bombardeo, en el cual la madre de los niños muere. Esto, a su vez, lleva al punto de giro, puesto que la vida de los niños cambia por completo y tienen que recurrir a su tía para sobrevivir. Así, este acto permite al espectador entender el fuerte cambio en la vida de los protagonistas, a través de una breve comparación entre el antes y el después del punto de giro. Este contraste se refuerza con la inclusión de Seita fantasma,

porque da a entender desde el inicio que, aunque la escena es calmada, todo va a terminar de la peor forma posible.

En el segundo acto sucede el segundo punto de giro. Sin embargo, en esta película no se trata de un solo acontecimiento en concreto, porque los niños pasan por una serie de dificultades, derivadas de la escasez de recursos y la falta de empatía de los demás. Estas escenas son contrastadas con los pequeños momentos felices que los niños comparten gracias a su inocencia infantil y su fuerte vínculo. No obstante, el punto de giro más fuerte de este acto es el rápido deterioro de la salud de Setsuko, que lleva a Seita a acciones desesperadas.

Finalmente, en el tercer acto está el clímax de la película, la muerte de Setsuko. Este hecho marca el trágico final de los hermanos, pues es aquí cuando Seita se resigna y termina por morir poco después. Así acaba la narración ulterior y el espectador llega al ‘presente’ de la historia. Al final de la película se puede ver al espíritu de los niños juntos, observando en silencio a una ciudad moderna. De esta forma se da a entender que su historia sigue viva y sigue siendo relevante a la sociedad actual.

Figura 1

Estructura narrativa en la película “La tumba de las luciérnagas”



Nota. Resumen de la estructura narrativa empleada en la película.

Objetivo 2: Identificar los elementos narrativos y visuales empleados para construir la representación del conflicto bélico en la película.

El primer elemento analizado fue el narrador. En el caso de “La tumba de las luciérnagas”, se trata de un narrador intradiegético- homodiegético, debido a que toda la historia es narrada por Seita, el protagonista. El narrador, por un lado, forma parte del mundo en el que se desarrolla la historia y por otro, fue partícipe de los hechos que narra.

El segundo elemento fue el punto de vista. En el caso de esta película, la información se presenta al espectador a través del punto de vista de Seita, pues los hechos de la historia son sus recuerdos. Su punto de vista perceptivo presenta las imágenes y sonidos, porque es lo que él ve y escucha. Asimismo, su punto de vista cognitivo-emotivo brinda al público los conocimientos de Seita y sus pensamientos, así como las emociones que experimenta. De esta forma, se facilita la empatía con los personajes. Además, su punto de vista ideológico da a conocer sus creencias, resaltando su orgullo y admiración por el ejército y, especialmente, la Marina Imperial.

Para el tercero, se analizó la tipología de los personajes. Los personajes principales son Seita y Setsuko, pues la trama gira en torno a ellos y sus acciones. Seita, tras la muerte de su madre y la ausencia de su padre, se encarga de su hermana Setsuko, una niña pequeña que mantiene su inocencia y espíritu infantil aún ante las terribles situaciones que enfrentan. Su relación de hermanos es lo que los alienta y los hace avanzar. Por su parte, los personajes secundarios son los familiares de Seita y Setsuko. En primer lugar, su tía, quien inicialmente los acoge, pero luego se vuelve hostil hacia ellos. En segundo lugar, su madre, quien aparece brevemente, pero su muerte impulsa la trama y obliga a Seita a actuar para mantener a Setsuko a salvo. Y en tercer lugar su padre, quien no aparece físicamente, pero representa una esperanza para Seita, la cual es destruida cuando finalmente se revela que falleció en la guerra.

Finalmente, el cuarto elemento analizado son los espacios. Dentro de la película se pueden distinguir tres marcos espaciales principales, es decir, espacios en los que se mueven los personajes: La ciudad de Kobe, donde originalmente vivían los niños hasta el ataque que llevó a la muerte de su madre y la destrucción de su hogar; la ciudad de Nishinomiya, donde se encuentra la casa de la tía y la cueva, los dos lugares en los que llegaron a vivir; y el tren, que los transportó de una ciudad a otra. En cuanto al escenario, la película se sitúa en la prefectura de Hyōgo, Japón, en 1945, el último año de la Segunda Guerra Mundial. Por su parte, el espacio narrativo es conformado por los espacios que se mencionan, pero no se muestran. En este caso está el barco en el que se encuentra el padre de los niños, la casa de sus parientes en Tokio, el colegio en el que estudiaron y la fábrica en la que trabajó Seita. Estos espacios extienden lo que conocemos de la película sin necesidad de aparecer visualmente o de que los personajes los visiten. Asimismo, el mundo narrativo complementa lo que el espectador conoce utilizando sus propios conocimientos previos. Este es el caso del interior del hospital y las casas de Nishinomiya, de los campos de cultivo y de las habitaciones que no se muestran en la casa de la tía. Basado en sus conocimientos de la realidad o en la apariencia de otros lugares mostrados en la película, el público puede intuir cómo se ven estos espacios. Finalmente, si a todo esto se le suman los mundos hipotéticos creados por la percepción de los personajes se completa el universo narrativo. En esta película, estos mundos hipotéticos se crean por las imaginaciones de los niños y su creencia en distintos puntos de que sus padres seguían con vida, así como por las alucinaciones que tuvo Setsuko poco antes de su muerte.

Figura 2

Los elementos narrativos identificados en “La tumba de las luciérnagas”



Nota. Resumen de los elementos narrativos empleados en la película.

Por último, en lo que respecta a los elementos visuales, en la película predominan los planos abiertos, especialmente los planos enteros, los cuales muestran tanto las acciones como la postura de los personajes, sin perder de vista el entorno, que sirve para contextualizar la escena. Por medio de estos planos se puede visualizar la devastación de la ciudad tanto de Kobe como de Nishinomiya. También, se utilizan con frecuencia los planos medios, siendo el plano medio largo uno de los más recurrentes en las escenas, debido a que este permite apreciar mejor las expresiones faciales de los personajes en momentos clave. Gracias a este tipo de plano se pueden determinar las emociones que atraviesan los personajes. Las que más se podían apreciar en Seita eran de tristeza, seriedad y, en algunas ocasiones, eran de felicidad. Por otro lado, en el caso de Setsuko era de alegría o de curiosidad. Finalmente, entre los planos cerrados, se destaca el uso del plano detalle, empleado para enfatizar objetos específicos que aportan un mayor significado a la escena, sobre todo cuando estos elementos refuerzan la carga emocional o narrativa del momento.

Con respecto al ángulo de la cámara, el predominante en las escenas es el frontal porque permite mostrar todo de forma directa y ofrece una visión clara de los personajes y su entorno. En general, la cámara se sitúa a la altura de los personajes, lo que facilita una perspectiva natural y cercana que funciona para que el espectador se adentre en la narrativa. Sin embargo, en algunas escenas, la cámara se eleva o baja ligeramente con la intención de acentuar la perspectiva de un personaje o resaltar su estado emocional, sumando mayor profundidad y significado a la narrativa visual.

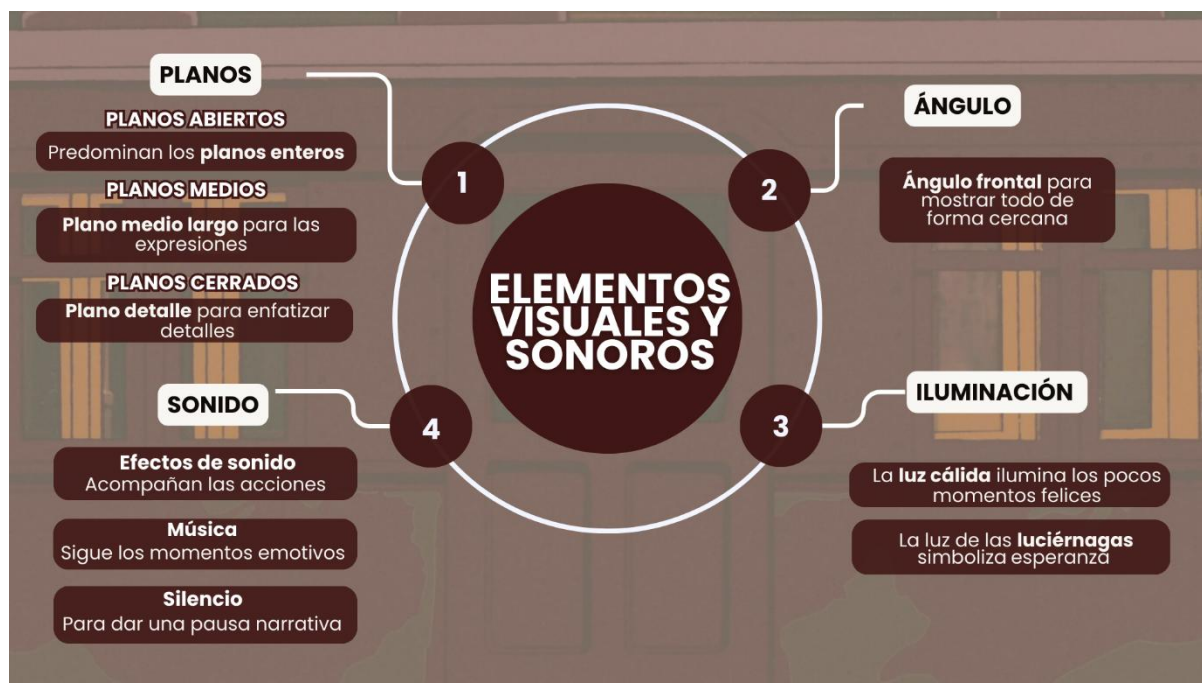
Finalmente, a lo largo de la película se utilizan distintos tipos de iluminación que varía según los acontecimientos. La luz cálida del día acompaña los pocos momentos felices de los protagonistas, aportando una sensación de calidez y esperanza. Sin embargo, algunos de estos instantes de alegría ocurren en la oscuridad de la noche, iluminados únicamente por el brillo de

las luciérnagas, lo que simboliza que incluso en medio de la oscuridad puede haber destellos de esperanza. Además, el uso del color es fundamental en la iluminación de las escenas, destacando especialmente el rojo, que no solo indica peligro o alerta durante los ataques, sino que también se emplea para diferenciar las versiones "muertas" de los niños en el presente. Desde el inicio, se muestra a los hermanos en tonos rojizos, marcando una clara distinción y aludiendo a que ellos pertenecen al presente, mientras que la historia es una reconstrucción de eventos pasados, un recuerdo. Esta combinación de luces y colores crea atmósferas que refuerzan la carga visual y emocional, brindando significados profundos al espectador.

En lo que respecta a la parte sonora, la película incorpora diversos efectos de sonido que acompañan tanto las acciones de los personajes como eventos importantes, como el estruendo de bombas o las alarmas durante los ataques aéreos. También se emplea el silencio de forma estratégica para generar tensión o dar una pausa a la narrativa. Por último, se destaca especialmente la música de la banda sonora, con el piano y el violín como instrumentos principales en las escenas más emotivas, como la muerte de la madre, aportando una carga emocional significativa que resalta el peso de los acontecimientos.

Figura 3

Los elementos visuales y sonoros identificados en "La tumba de las luciérnagas"



Nota. Resumen de los elementos visuales y sonoros identificados en la película.

Objetivo 3: Describir la función que cumplen los elementos narrativos, sonoros y visuales en la representación del conflicto bélico en la película "La tumba de las luciérnagas".

Los elementos de la narración, visuales y sonoros juegan un rol fundamental al momento de representar el conflicto bélico. Desde un punto de vista narrativo, la película "La tumba de las luciérnagas" utiliza una estructura narrativa diseñada para maximizar el impacto emocional de la historia, centrada en las vivencias de los protagonistas, Seita y Setsuko. Es por medio de la estructura monograma, que sigue la vida de los hermanos durante el contexto de la Segunda Guerra Mundial, que se desarrolla de manera lineal, permitiendo que el espectador conecte por

la simpleza con la que es contada, por medio de los personajes y sus sufrimientos. Sin demasiados arreglos, la película agrega valor al mostrar el mundo tal como lo percibe un niño.

Asimismo, la elección de un narrador intradieético-homodieético refuerza esta conexión, debido a que Seita, quien narra la historia desde su perspectiva, se convierte en la voz emocional y sensorial de la película, guiando la trama a través de sus recuerdos, mientras permite ver la guerra a través de sus ojos. Lo interesante del filme radica en el orden del relato, que se estructura como una analepsis, es decir, como un recuerdo. La narración de los hechos se entrelaza con la parte visual, creando una experiencia más profunda. Un claro ejemplo de la interacción de estos elementos, son los espacios que no solo cumplen la función de situar a los personajes en distintos escenarios, sino que son esenciales para reflejar el caos de la Segunda Guerra Mundial. Estos lugares narran no solo el recorrido físico de los protagonistas, sino que también sirven para representar la desolación, el caos y la tragedia que envuelve todo el filme.

En relación a los elementos visuales, la combinación de planos y ángulos permite que el espectador se adentre en los hechos de la película, experimentando los sucesos de forma cercana gracias al ángulo frontal que se emplea mayormente. Esta proximidad en el encuadre, intensifica la conexión con las emociones de los personajes de manera más profunda. Un elemento visual recurrente en la película son las luciérnagas, que acompañan a los niños desde el comienzo de la historia y poseen un simbolismo profundo tanto a nivel narrativo como visual. En lo narrativo, representan seres frágiles y efímeros que, al igual que los niños, sucumben rápido ante la adversidad. Visualmente, las luciérnagas actúan como un acompañante constante, apareciendo tanto en momentos de peligro como de alegría, lo cual, les otorga una doble función que refuerza el contraste entre la esperanza y la tragedia en la obra.

En la misma línea, la música y los efectos sonoros complementan la narrativa visual, intensificando la tensión con sonidos de explosiones y alarmas durante los bombardeos, mientras que el silencio se utiliza en momentos de tensión. La banda sonora, con instrumentos como el piano y el violín, resalta en los momentos más emotivos. Estos elementos sonoros no solo acompañan la acción, sino que profundizan la carga emocional de la obra, sumergiendo al espectador en el drama de la guerra.

Finalmente, la interacción de los elementos narrativos con los visuales y sonoros, refuerzan el enfoque emocional y trágico. La combinación de planos y ángulos, particularmente en escenas de ataques aéreos, hace que el espectador se sienta inmerso en la angustia de los protagonistas. La cercanía de los ángulos y la disposición de los planos permiten vivir los momentos de conflicto desde una perspectiva profunda y emocional, intensificando la conexión con los personajes y sus sentimientos. Además, la película utiliza el color y la iluminación de manera simbólica para reflejar los estados emocionales de los personajes y el contexto del conflicto. Los tonos cálidos en momentos de esperanza contrastan con los fríos y oscuros que prevalecen durante las escenas de sufrimiento, mientras que el color rojo se convierte en un símbolo recurrente de la muerte, el peligro y el sufrimiento, como se muestra desde el principio de la película con los espíritus de los niños.

Figura 4

El papel de los elementos narrativos, visuales y sonoros en la película “La tumba de las luciérnagas”



Nota. Resumen del papel de los elementos narrativos, visuales y sonoros en la película

Discusiones

Para responder el primer objetivo específico: Determinar la estructura narrativa de la película “La tumba de las luciérnagas”, se analizó la película animada “La tumba de las luciérnagas”. De esta manera se determinó que la estructura narrativa es una monotrama, pues se centra en sus protagonistas, Seita y Setsuko. Este enfoque se fortalece por la focalización interna, la cual presenta los hechos desde su perspectiva. El orden del relato es una analepsis, pues todos los sucesos se narran a través de las vivencias de los protagonistas. Asimismo, la película se desarrolla en tres actos. En el primer acto se presentan a los personajes y ocurre el detonante que lleva a todos los hechos de la película. Esto, a su vez, lleva al punto de giro. En el segundo acto, sucede el punto de giro más fuerte de este acto, el cual es el rápido deterioro de la salud de Setsuko. En el tercer acto está el clímax de la película, donde ocurre la muerte de Setsuko, lo cual lleva a que Seita se resigne y muera poco después. Así acaba la narración ulterior y el espectador llega al ‘presente’ de la historia. Esto concuerda con la investigación de Martín (2023), quien determinó que la estructura narrativa es de importancia para organizar los eventos importantes que se van a desarrollar dentro de una obra, logrando un impacto emocional en el espectador. Martín (2023) analizó la obra *Flee*, la cual, lleva un tiempo de narración diferente a la Tumba de las Luciérnagas, pues es un documental que va narrando los sucesos, combinando el presente con los recuerdos del pasado. Esto sucede por la flexibilidad que suponen los elementos de la estructura narrativa, pues cada uno se va a emplear con la finalidad de transmitir de mejor forma el conflicto y el desarrollo de los personajes a lo largo de la historia, como se ha explicado en los elementos identificados en “La tumba de las luciérnagas”.

Con respecto al segundo objetivo: Identificar los elementos narrativos y visuales empleados para construir la representación del conflicto bélico en la película, se identificó que la película presenta un narrador intradieгético-homodieгético, pues Seita, el protagonista, relata su propia historia y, por lo tanto, participa de los eventos. El segundo elemento identificado es el punto de vista, el cual se presenta a través de Seita, quien, a través de su punto de vista perceptivo, da forma a la narrativa mostrando imágenes y sonidos a través de lo que él percibe. El tercer elemento identificado es la tipología de los personajes, siendo Seita y Setsuko los personajes principales, pues la trama gira en torno a ellos. Los personajes secundarios son los familiares de los, dando énfasis a su tía, a su madre y a su padre. Cada uno va a contribuir con el desarrollo de los protagonistas. Por último, el cuarto elemento son los espacios. Dentro de la película juegan un rol esencial al situar las escenas en diversos escenarios devastados por la guerra, contribuyendo significativamente a la narrativa y reflejando el impacto de la guerra en el entorno. Estos permiten una representación cruda de los efectos del conflicto bélico en la vida de los hermanos. Por otro lado, dentro de los elementos visuales, predominan los planos abiertos, especialmente planos enteros, que permiten ver las acciones y el entorno. De igual forma, se utilizan diferentes tipos de iluminación, en la cual, el uso de los colores es fundamental para darle mayor peso a las acciones. El último elemento es la parte sonora, evidenciando un uso de varios efectos de sonido que acompañan las acciones de los personajes. Esto concuerda con la investigación desarrollada por Roy (2022), quien concluyó que las películas de estudio Ghibli siempre llevan un mensaje, una moraleja y una advertencia. A través del uso de diferentes recursos, en este caso “lo pintoresco”, que no es solo algo estético, se busca representar de mejor forma los problemas sociales tratados en los filmes, especialmente aquellos que tienen una carga política y repercusiones sociales, como en el caso de “La Tumba de las Luciérnagas”, en la cual, a través de sus elementos narrativos y visuales, se plasman temas fuertes, como lo es la Segunda Guerra Mundial.

En relación al tercer objetivo: Describir el papel de los elementos narrativos y visuales para representar el conflicto bélico en la película “La tumba de las luciérnagas”, a través del análisis del filme, se obtuvo que los elementos narrativos, visuales y sonoros desempeñan un rol fundamental en la representación de un conflicto bélico. Desde la parte narrativa, la película sigue una estructura monograma, lo que permite mantener un enfoque lineal de las vivencias de los protagonistas y dar énfasis en el impacto emocional de la historia. Sumado a esto, la elección del narrador es crucial porque al ser el mismo Seita, protagonista de los eventos, permite ver los sucesos a través de sus ojos para conectar con la historia. Recalcar que el relato se organiza a través de una analepsis, la película se presenta como un recuerdo, lo que intensifica la nostalgia y tragedia a lo largo de la película. Por el lado de los elementos visuales, se emplean diversos planos y ángulos que acercan al espectador a los acontecimientos y los sitúan en la perspectiva de Seita y Setsuko. En cuanto a la música y los efectos sonoros son complementos de la narrativa visual, acentuando las emociones de cada escena y añadiendo mayor profundidad a la trama. Por tanto, la integración de estos elementos, refuerzan el enfoque emocional y trágico de la película, creando una narrativa poderosa y bien construida. Esto concuerda con la investigación realizada por Martín (2021), quien hizo el análisis de una obra de Tian y Panh, en la cual, la narrativa se basa en la supervivencia familiar. Además, presentan la fragmentación del espacio en dos, exterior, para mostrar la belleza del paisaje, de la misma forma que van construyendo el panorama de insignificancia humana que es parte de la historia. Y, en interiores, donde se crea la narrativa que guía a los personajes mediante un tratamiento crudo. Es así, que el conjunto de estos elementos, se combinan para representar la historia. Por tanto, se concluye que cada uno de los elementos usados en las películas tienen un fundamento de ser, pues cada uno contribuye a dar más peso emocional al mensaje que se quiere transmitir, a través de la presentación, tanto de personajes, espacios, escenarios, etc.

Conclusiones

La película animada “La tumba de las luciérnagas” utiliza una narrativa centrada en los protagonistas para transmitir de manera emotiva y efectiva las consecuencias de la guerra. Asimismo, la estructura en tres actos y el recurso de la analepsis permiten desarrollar una historia lineal pero impactante, en la que el sufrimiento y la resiliencia de los hermanos reflejan la vulnerabilidad en contextos bélicos. Esta narrativa no solo refuerza el impacto emocional que genera en el espectador, sino que también aporta una relevancia atemporal al mensaje antibélico de la película.

Se identificaron los elementos pertenecientes a la narrativa audiovisual que son los narrativos, visuales y sonoros. Estos demuestran cómo la película utiliza técnicas específicas para adentrar al espectador en la experiencia emocional de los hermanos Seita y Setsuko. A través de un narrador que conoce y vivió los acontecimientos, la historia resulta sencilla de entender y se presenta desde la perspectiva de Seita, lo que permite explorar su sufrimiento de la guerra desde un punto de vista personal, inocente y cercano. El uso del punto de vista perceptivo, cognitivo-emotivo e ideológico facilita la comprensión de las motivaciones de los personajes, y la conexión emocional con ellos se ve reforzada por los elementos visuales, como la iluminación simbólica y los planos que muestran tanto el entorno como las emociones de los protagonistas. En conjunto, estos elementos narrativos y técnicos no solo dan forma a la trama, sino que también permiten una representación más conmovedora del sufrimiento humano durante la guerra.

La película logra fusionar de manera efectiva recursos visuales, sonoros y narrativos para retratar la tragedia que atravesaron los hermanos en el contexto del conflicto bélico. Esta integración no solo evidencia el impacto devastador de la guerra, sino que también invita a una reflexión sobre la humanidad, la pérdida y la esperanza en medio de la adversidad.

Recomendaciones

Se recomienda a la escuela de Comunicación de la Universidad Santo Toribio de Mogrovejo incentivar la proyección de películas pertenecientes al género de la animación y crear espacios específicos para generar un diálogo respetuoso, donde se puedan compartir diversas perspectivas e intercambiar ideas sobre sus representaciones. Esta iniciativa contribuirá a que los estudiantes desarrollen una comprensión más profunda y especializada, fortaleciendo su capacidad analítica en el ámbito audiovisual.

A los estudiantes, profesionales, interesados o aficionados en la creación de guiones y proyectos audiovisuales analizar películas animadas de este estudio, ya que no se limitan al entretenimiento, sino que abordan realidades y problemáticas que siguen siendo relevantes en la actualidad. Este análisis les permitirá ampliar su perspectiva crítica, lo que enriquecerá su conocimiento y contribuirá al desarrollo de sus propios proyectos.

A los futuros investigadores, ampliar el enfoque del estudio empleando otra metodología con el objetivo de diversificar y complementar los resultados obtenidos. De esa manera, se obtendrán hallazgos más completos. Por ejemplo, se recomienda elegir sujetos para realizar un análisis desde una mirada distinta, abarcando ya no solo la parte teórica, sino la percepción de cada persona sobre la película “La Tumba de las Luciérnagas” y la representación del conflicto a través de su narrativa audiovisual.

Referencias

- Acuña, A. (2023). *Análisis de la narrativa audiovisual del anime Blue Period de Netflix*. [Tesis para licenciatura en artes & diseño gráfico]. Repositorio de la Universidad Señor de Sipán. <https://hdl.handle.net/20.500.12802/11759>
- Arias, J., Holgado, J., Tafur, T. & Vasquez, M. (2022). *Metodología de la investigación: El método ARIAS para desarrollar un proyecto de tesis*. Editorial del Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C.. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.016>
- Barraza, A. (2023) *Metodología de la investigación cualitativa una perspectiva interpretativa*. Benessere. Centro de Intervención para el Bienestar Físico y Mental A.C. <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/MetodologiaInvestigacion.pdf>
- Beucho, M. (2022) *Hermenéutica, analogía y ciencias humanas. Libro edición digital*. Consejo Editorial de UACM. https://www.google.com.pe/books/edition/Hermen%C3%A9utica_analog%C3%ADa_y_ciencias_humanas/87uREAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=hermen%C3%A9utica&printsec=frontcover
- Borg, C. & Muñoz, R. (2024). Investigación cualitativa naturalista. *AIETI*. <https://www.um.edu.mt/library/oar/handle/123456789/123447>
- Carrillo, S. (2022). *El lenguaje audiovisual de la película Soul de Pixar y la percepción de estudiantes en comunicación de una universidad particular de Lima en 2022*. [Tesis para licenciatura en comunicación]. Repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/13536>
- Chahuara, D., Cruz, C., Jacobo, D. & González, M. (2023). Semiotics and audiovisual narrative in animated series and films. A systematic review of the literature between 2012 and 2022. Proceedings of the LACCEI international Multi-conference for Engineering, Education and Technology. https://laccei.org/LACCEI2023-BuenosAires/papers/Contribution_313_a.pdf
- Correa, G. (2021). *Caracterización de la Narrativa del cine Guayaquileño en el periodo 2008-2018*. [Trabajo de Titulación para la obtención del grado de Magister en Periodismo y Gestión de Comunicación]. Repositorio de Tesis de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/15882/1/T-UCSG-POS-MPGC-14.pdf>
- De la Torre, A. (2022). *Del guion a la pantalla: concepción y desarrollo narrativo del cortometraje "Dummergeier"*. [Tesis para optar al Máster en cine, comunicación e industria audiovisual]. Repositorio de la Universidad de Valladolid. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/59205/TFM_F_2022_070.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Edgar, R., Marland, J. & Rawle, S. (2023). *The Language of Film*. Editorial Academic Bloomsbury. https://www.google.com.pe/books/edition/_/O9bREAAQBAJ?hl=es-

[419&sa=X&ved=2ahUKEwi3p_bw0OiFAxWpIbkGHZLgCHMQre8FegQIAxAZ](https://www.significados.com/belico/)

- Enciclopedia significados (2024). *Significado de bélicos*. Enciclopedia significados. <https://www.significados.com/belico/>
- Euroinnova International Online Education (2024). ¿Cuáles son los datos que lleva una obra de arte?. Euroinnova International Online Education. <https://www.euroinnova.com/arte-y-produccion-audiovisual/articulos/datos-obra-de-arte#:~:text=La%20ficha%20%C3%A9cnica%20es%20un,los%20materiales%20y%20%C3%A9nicas%20usados.>
- Guerra, A. (2024). *La construcción del héroe en el cine de ficción ecuatoriano contemporáneo*. [Tesis de Maestría en Comunicación de la Universidad Andina Simón Bolívar]. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/9807/1/T4295-MC-Guerra-La%20construccion.pdf>
- Guzmán, J. (2023). *Diseño de movimiento: la práctica de animación como generadora de conocimiento*. Editorial Universidad de Caldas, Editorial EAFIT. https://www.google.com.pe/books/edition/Dise%C3%B1o_de_movimiento_la_pr%C3%A1ctica_de_an/1mLQEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=cine+de+animacion+definicion+pdf&printsec=frontcover
- Hayward, P. (2023). GIFTS INC: Utilizing Social Media Postings to Teach Fisher’s Narrative Paradigm [GIFTS INC: Utilizando publicaciones en redes sociales para enseñar el Paradigma Narrativo de Fisher]. *Carolinas Communication Anual*. https://carolinascommunication.org/wp-content/uploads/2024/01/ccannual_journal2023.pdf#page=87
- Hincapié, A., Cuesta, C., & Maquilón, E. (2021). Análisis de la representación social en el cine colombiano: cine de conflicto y paz sobre Montes de María. *Revista Palobra “palabra que obra”*, 21(2), 247-260. <https://doi.org/10.32997/2346-2884-vol.21-num.2-2021-3885>
- Lino, C. (2020). El realismo en el cine: Bazin y el cine moderno. Parte II. *Pressenza International Press Agency*. <https://www.pressenza.com/es/2020/09/el-realismo-en-el-cine-bazin-y-el-cine-moderno-parte-ii/>
- López, L. (2021). Historia técnica de Disney: su influencia en la evolución estética del cine animado occidental. (Trabajo Fin de Grado Inédito). Universidad de Sevilla, Sevilla. <https://hdl.handle.net/11441/130355>
- Martín, Á. (2021). Posmemoria y trauma animado de la imagen perdida. Los planteamientos narrativo y estético de Funan de Denis Do. *Con A de animación*, 12, 74-93. <https://doi.org/10.4995/caa.2021.15087>
- Martín, Á. (2022). “Animaciones traumatizadas. La imagen dialéctica benjaminiana en Flee (2021)”. *Con A de animación*, 1? <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/17911>
- Mckee, R. (2022). *El Personaje. El arte de crear personajes en la página, el escenario y la pantalla*. Editorial Alba.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sERtEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=personajes+&ots=T4f5km2XFQ&sig=86xvWXH9VZhvo4sTXULdMJe4EwM#v=onepage&q=personajes&f=false>

- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loiza, R., Martel, C. & Castillo, R. (2023). *Metodología de la Investigación. Técnicas e Instrumentos de Investigación*. Editorial Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- Mina, D. (2023). Estructuras multitrama en el guion cinematográfico. <https://paginaapagina.com/2023/07/27/estructuras-multitrama-en-el-guion-cinematografico/>
- Odell, C. & Le Blanc, M. (2024). *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. Kamera Books. <https://books.google.com.pe/books?id=ZwnYCOAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Pan, Y. (2022). Analysis of the Theme of "Escape" in Bone from the Perspective of Narrative Time [Análisis del tema de la "fuga" en Bone desde la perspectiva del tiempo narrativo]. *BCP Social Sciences & Humanities* Volume 17. <https://pdfs.semanticscholar.org/e4c2/e382bdac9b043899971ae0425f9c82656d0b.pdf>
- Páramo, D., Porras, A., Naranjo, G., Campo, S., Campos, E., Maestre, L. & Contreras, M. (2022). *Métodos de investigación cualitativa. Fundamentos y aplicaciones*. Editorial Unimagdalena. <https://editorial.unimagdalena.edu.co/Editorial/Publicacion/4155#:~:text=Estos%20m%C3%A9todos%20son%20fenomenolog%C3%ADa%20hermen%C3%A9utica,de%20producci%C3%B3n%20de%20nuevos%20conocimientos>
- Prósper, J. & Chenovart, J. (2021). *Análisis del relato cinematográfico*. Editorial Universidad de Navarra (EUNSA).
- Rosa, S. (2020). Imaginarios de los restos y la violencia en cortos de animación centroamericanos. *Con A de animación*, 11, 94-111. <https://doi.org/10.4995/caa.2020.13981>
- Roy, S. (2022). "Why must fireflies die so young?" The Picturesque of Caution in the Works of Studio Ghibli. *Journal of Anime and Manga Studies (JAMS)*. Vol. 3 <https://doi.org/10.21900/j.jams.v3.963>
- Takahata, I. (Director). (1988). *Hotaru no Haka* [La tumba de las luciérnagas] [Película]. Studio Ghibli.
- Tarruella, E., Jonas, D. & Banf, P. (2022). ABC del lenguaje audiovisual. Herramientas para analizar una película en la escuela. Nivel 2. Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales. <http://www.incaa.gov.ar/wp-content/uploads/2022/07/abc-N2.pdf>
- Triana, E. (2021). *La narratología como mediadora para la escritura del cuento*. [Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en español y lenguas extranjeras.

Universidad Pedagógica Nacional de Colombia]. Repositorio Institucional UPN
<http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/16693>

Universidad de Guanajuato. (2022). Clase digital 4. Elementos narrativos: Trama, narrador, personaje, tiempo, espacio. Nodo Universitario. <https://blogs.ugto.mx/rea/clase-digital-4-elementos-narrativos-trama-narrador-personaje-tiempo-espacio/>

Zhao, M., Ang, L., Rashid, S. & Ching, F.. (2022). Translating Narrative Space in Children's Fiction *Bronze and Sunflower* From Chinese to English. *Sage Open*, 12(1).
<https://doi.org/10.1177/21582440211068498>

Anexos



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Mediante la presente, se deja constancia de haber revisado los ítems de los instrumentos Ficha técnica de la película, Ficha de análisis de la estructura narrativa, Ficha de análisis para elementos de la narrativa y Ficha de observación para elementos visuales y sonoros que el investigador Ángeles Morales, Gabriela Dominique usó para su trabajo de tesis de "Representación de un conflicto bélico a través de la narrativa audiovisual en la película animada "La tumba de las luciérnagas"

Ambos instrumentos miden, respectivamente, las variables de narrativa audiovisual y representación de un conflicto bélico. Los ítems de los instrumentos muestran en general 1. Claridad (se comprende fácilmente, su sintáctica y semántica son adecuadas); 2 Coherencia (tienen relación lógica con la dimensión o indicador que miden) y 3. Relevancia (son esenciales o importantes, deben ser incluidos); y son consecuentes con mediciones previas que han surgido de investigaciones precedentes en el tema.

En tal sentido, se garantiza la validez de dichos instrumentos presentados por el referido investigador.

24 de junio de 2024

Mg. Estefano Rodríguez Chug.

Guionista, director audiovisual y docente universitario.

DNI: 76406062

estefano.guiones@gmail.com

PERFIL DEL VALIDADOR

Magister en Creación de Guiones Audiovisuales por La Universidad Internacional de La Rioja, becado por la OEA y Bachiller en Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos por la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Es guionista y director de cine y publicidad. Catedrático de la Universidad Privada del Norte, la Universidad de San Martín de Porres y de la Escuela Superior de Creatividad Toulouse Lautrec, en la que dicta cursos de cine, guion y comunicaciones. Actualmente es estudiante del doctorado en Literatura Peruana y Latinoamericana en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Ha dirigido spots para marcas como adidas, Cabify, Virutex, UTEC, TISUR, entre otros. En ficción, ha escrito y dirigido Uniendo corazones (2020), cortometraje ganador de premios internacionales y fue parte de la selección oficial de festivales internacionales de Reino Unido, Canadá y Turquía. En 2019, escribió y dirigió El último bocado, cortometraje que ganó el Premio del público en el Lima 48 Hour Film Project.

Actualmente, se encuentra en la fase de distribución de La tumba (2024), obra ganadora del Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje, organizado por la DAFO, del Ministerio de Cultura del Perú.



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Mediante la presente, se deja constancia de haber revisado los ítems de los instrumentos Ficha técnica de la película, Ficha de análisis de la estructura narrativa, Ficha de análisis para elementos de la narrativa y Ficha de observación para elementos visuales y sonoros que el investigador Angeles Morales, Gabriela Dominique usó para su trabajo de tesis de "Representación de un conflicto bélico a través de la narrativa audiovisual en la película animada "La tumba de las luciérnagas""

Ambos instrumentos miden, respectivamente, las variables de narrativa audiovisual y representación de un conflicto bélico. Los ítems de los instrumentos muestran en general 1. Claridad (se comprende fácilmente, su sintáctica y semántica son adecuadas); 2 Coherencia (tienen relación lógica con la dimensión o indicador que miden) y 3. Relevancia (son esenciales o importantes, deben ser incluidos); y son consecuentes con mediciones previas que han surgido de investigaciones precedentes en el tema.

En tal sentido, se garantiza la validez de dichos instrumentos presentados por el referido investigador.

22 de junio de 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Rodolfo Gonzales Del Rosario", is written over a faint, circular watermark or stamp.

Mg. Rodolfo Gonzales Del Rosario
Comunicador audiovisual

PERFIL DEL VALIDADOR

Licenciado en Ciencias de Comunicación por la Universidad de Lima. Magister en Comunicación Audiovisual en la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), cuenta con una especialización en dirección, escritura, producción y realización de proyectos audiovisuales para distintas plataformas. Se ha desempeñado como Productor de exteriores en América Televisión en los programas "Pequeños Gigantes 2" y "Gigante de Gigantes", como Asistente de dirección para la serie de ficción "Solamente Milagros", fue Productor y asistente de dirección en "Fusión, canal gastronómico" y Asistente de dirección en el área de promociones del canal. Asimismo, ha desempeñado el papel de Jefe de producción del largometraje de ficción "Islandia", ganadora del concurso nacional de la DAFO y de Primer asistente de dirección y puesta en escena en el largometraje documental "El Huaro", ganadora del concurso nacional de la DAFO. Actualmente, es docente de la facultad de comunicaciones en el área de comunicación audiovisual en medios digitales en la Universidad Privada del Norte (UPN).



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Mediante la presente, se deja constancia de haber revisado los ítems de los instrumentos Ficha técnica de la película, Ficha de análisis de la estructura narrativa, Ficha de análisis para elementos de la narrativa y Ficha de observación para elementos visuales y sonoros que el investigador Angeles Morales, Gabriela Dominique usó para su trabajo de tesis de "Representación de un conflicto bélico a través de la narrativa audiovisual en la película animada "La tumba de las luciérnagas"

Ambos instrumentos miden, respectivamente, las variables de narrativa audiovisual y representación de un conflicto bélico. Los ítems de los instrumentos muestran en general 1. Claridad (se comprende fácilmente, su sintáctica y semántica son adecuadas); 2 Coherencia (tienen relación lógica con la dimensión o indicador que miden) y 3. Relevancia (son esenciales o importantes, deben ser incluidos); y son consecuentes con mediciones previas que han surgido de investigaciones precedentes en el tema.

En tal sentido, se garantiza la validez de dichos instrumentos presentados por el referido investigador.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Carlos Armando Gutiérrez Fernández', is positioned above the printed name.

1 de julio de 2024

Carlos Armando Gutiérrez Fernández
Especialidad en Producción Audiovisual

PERFIL DEL VALIDADOR

Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Cesar Vallejo de Trujillo, cuenta con Grado de Magister en Producción audiovisual, cuenta con más de 14 años de experiencia en esta área. Se ha desempeñado como Editor General en América TV, como Productor USS Satelital en la Universidad Señor de Sipán. Además, se ha desempeñado como Coordinador de escuela de Ciencias de la Comunicación en la Universidad César Vallejo Moyobamba y como director general en la UCV Satelital de Iquitos. Se ha desempeñado como coautor en el Libro Perú mediático. Asimismo, cuenta con el grado de Magister en Relaciones Públicas e imagen corporativa. Actualmente se encuentra como docente.