

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE COMUNICACIÓN



**Uso de la trama de fantasía en el relato cinematográfico para representar
problemas sociales en Nausicaä del Valle del Viento**

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

AUTOR

Natalia Sofía Tuesta Seclén

ASESOR

Boris Elder Castañeda Marin

<https://orcid.org/0000-0003-4834-995X>

Chiclayo, 2025

**Uso de la trama de fantasía en el relato cinematográfico para
representar problemas sociales en Nausicaä del Valle del Viento**

PRESENTADA POR

Natalia Sofía Tuesta Seclén

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

Sugey Milagros Lopez Alcalde

SECRETARIO

Boris Elder Castañeda Marin

VOCAL

Uso de la trama de fantasía en el relato cinematográfico para representar problemas sociales en Nausicaä del Valle del Viento.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	1%
2	bluee-raspberry.blogspot.com Fuente de Internet	1%
3	dptocomunicacion.unsl.edu.ar Fuente de Internet	1%
4	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	doaj.org Fuente de Internet	1%
7	es.wikipedia.org Fuente de Internet	<1%
8	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1%
9	journal2.eticaycine.org Fuente de Internet	<1%
10	revistas.unc.edu.ar Fuente de Internet	<1%
11	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%

Dedicatoria

A mis padres, porque es gracias a su esfuerzo y apoyo que he logrado terminar mi carrera.

A mis amigas, Gabriela y Katherinne, por estar conmigo a lo largo de mi carrera, por apoyarme y por darme las fuerzas para continuar.

Índice

Resumen.....	6
Abstract.....	7
Introducción.....	8
Revisión de la literatura.....	9
Materiales y métodos.....	19
Resultados.....	24
Discusión.....	29
Conclusiones.....	30
Recomendaciones.....	31
Referencias.....	32
Anexos.....	38

Resumen

La fantasía es uno de los géneros narrativos más importantes en la actualidad, gracias a su capacidad de transportar a los espectadores a otros mundos. No obstante, estos mundos siempre presentan una conexión con el mundo real, cosa que muchos autores aprovechan para representar problemas reales en estos entornos ficticios. El presente trabajo se centró en un análisis del relato cinematográfico de la película animada “Nausicaä del Valle del Viento”, del director Hayao Miyazaki, buscando determinar cómo se reflejan los problemas sociales del mundo real en la trama de fantasía. Para esto, la metodología usada fue cualitativa, la técnica fue la de análisis de contenido y los instrumentos aplicados fueron fichas de análisis. Tras analizar la estructura del relato con base en la estructura narrativa oriental Kishōtenketsu, determinar los elementos narrativos e identificar los problemas sociales representados, se determinó que los conceptos narratológicos son utilizados de una forma diferente en cada parte de la estructura, de modo que cada una cumpla su propósito. Asimismo, que los cinco elementos de la narración (narrador, personajes, espacios, tiempo y trama) son usados estratégicamente para entregar el mensaje efectivamente y mejorar la comprensión de la historia. Finalmente, se identificaron dos tipos de problemas sociales que predominan en el relato: problemas relacionados a la violencia y problemas relacionados a la naturaleza.

Palabras clave: Fantasía, relato cinematográfico, película de animación, problemas sociales, Nausicaä del Valle del Viento.

Abstract

Fantasy is one of the most important narrative genres today, thanks to its ability to transport viewers to other worlds. However, these worlds always present a connection with the real world, which many authors use to represent real problems in these fictional environments. The present work is focused on an analysis of the cinematographic story of the animated film “Nausicaä of the Valley of the Wind”, by director Hayao Miyazaki, seeking to determine how the social problems of the real world are reflected in the fantasy plot. For this, the methodology used was qualitative, the technique was content analysis and the instruments applied were analysis sheets. After analyzing the structure of the story based on the oriental Kishōtenketsu narrative structure, determining the narrative elements and identifying the social problems represented, the results showed that the narratological concepts are used in a different way in each part of the structure, so that each It fulfills its purpose. Likewise, the five elements of storytelling (narrator, characters, spaces, time and plot) are used strategically to deliver the message effectively and improve understanding of the story. Lastly, two types of social problems that predominate in the relationship are identified: problems related to violence and problems related to nature.

Keywords: Fantasy, cinematographic narrative, animated film, social issues, Nausicaä of the Valley of the Wind.

Introducción

Cuando se piensa en una obra de fantasía, lo primero que viene a la mente suelen ser los cuentos infantiles. No obstante, esta idea está muy limitada. Su capacidad de transportar a los espectadores a otros mundos, inspirarlos, hacerlos reflexionar y promover la empatía ha vuelto a la fantasía uno de los géneros narrativos más importantes de la actualidad (Karimova, 2023b).

Como ejemplo tenemos a J. R. R. Tolkien, autor mundialmente reconocido por sus obras emblemáticas de fantasía como *El Señor de los Anillos* y *El Hobbit*. En sus hechos fantásticos, como indica Enciso (2020), podemos ver un reflejo de la realidad, de los hechos del siglo XX que vivió el autor, de los eventos que vivimos en la actualidad y de los problemas que enfrentarán las futuras generaciones ante la destrucción del medio ambiente, la ambición de gobernantes egoístas y la incertidumbre sobre la moralidad y el bien común. Esto demuestra que una obra de fantasía puede ser un recurso para comprender y, de esta forma, solucionar las problemáticas sociales.

Estos usos de la fantasía no se limitan a la literatura, sino que están presentes en otras formas de narración, como es el caso del cine. Y un ejemplo de esto es el cine de Hayao Miyazaki. Lo que lo distingue son las temáticas incluidas como subtexto dentro de los mundos fantásticos que crea (Gil, 2022). El director incluye formas de cultura provenientes de todo el mundo en universos de fantasía en los que aspectos de la realidad se asoman. Temas como la urgencia de cuidar el medio ambiente, la crueldad de la guerra, la fortaleza de la mujer, el amor, la vida y la muerte son recurrentes en sus películas, desde los inicios de su carrera.

Un caso por destacar es el de la película “Nausicaä del Valle del Viento” (*Kaze no tani no Naushika*, 1984). El estreno de esta película fue lo que impulsó a Miyazaki a fundar su propio estudio de animación bajo el nombre de Studio Ghibli, junto a Isao Takahata y Toru Hara (Gil, 2022). Es por este motivo que se considera a “Nausicaä del Valle del Viento” como parte de la filmografía de este estudio, aunque no haya sido producido oficialmente en él.

De esta forma, “Nausicaä del Valle del Viento” representa a profundidad el cine de Hayao Miyazaki, pues reúne todas las características mencionadas. A través del contexto y personajes de fantasía, la película habla de la importancia de hacer frente a los prejuicios y convivir con la naturaleza, de cómo el miedo puede llevar a las personas a realizar acciones negativas o hasta a la violencia, de la guerra desde la perspectiva pacifista del director, entre otros mensajes que pueden ser hallados como simbolismos en los distintos elementos del filme.

A grandes rasgos, la fantasía ha estado presente a lo largo de la historia, en todas las formas que el ser humano tiene para crear historias. A diferencia de la creencia popular, no se usa este recurso únicamente para entretener o para estilizar el relato, sino que son herramientas para abordar temas sociales de gran importancia, provocar una reflexión y generar un cambio en la sociedad. Por eso, el siguiente estudio buscó responder la pregunta: ¿De qué manera se utiliza la trama de fantasía como parte del relato cinematográfico para representar problemas sociales en la película “Nausicaä del Valle del Viento”?

Esta investigación resulta conveniente para la escuela de Comunicación de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo porque permitirá a los estudiantes aprender sobre la estructura narrativa y los elementos del relato cinematográfico, asociados a la trama de fantasía de un producto audiovisual y cómo estos factores pueden potenciar la transmisión del mensaje de una película. También será de gran utilidad para cineastas interesados en comprender la construcción de la narrativa audiovisual en el género fantástico cinematográfico.

Además, cuenta con relevancia social, puesto que la película “Nausicaä del Valle del Viento” aborda varios problemas sociales, como la ecología, a través de la afinidad de Nausicaä por los insectos; o la violencia, vista en las acciones de los líderes de los otros reinos. Estos temas son presentados de una forma atractiva y fácil de entender. Concientizar a las personas haciendo uso de las historias de fantasía puede ser el primer paso para lograr cambios sociales.

De igual manera, este trabajo posee un valor teórico debido a que la documentación recogida podrá servir como base para futuras investigaciones relacionadas al tema y contribuirá a demostrar la importancia y el potencial de la fantasía como parte del relato.

Así, el objetivo general de la presente investigación fue analizar el uso de la trama de fantasía en el relato cinematográfico para representar problemas sociales en la película “Nausicaä del Valle del Viento”. Además, el primer objetivo específico es explicar la estructura del relato cinematográfico de la película “Nausicaä del Valle del Viento” en base al uso de los conceptos narratológicos; el segundo es determinar los elementos de la narración del relato cinematográfico en la película “Nausicaä del Valle del Viento” y el tercero es identificar los problemas sociales representados en la trama de la fantasía del relato cinematográfico de la película “Nausicaä del Valle del Viento”.

Revisión de la literatura

Antecedentes

Santiago (2022) analizó la relación entre el ser humano y la naturaleza en la película “Nausicaä del Valle del Viento”, utilizando el principio confuciano de armonía como clave de interpretación. La metodología es de tipo cualitativo, con un análisis descriptivo del largometraje, utilizando fragmentos de Los Cuatro Libros de Kung-Tsé. La investigación concluyó que la película representa un proceso de armonización socio-natural, en el cual el personaje de Nausicaä tiene un papel fundamental. Además de su autorreflexión, su inquietud investigativa y su equilibrio emocional, Nausicaä prioriza la participación de todos los seres, no solo humanos, para alcanzar esta armonía. Con el contexto de fantasía, pero sin la necesidad de recurrir a elementos o seres espirituales, el largometraje resalta la importancia del equilibrio en la relación ser humano-naturaleza.

Aguado-Peláez y Martínez-García (2023) analizaron la serie de animación “Arcane” (2021), con el objetivo de examinar la influencia distópica en una serie de animación dirigida a público adulto. Para esto utilizaron una metodología cualitativa, un análisis de contenido de la primera temporada de la serie con dos herramientas. Primero, un enfoque interseccional para comprender la construcción de los personajes. Segundo, la matriz de dominación de Patricia Hill Collins, utilizada para desvelar cómo se organiza el poder en una sociedad de ficción. A modo de conclusión, las ciudades, grupos sociales y personajes de la serie, aunque son todos ficticios, representan situaciones de la vida real, como los problemas del capitalismo, la explotación de la naturaleza, la expoliación de territorios y los grupos sociales oprimidos. No obstante, la serie hace uso de un personaje, Ekko, para mostrar la posibilidad de vivir de manera positiva y armoniosa, manteniendo la cultura popular y la creatividad comunitaria, la relación con la naturaleza y los vínculos más allá de la consanguinidad.

Buelvas-García (2022) realizó la investigación “Utopías fallidas o distopías concertadas: tres visiones de la ciudad del futuro en el anime de ciencia ficción”, con el objetivo de analizar cómo se muestran las diferentes manifestaciones de la ciudad del futuro en tres series de animación de fantasía, para reflexionar lo que estas animaciones plantean y lo que nos pueden decir sobre

las ciudades del presente. A través de una metodología cualitativa, se realizó un análisis de la narrativa de las series animadas “Akira” (1988), “Ghost in the Shell” (1995) y “Metrópolis” (2001), centrándose en la arquitectura de la ciudad, la representación de la tecnología, el sistema político-administrativo y los patrones ideológicos. Se concluyó que en todas estas representaciones del futuro se representa un fuerte control por parte de los gobiernos y las grandes empresas hacia los ciudadanos, usando para esto la tecnología. Pese a esto, siempre resaltan personajes que se resisten al control, y que luchan para pasar de una distopía a una utopía. Estas situaciones, aunque han sido llevadas a la fantasía, reflejan muchos aspectos de la realidad, realizando una crítica, pero, al mismo tiempo, enviando un mensaje esperanzador.

Razeef et al. (2023) analizaron la forma en que se narran las historias en la animación oriental y la animación occidental, con el objetivo de determinar sus diferencias para proponer un modelo de storytelling para la animación en Malasia. Hicieron uso de una metodología cuantitativa, basada en el recojo de información de distintas fuentes relacionadas a la animación estadounidense y la animación japonesa. De esta forma concluyeron que la animación oriental y su contraparte occidental presentan acercamientos muy distintos al momento de narrar, hecho causado por la cultura y el origen de estos lugares. En la animación occidental predomina el individualismo, en base a una estructura de tres o cinco actos impulsados por el conflicto. Mientras tanto, en la animación oriental predomina el trabajo en equipo, destaca la estructura *Kishōtenketsu* de cuatro actos y el conflicto no es lo que mueve la historia.

Bases teóricas

Teorías científicas

Teoría del Paradigma Narrativo

Esta teoría, formulada por Walter Fisher, afirma que el mejor método para transmitir un mensaje es la narración de historias, puesto que narrar forma parte de la naturaleza humana. Una historia coherente y verosímil es memorable, comprensible y atractiva. Asimismo, puede crear un sentido de empatía, facilitando que el receptor comprenda otros puntos de vista. Además, al tomar aspectos de la vida cotidiana, se establece un terreno común que hace más accesible la información (Chan, 2022; Díaz et al., 2022).

Teoría de Jean Mitry

El cine nos sitúa en la presencia de un mundo que se organiza según una continuidad temporal, la cual es mostrada a través de las acciones. Jean Mitry, teórico del cine, crítico y cineasta francés, formuló que el cine es un mundo representado y la representación del mundo al mismo tiempo. Con esto se refiere a cómo la pantalla funciona como una ventana que nos permite recibir datos en forma de imágenes. Este sería el mundo representado. Sin embargo, al mismo tiempo, esta ventana encuadra partes de la realidad a través de estas imágenes, creando una representación paralela del mundo. (Benítez, 2021; Theodar y Saranya, 2022)

Trama de fantasía

La fantasía es un género narrativo que permite a la audiencia experimentar algo completamente diferente de lo que vive a diario, por la contraposición entre el mundo presentado por el autor y aquel que el espectador conoce. Estos mundos de fantasía pueden ser una variación del pasado, presente o futuro del mundo real, así como mundos paralelos, desconectados de la Tierra (Castro, 2020; Karimova, 2023a; Karimova, 2023b)

Según Castro (2020), Tzvetan Todorov, teórico literario, profundizó en el género añadiendo dos términos. Dentro de la fantasía podemos encontrar “lo fantástico” y “lo maravilloso”, considerando que, si se encuentra un mayor conflicto en el texto, este es más fantástico y en caso contrario, es más maravilloso. Con esto se refiere a que la diferencia radica en la incertidumbre que genera la diferencia entre lo que se ve y el mundo real. En lo fantástico se busca una explicación detrás de lo que pasa, genera confusión. Mientras tanto, en lo maravilloso, los elementos sobrenaturales son aceptados como normales dentro del mundo ficticio.

Además, la fantasía puede ser usada para explorar temas de la vida real. Muchos autores utilizan los mundos de fantasía originados en su imaginación a modo de metáforas para abordar problemas sociales, políticos, filosóficos y morales. De esta forma, pueden presentar estos temas a la audiencia de forma atractiva para generar una reflexión por su parte (Karimova, 2023a; Karimova, 2023b).

Género fantástico cinematográfico

La fantasía hizo su aparición en el cine desde los inicios de esta disciplina. Pese a esto, hasta la actualidad no se ha alcanzado un consenso sobre los límites del género fantástico en el cine. Sergeant (2021) considera al cine de terror, el de ciencia ficción y el de fantasía como las subpartes que conforman el género fantástico cinematográfico como tal. Para este autor, las películas de terror aprovechan la fuerza de la imaginación para asustar al público con bestias monstruosas o fuerzas demoníacas, que dan una sensación de amenaza pese a su imposibilidad. Por otra parte, indica que cuando la historia busca dar explicaciones lógicas a la forma en que algún día podríamos alcanzar situaciones tan extravagantes como un viaje en el tiempo, se trata de ciencia ficción. Finalmente, cuando lo imposible en la historia no es presentado como algo malvado, ni es explicado de manera racional, sino que se disfruta por lo que es, se está hablando del cine de fantasía

Narratología

La narratología, originada por Gérard Genette, es una disciplina que busca analizar la narración dentro de un texto desde su estructura. Según Ramirez (2020), este análisis se realiza de acuerdo con los conceptos listados a continuación.

Relato e historia

La distinción de estos términos es fundamental para el análisis narratológico. Ramirez (2020) indica que la historia se refiere a la sucesión consecutiva de hechos, mientras que el relato tiene que ver con el discurso, el texto escrito o cinematográfico que narra estos hechos. En otras palabras, la historia es conformada por los acontecimientos en orden cronológico que suceden dentro del mundo ficticio y el relato es la forma en que estos acontecimientos son plasmados en el escrito o película, de acuerdo con lo que quiere transmitir el autor. De esta forma, el tiempo en una película se puede ver de dos formas: el tiempo de la historia y el tiempo del relato. Cuando estos tiempos se desfazan, hablamos de una anacronía.

Niveles del relato

Siguiendo la idea anterior, podemos dividir el relato en niveles. Ramirez (2020) indica que el ‘relato primario’ es aquel que precede a los demás, desde el inicio hasta la primera anacronía. Una ruptura temporal lleva a la inserción de un nuevo relato,

subordinado al relato primario. Este nuevo relato sería el ‘relato segundo’. Esto puede repetirse, dando lugar a un ‘relato en tercer grado’. Cabe resaltar que esta división se basa en la estructura narrativa y no necesariamente en el tema. En cualquiera de estos niveles podemos encontrar el ‘relato principal’, aquel que guía toda la historia.

Orden

Las anacronías pueden ser usadas para mostrar hechos ocurridos antes o después del relato primario. Por un lado, tenemos las analepsis o *flashback*, maniobras narrativas que evocan eventos ocurridos antes del punto actual de la historia. Por otro lado, las prolepsis o *flashforward* son relatos anticipados de eventos futuros, como en el caso de una predicción. Las analepsis suelen completar información faltante en la historia, mientras que las prolepsis crean expectativa en el público al revelar lo que sucederá más adelante. No obstante, esta última es muy poco común, debido a que es difícil presentarlo de forma efectiva (Ramirez, 2020; Prósper y Chenovart, 2021).

Movimiento narrativo

Ramirez (2020) identifica cuatro. En primer lugar, la pausa, donde el tiempo del relato se detiene mientras el tiempo de la historia permanece estático. Durante este momento, el narrador puede aprovechar para compartir comentarios, reflexiones o descripciones con el público. En segundo lugar, la escena, donde ambos tiempos coinciden. En tercer lugar, el sumario, donde el tiempo del relato es más breve que el tiempo de la historia, utilizado para resumir eventos que han ocurrido durante un periodo extenso. Finalmente, la elipsis, donde el tiempo de la historia avanza mientras el tiempo del relato permanece inmóvil.

Frecuencia

La frecuencia narrativa examina cómo es que, a través del relato, los eventos de la historia se repiten. Esta repetición se puede dar de cuatro formas. Primero, el ‘relato singulativo’, que cuenta una vez lo que sucedió una vez. La mayoría de las películas tienen esta frecuencia. Segundo, el ‘relato repetitivo’, el cual cuenta n veces un hecho que sucedió una sola vez, con múltiples versiones de la misma historia, como es el caso de la película alemana *Corre, Lola, corre* (1998). Tercero, el ‘relato anafórico’, que cuenta n veces algo que sucedió n veces, como cuando una acción se repite con diferentes personajes en diferentes ubicaciones. Cuarto, el ‘relato iterativo’, donde se cuenta una sola vez algo que sucedió n veces. Esto se logra a través del relato, con un resumen de eventos que se repiten múltiples veces en la historia (Ramirez, 2020).

Focalización

La focalización se refiere a la cantidad de información revelada por el narrador en relación con los personajes en la historia. Cuando el narrador sabe más que los personajes y conoce todos los detalles del relato a un nivel omnisciente, se trata de ‘focalización cero’. Asimismo, en los casos en que los personajes tienen más información que el narrador, la cual se revela más adelante con las acciones de estos, generando un impacto en el espectador, se trata de la ‘focalización externa’. Finalmente, cuando el narrador tiene la misma información que los personajes, lo cual puede llevar a versiones incompletas de los hechos, se trata de una ‘focalización interna’. Esta puede ser fija, si se limita a un personaje; variable, si va de un personaje a otro; o múltiple si

se ofrece la perspectiva que varios personajes tienen sobre el mismo hecho (Ramírez, 2020; Flores y Serván, 2021; Prósper y Chenovart, 2021)

Elementos de la narración

Narrador.

Según Prósper y Chenovart (2021), el narrador es la instancia que relata o refiere los sucesos de la historia. Este determina la forma en que la información es presentada a la audiencia. Selecciona qué elementos contar, puede opinar y condicionar la percepción del público. Asimismo, los autores indican que esta instancia puede aparecer como una voz *over*, como uno de los personajes o simplemente manifestarse a través del proceso narrativo.

Entre sus tipos está el narrador en primera persona, que cuenta su historia desde su propio punto de vista, brindándonos una visión íntima de la historia. También está el narrador testigo, que narra en tercera persona, pero se presenta a sí mismo como un testigo de los eventos, por lo que puede aportar impresiones y reflexiones personales. Luego está el narrador omnisciente, que también narra en tercera persona, y tiene conocimiento completo de los eventos y los pensamientos de los personajes. Finalmente, el narrador en segunda persona, el cual invita al lector a participar en el relato, haciéndolo responsable y cómplice de las acciones. Puede incluso convertir al lector en un personaje del cuento (Universidad de Guanajuato [UGTO], 2022; Instituto Audiovisual Treintaycinco mm, 2023).

Prósper y Chenovart (2021) mencionan otra clasificación, basada en dos tipos de características. En primer lugar, según la relación del narrador con la diégesis, la realidad de la historia. Así encontramos al narrador extradiegético, que no forma parte de la diégesis, y al narrador intradiegético, que se encuentra dentro de la diégesis. En segundo lugar, según la relación del narrador con la historia. De esta forma, encontramos al narrador heterodiegético, que no participó de ninguna manera en los acontecimientos relatados, y al narrador homodiegético, que sí participó en la historia. Estas clasificaciones se pueden cruzar, dando lugar al narrador extradiegético-heterodiegético, al extradiegético-homodiegético, al intradiegético-heterodiegético y al intradiegético-homodiegético. Se profundizará en estos en una tabla a continuación.

Tabla 1

Tipos de Narradores

Clasificaciones	Extradiegético	Intradiegético
Heterodiegético	<u>Extradiegético-heterodiegético:</u> El narrador no está dentro de la diégesis y narra sobre personajes que sí pertenecen a esta. Es el tipo de narrador más común.	<u>Intradiegético-heterodiegético:</u> El narrador está presente en la diégesis, pero narra una historia ajena, en la que no participó.
Homodiegético	<u>Extradiegético-homodiegético:</u> El narrador no está dentro de la diégesis al momento de narrar, pero cuenta una historia en que	<u>Intradiegético-homodiegético:</u> El narrador está presente en la diégesis y cuenta una historia en la que participó. Cuando

participó. Es el caso cuando un personaje narra su historia como una voz en off.	este narrador es el mismo protagonista, se le llama autodiegético.
--	--

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

Personajes

Prósper y Chenovart (2021) presentaron en su libro el modelo actancial de Greimas, el cual permite analizar la función de los personajes y, de esta forma, comprender totalmente la dirección que toma el relato. Este modelo está compuesto por actantes, que son aquellos que realizan un acto o acción. Sobre los actantes, los autores mencionaron que no son necesariamente personajes con vida. Asimismo, un mismo personaje puede tomar más de una función. Además, podemos encontrar en una sola película diversos modelos actanciales.

Para su modelo, Greimas definió seis tipos de actantes de acuerdo con la función que cumplen en el relato. El primero es el sujeto, aquel que desea o quiere realizar una acción para conseguir un objetivo. Este papel suele recaer en el protagonista de la obra. El segundo es el objeto, definido como el actante perseguido por el sujeto. El tercero es el ayudante, el cual auxilia o ayuda al sujeto a alcanzar al objeto. Suele ser un personaje secundario. El cuarto es el oponente, actante que representa un obstáculo para que el sujeto alcance su objetivo. El quinto es el destinador, el cual motiva al sujeto a que alcance su objetivo. Finalmente, el sexto actante es el destinatario, sobre el cual recae la consecución del objetivo. Es común que coincida con el sujeto, pero no es siempre el caso (Prósper y Chenovart, 2021)

Por su parte, Ojeda y Cabezas (2023), tomando como base los modelos de investigación de varios autores, proponen el suyo propio para el análisis de los personajes de una serie. Su modelo abarca el análisis de las características físicas y psicológicas de los personajes, así como las relaciones que estos tienen con otros personajes del relato.

Espacio

El espacio es el lugar donde suceden los acontecimientos de la narrativa. Es la base sobre la que se construye la narración y ayuda a contextualizar al espectador. Un espacio puede ser abierto, como un campo, o cerrado, como una casa. Puede provenir de la realidad o de la imaginación del autor (UGTO, 2022; Escuela des Arts, 2022). Cada espacio puede transmitir algo diferente, dependiendo de sus características.

Zhao et al. (2022) mencionan un modelo para entender el espacio narrativo, que comprende 5 conceptos: marcos espaciales, escenario, espacio narrativo, mundo narrativo y universo narrativo. Los marcos espaciales se refieren a lo que rodea a los personajes en determinado punto, por lo que estos están cambiando constantemente. En contraste, el escenario es más estable, ya que se refiere al ámbito social, histórico y geográfico de todo el texto. Por su parte, dentro del espacio narrativo se consideran todos los marcos espaciales junto con todas las locaciones mencionadas en el texto, aunque estas no sean usadas para ninguna escena. Luego está el mundo narrativo, que consiste en el espacio dentro de la historia completado por la imaginación del espectador. Esto proviene del principio de *minimal departure*, que indica que, al interpretar los mundos de fantasía, las personas los reconstruyen asociándolos con la realidad. Finalmente, el universo narrativo incluye el mundo que es real dentro del texto

sumado a los mundos hipotéticos construidos por creencias, deseos, miedos, especulaciones, pensamientos hipotéticos, sueños o fantasías de los personajes. Un personaje que tiene una idea errónea estaría creando un nuevo mundo que forma parte del universo narrativo.

Tabla 2

Modelo del espacio narrativo

Nombre original	Traducción	¿Qué es?
<i>Spatial Frames</i>	Marcos espaciales	Espacio que rodea a los personajes en cada escena.
<i>Setting</i>	Escenario	Ámbito social, histórico y geográfico en que se desarrolla la historia.
<i>Story space</i>	Espacio narrativo	Marcos espaciales y espacios mencionados.
<i>Storyworld</i>	Mundo narrativo	Espacio de la historia interpretado por el espectador con sus preconcepciones.
<i>Narrative universe</i>	Universo narrativo	Mundo real dentro del texto y mundos creados por la percepción de los personajes.

Nota: Basado en el modelo de Ryan et al. (2016), citado en Zhao et al. (2022)

Tiempo

Podemos definir al tiempo como la duración de la historia. Puede ser clasificado en dos categorías. En primer lugar, el tiempo cronológico u objetivo, en el cual ocurren los eventos de la historia, desde su comienzo hasta su fin. No siempre requiere detalles precisos de fechas, pudiendo ser indicado simplemente por referencias. En segundo lugar, el tiempo subjetivo, aquel que transcurre dentro de la mente de los personajes, a través de recuerdos, sueños o predicciones (UGTO, 2022).

Además, según el Centro Autónomo de Formación e Innovación (2021), se puede dividir en tiempo externo e interno. El primero se refiere al momento histórico en que los hechos tienen lugar. Este no siempre está bien definido, pero puede ser deducido. El segundo es el tiempo ficticio en el que transcurren los acontecimientos de la historia. Es el mismo que el tiempo cronológico u objetivo.

Trama

Desarrollo de las acciones en una obra, describiendo sus causas, motivaciones y consecuencias. Puede ser cerrada, con un inicio, nudo y desenlace definidos, o abierta, cuando el final es incierto y deja espacio para la interpretación del lector (UGTO, 2022).

Según Prósper y Chenovart (2021), los componentes del relato son los sucesos, definidos como cambios en el estado de las cosas o situaciones de la historia. Estos sucesos se conectan entre sí y tienen una jerarquía. Así, se pueden clasificar en dos categorías. La primera son los sucesos núcleo, aquellos que son indispensables para la lógica de la narración, por lo que no pueden ser eliminados. Su función es hacer avanzar la acción. La segunda son los sucesos satélites, que son secundarios y podrían ser

eliminados, pero que son incluidos para desarrollar y completar los sucesos núcleo. Aunque no son completamente necesarios, eliminarlos empobrecería el relato.

Kishōtenketsu

Las historias occidentales suelen ceñirse a la conocida estructura de inicio, conflicto y conclusión. No obstante, existe otra estructura narrativa muy recurrente en las obras orientales, y que prevalece en las películas de Hayao Miyazaki: el *Kishōtenketsu*. Las historias que siguen esta estructura presentan conflictos, pero, a diferencia de las estructuras occidentales, este no es el pilar que sostiene la historia. Se divide en cuatro partes: *ki*, la situación inicial de la historia; *shō*, el desarrollo de esta situación inicial para avanzar la trama; *ten*, el ‘giro’, una idea relevante que no tiene que ser un conflicto y que no siempre está directamente relacionada al *ki* y, finalmente, *ketsu*, el momento en que todos los elementos de la historia se unen para dar una conclusión, la cual no suele contestar todas las preguntas o ser un cierre decisivo. El final de estas películas puede ser insatisfactorio para la audiencia occidental, debido a que las dos últimas partes son muy diferentes de lo que suelen ver. (Arnavas y Bellini, 2023; Anatone, 2023)

Problemas sociales

Para Kulik (2023), los problemas sociales se refieren a situaciones que afectan de manera negativa la vida de los individuos, o el bienestar de comunidades dentro de una sociedad. No se les considera ‘problemas sociales’ por lo que tratan en sí, sino que el término viene principalmente de la perspectiva subjetiva de quienes abordan estos temas. Un ejemplo de esto es que tanto un economista como un sociólogo podrían tratar el tema del desempleo, pero cada uno lo haría desde su propia perspectiva.

Algunos problemas sociales presentes en la sociedad y relevantes para el trabajo son:

Contaminación ambiental

Según la Fundación Aquae (2021), se habla de contaminación ambiental cuando ciertas sustancias químicas nocivas ingresan en un entorno determinado, afectando su equilibrio y volviéndolo un ambiente inseguro. Puede tratarse de sustancias químicas o residuos urbanos que afectan al agua, el aire o el suelo. La contaminación trae consecuencias devastadoras, que terminan por afectar a la humanidad, como sequías, incendios, inundaciones, enfermedades, pérdida de la biodiversidad, desastres naturales y, el más conocido en la actualidad, el cambio climático.

Enfermedades derivadas de la contaminación ambiental

La contaminación ambiental es un riesgo para la salud de los seres humanos. En el reporte de Estadísticas sanitarias mundiales 2022, la Organización Mundial de la Salud expuso que el 99% de la población mundial respira aire contaminado, siendo los más expuestos los habitantes de países con bajos y medianos ingresos. Además, siete millones de muertes a nivel mundial fueron provocadas por la contaminación del aire en el 2016, mientras que otros factores como el agua potable insalubre, el saneamiento y la falta de higiene fueron responsables de unas 870.000 muertes en el mismo año (National Geographic, 2023).

Esta cantidad de muertes se debe a que, como indica Zona et al. (2022), la exposición prolongada a la contaminación ambiental puede causar enfermedades en distintos

sistemas del organismo humano. En cuanto al sistema respiratorio, la exposición a sustancias tóxicas en el aire puede reducir la función pulmonar, causar enfermedades crónicas e incluso cáncer de pulmón. Los autores también mencionan que la contaminación influye en el sistema cardiovascular, en forma de taquicardias, aumento de la presión arterial, anemia, hipertensión, entre otros. Además, afecta al sistema nervioso, causando alteraciones de la memoria, trastornos del sueño, fatiga y cambios comportamentales. Otro sistema afectado es el urinario, presentando daño renal y un mayor riesgo de cálculos y cáncer renal. Finalmente, el sistema digestivo, llegándose a apreciar un aumento del riesgo de sufrir cáncer gastrointestinal y de hígado.

Deforestación

World Wildlife Fund (2024) define la deforestación como la eliminación a gran escala de bosques, causada por fenómenos naturales o por actividades humanas. Este es un problema grave, que afecta a todo el planeta. La misma fuente destaca tres consecuencias principales de la deforestación. En primer lugar, la pérdida de la biodiversidad, por la degradación de los hábitats de muchas especies. En segundo lugar, el cambio climático, debido a la importancia de los bosques para evitar el efecto invernadero. Y, en tercer lugar, la pérdida de los recursos hídricos, pues los bosques son indispensables para la regulación del ciclo del agua.

Relación ser humano-naturaleza

Los seres humanos en muchas sociedades están desconectados con la naturaleza. Esto, para Barragan-Jason et al. (2021), se puede explicar en dos partes. Primero, en la desconexión psicológica, que se origina por la idea de que los seres humanos tienen un dominio sobre la naturaleza. Luego, la desconexión física, por la amplia urbanización de los seres humanos, la cual les impide experimentar la naturaleza. Un rasgo necesario para lograr cambios y alcanzar la sostenibilidad es la relación ser humano-naturaleza. Los autores resaltan que el abuso a la naturaleza proviene de la percepción de que esta es un producto que pertenece a la humanidad. Lograr que la vean como una comunidad de la que forman parte podría ser el primer paso para que la usen con amor y respeto.

Guerras

La guerra puede ser comprendida como un fenómeno material y violento, pero va mucho más allá, pues es necesariamente una actividad política. Analizarla como una sucesión de batallas sería incompleto, debido a que una guerra es, principalmente, un enfrentamiento de poderes. Se trata de un instrumento político para la gestión del poder (Fernández-Montesinos, 2022).

Por su parte, Montesinos (2022) considera que la explicación de las guerras se encuentra en tres pasiones humanas: la ambición de poder, la codicia y el excesivo deseo de prestigio. Esto es así porque ponen en los líderes el deseo de volverse una potencia hegemónica, un imperio dominante. El autor comenta que encontrar guerras sin motivos materiales es difícil; y cita la frase de Bertolt Brech “habrá guerra mientras un solo ser humano gane dinero con ella”.

Invasiones

Las invasiones suelen formar parte de las acciones realizadas en una guerra. Según Mayer (2022), una invasión se da cuando un Estado ingresa por la fuerza al territorio de otro, comúnmente para conquistarlo o cambiar su forma de gobierno. Esto nunca es el objetivo final, sino una vía para alcanzar un objetivo principal. Se le puede considerar un vehículo para que un Estado logre sus objetivos políticos con respecto a otro Estado o su territorio.

Materiales y métodos

Esta investigación utilizó un paradigma interpretativo. Esto se sustenta en las ideas de Roca-Cuberes (2020), quien explica que las personas crean sus propios significados basados en su experiencia con el mundo que las rodea, y luego usan estos significados para entender la realidad. El presente trabajo buscó identificar y explicar la inclusión de estos significados en la película "Nausicaä del Valle del Viento" (1984), así como su uso para representar la realidad en un contexto fantástico.

Asimismo, la metodología fue cualitativa, la cual se enfoca en la comprensión de fenómenos desde un punto de vista subjetivo, usando datos no numéricos (Acosta, 2023). Además, la investigación utilizó un enfoque hermenéutico, que según Nosetto et al. (2020) es usado al encontrar un discurso o texto cuyo significado no es evidente. En este trabajo se buscó una comprensión de los significados detrás de diversos elementos de la película "Nausicaä del Valle del Viento", por lo que la hermenéutica fue el método más apropiado.

Con lo mencionado, el objeto de estudio de esta investigación fue el relato cinematográfico de la película "Nausicaä del Valle del Viento" (1984), del director Hayao Miyazaki. Se utilizó la estructura narrativa *Kishōtenketsu*, la cual, según Arnavas y Bellini, (2023), predomina en las películas del director, para dividir la película en cuatro secuencias: introducción (00:00:00-00:21:03), desarrollo (00:21:03-00:54:30), giro (00:54:30-01:34:00) y conclusión (01:34:00-01:57:04).

Dentro de los criterios de inclusión se consideraron las escenas ubicadas dentro de cada una de estas cuatro divisiones. Por otra parte, la película se basó en una serie de cómics creados por el director, Hayao Miyazaki, cuya publicación continuó después del lanzamiento del filme, motivo por el cual el relato de los cómics difiere del que presenta la película. Por tanto, en los criterios de exclusión se encuentran los detalles adicionales aportados por los cómics.

En cuanto al escenario, la película "Nausicaä del Valle del Viento" tiene lugar un milenio después de los Siete días de fuego, un evento apocalíptico en el que la civilización humana, ya avanzada tecnológicamente, fue destruida. Los habitantes del mundo presentado en el filme son los descendientes de aquellos humanos que sobrevivieron a este suceso. Tras los Siete días de fuego, el mundo fue llenándose de hongos venenosos e insectos gigantes, los cuales amenazan la vida de los humanos, quienes necesitan máscaras para respirar cerca de ellos.

Dentro de la película se destacan los siguientes espacios. En primer lugar, el Valle del Viento, un pequeño reino de donde procede la protagonista, Nausicaä. En segundo lugar, está el Fukai, o Mar de la Putrefacción, el ecosistema en el que conviven los insectos y los hongos. Este se ha ido expandiendo con los años, destrozando ciudades humanas a su paso. Finalmente, los reinos de Pejite y Tormekia, los cuales son mucho más grandes y avanzados que el Valle del Viento, pero cuyos líderes suelen recurrir a las guerras y la violencia. Cabe resaltar que estos espacios distan de la idea convencional de ciudades futuristas. Esto es porque, aunque están ambientados en el futuro, la tecnología en este mundo es mucho menos avanzada que aquella disponible al momento de la realización de la película.

Como técnica de investigación, se hizo uso de un análisis de contenido de la película "Nausicaä del Valle del Viento". A través de esta técnica, se extrajo la información de mayor relevancia de la fuente. Esta información luego fue ordenada, clasificada y analizada de acuerdo con los objetivos de la investigación, para mantenerla organizada, así como al mensaje que la fuente estudiada busca transmitir (Arias et al., 2022). En el caso de este trabajo de investigación,

se aplicó esta técnica para el análisis del relato cinematográfico del largometraje animado "Nausicaä del Valle del Viento", de modo que el recojo de información y su interpretación se diera de manera ordenada y eficaz.

Para la investigación se emplearon como instrumento las fichas de análisis. Estas, según Arias et al. (2022), permiten recolectar datos e información a través de un proceso de observación. Las fichas no tienen un modelo determinado, sino que se elaboran y diseñan de acuerdo con la necesidad y los objetivos del investigador, teniendo en cuenta qué información se desea obtener.

Las fichas diseñadas fueron utilizadas para alcanzar los tres objetivos específicos de la investigación. La primera está destinada al análisis del relato cinematográfico. Para su diseño se usaron como base los conceptos de la narratología. La segunda se enfocó en el análisis de los elementos de la narración presentes en la película. Finalmente, la tercera ficha se centró en la identificación y explicación de los temas sociales, así como una breve comparación con su presencia en la vida real.

Objetivo 1: Explicar la estructura del relato cinematográfico de la película “Nausicaä del Valle del Viento” en base al uso de los conceptos narratológicos

FICHA DE ANÁLISIS NARRATOLÓGICO

Fotogramas

Disposición de los hechos

Historia

Relato

Frecuencia

Presencia de conceptos narratológicos

Concepto

Minutaje

Especificaciones

Niveles del relato

Primario

Segundo

Principal

Orden

Analepsis

Prolepsis

Movimiento narrativo

Pausa

Escena

Sumario

Elipsis

Focalización

Cero

Interna

Externa

Leyenda:

- **Fotogramas:** Incluir fotogramas resaltantes de la secuencia analizada.
- **Historia:** Listar los hechos, ordenados según el tiempo de la historia.
- **Relato:** Listar los hechos, ordenados según el tiempo del relato.
- **Frecuencia:** Indicar si se trata de un relato singulativo, repetitivo, anafórico o iterativo.
- **Presencia de conceptos narratológicos:** En caso de que el fragmento analizado presente los conceptos considerados en la ficha, indicar el minutaje de cada aparición y especificar al respecto. En el caso de que estos conceptos no estén presentes, tachar Minutaje e indicarlo en Especificaciones.

Objetivo 2: Determinar los elementos de la narración del relato cinematográfico en la película "Nausicaä del Valle del Viento".

Problemas sociales identificados en la película

Secuencia	Problemas	Comparación	
		En la narrativa	En la realidad
Introducción			
Desarrollo			
Giro			
Desenlace			

Leyenda:

- **Secuencia:** Secuencias en que fue dividida la película según la estructura narrativa del *Kishotenketsu* (introducción, desarrollo, giro y desenlace)
- **Temas sociales:** Listar los problemas sociales identificados dentro de la secuencia.
- **Comparación:**
 - **En la narrativa:** Cómo se manifiesta el problema social dentro de la película.
 - **En la realidad:** Cómo se manifiesta el problema social en la realidad.

Objetivo 3: Identificar los problemas sociales representados en la trama de la fantasía del relato cinematográfico de la película "Nausicaä del Valle del Viento".

Elementos de la narración

Narrador

Tipo de narrador

Personajes

Análisis según el modelo actancial

Actante	Personaje	Descripción
Sujeto		
Objeto		
Ayudante		
Oponente		
Destinador		
Destinatario		

Análisis según características

Personaje	Características físicas	Características psicológicas	Relaciones con otros personajes

Espacio

Tipo de espacios	Espacios	Descripción
Marcos espaciales		
Escenario		

Espacio narrativo
Mundo narrativo
Universo narrativo
Tiempo
Externo o histórico
Objetivo o interno
Subjetivo
Trama
Sucesos núcleo
Sucesos satélite

Leyenda:

- **Tipo de narrador:** Detallar qué tipos de narrador se puede encontrar en la secuencia analizada.
- **Personajes:**
 - **Análisis según el modelo actancial:** Definir qué personajes cumplen las funciones de cada uno de los seis actantes del modelo actancial y profundizar.
 - **Análisis según características:** Listar los personajes que aparecen en el modelo actancial y describir sus características físicas, psicológicas y la forma en que se relacionan con otros personajes
- **Espacios:** Identificar los marcos espaciales, escenarios espacios narrativos, el mundo narrativo y el universo narrativo en la secuencia analizada. Listar y describir estos espacios.
- **Tiempo:** Incluir el tiempo externo, el tiempo objetivo y el tiempo subjetivo en la secuencia analizada.
- **Breve resumen de los acontecimientos:** Dividir los sucesos presentados en la secuencia de acuerdo a su jerarquía, si son sucesos núcleo o sucesos satélite.

En cuanto al procedimiento de recolección de datos, la visualización de la película "Nausicaä del Valle del Viento" del director Hayao Miyazaki, se repitió a lo largo del proceso para seguir recogiendo información y corroborando los hechos narrados en el largometraje. Se realizó un análisis de todas las escenas de la película para identificar cada elemento y concepto considerado en los tres instrumentos, los cuales corresponden a los tres objetivos. Luego, se realizó una interpretación por cada sección de los instrumentos, para luego condensar lo obtenido en los resultados.

Para Reyes et al. (2020), un investigador debe caracterizarse por valores como la honestidad, respeto, imparcialidad, integridad, responsabilidad y transparencia, para demostrar su compromiso y expresarse de la forma más adecuada. La presente investigación fue realizada de acuerdo con estos valores, con un énfasis en el respeto al trabajo de otros autores, a través del uso de citas.

Resultados

Objetivo 1: Explicar la estructura del relato cinematográfico de la película “Nausicaä del Valle del Viento”.

La película “Nausicaä del Valle del Viento” sigue la estructura narrativa oriental *Kishōtenketsu*, y hace uso de los distintos conceptos narratológicos para alcanzar el objetivo de cada parte en la que se divide la película. En primer lugar, la secuencia de Introducción (*Ki*), presenta el mundo de la historia al público, de la mano con Nausicaä, la protagonista de la historia. Para esto hace uso de analepsis, para contextualizar hechos históricos importantes, y utiliza una focalización interna, la cual permite al espectador sumergirse en este mundo, ya que va descubriendo la información y los espacios junto a los personajes. Asimismo, el uso de las elipsis y sumarios hace posible mostrar más información sin que la experiencia se vuelva pesada. Así, esta secuencia cumple su función de introducir al espectador en este mundo, para que lo pueda comprender, aunque sea distinto al mundo real.

En segundo lugar, la secuencia de Desarrollo (*Sho*) ofrece una mejor comprensión de lo que sucede en el relato, al presentar escenas, situaciones y diálogos que complementan la información que el espectador ya ha recibido. Esto es potenciado por el uso de anacronías. Además, en esta secuencia, el relato primario se centra un poco más en el personaje de Nausicaä, profundizando en sus habilidades, debilidades y miedos. Por otra parte, en esta secuencia se hace uso de la focalización y la analepsis para influir en la percepción del público sobre las intenciones y motivaciones de ciertos personajes. En cuanto a los movimientos narrativos, aumenta el uso de elipsis, con saltos de mayor tiempo exponer más hechos. Asimismo, destaca el uso la focalización cero para generar incertidumbre y suspenso en el espectador, así como la focalización interna para presentar la perspectiva de los nuevos personajes, de modo que el espectador la pueda conocer mejor.

En tercer lugar, en la secuencia de Giro (*Ten*), se presenta al espectador la gran revelación. Esto lo descubre el narrador de la mano de la protagonista, Nausicaä, gracias al uso de una focalización interna. Esta focalización también es usada para mostrar los hechos desde los distintos espacios en los que están ubicados los personajes. Esta secuencia profundiza las motivaciones de los personajes, así como en emociones con las que el público puede empatizar. Para esto es utilizada la analepsis, que no se reduce a una contextualización, sino que presenta el pasado de Nausicaä para entender mejor sus acciones en el presente. En cuanto a los movimientos narrativos, esta es la escena en que más se usan elipsis y sumarios, resultando en una mayor cantidad de escenas con una menor duración. Esto acelera el ritmo del relato, contribuyendo al impacto de los momentos de tensión.

Finalmente, en la secuencia de Conclusión (*Ketsu*), los elementos y personajes que han participado en la historia se unen para finalizar el relato. Esta secuencia se enfoca en los hechos que van sucediendo y en las acciones de los personajes, por lo que no se utilizan anacronías y las elipsis son mínimas. De esta forma, el tiempo de la historia avanza casi a la par del tiempo del relato. La focalización interna predomina, manteniendo al espectador en la misma tensión y sorpresa que experimentan los personajes. La secuencia culmina con un sumario que resume

los eventos posteriores al regreso de Nausicaä. Aún tras el final de la película, ciertos puntos quedan abiertos o sin una solución concreta, pero esto no es un error, sino que es una característica de esta estructura. La escena final muestra el gorro de Nausicaä y una planta que ha germinado, representando la conexión reestablecida entre la humanidad y la naturaleza. Los personajes desconocen esta escena, por lo que es una conclusión dirigida únicamente a la audiencia

Figura 1

Estructura de la película Nausicaä del Valle del Viento.



Nota. Basada en la estructura narrativa oriental Kishōtenketsu.

Objetivo 2: Determinar los elementos de la narración del relato cinematográfico en la película “Nausicaä del Valle del Viento”.

Los elementos de la narración son cinco: el narrador, los personajes, el espacio, el tiempo y la trama; los cuales se presentan de distintas maneras en cada obra. En la película Nausicaä del Valle del Viento, el narrador no es una voz en off ni uno de los personajes, hasta se podría pensar que no existe. Sin embargo, la presencia del narrador se manifiesta en la información que recibe el público y la forma en que esta es ofrecida. Esta entidad se vale de su omnisciencia para ir mostrando cierta información y ocultando otra, aunque esto no vaya siempre de acuerdo con la información que poseen los personajes.

En cuanto a los personajes, estos pueden ser analizados en base a sus funciones actanciales. Nausicaä, como protagonista, toma la función de sujeto; y el objeto que busca es un mayor entendimiento sobre su mundo para contribuir a salvarlo. Su motivación es ayudar a los pobladores de su reino, el Valle del Viento, por lo que estos se vuelven tanto destinatarios como destinatarios. Entre Nausicaä y la consecución de su objetivo se encuentran los personajes oponentes. La más notoria es Kushana, quien no es una persona malvada, sino que sus intereses y métodos se oponen a los de la protagonista, aun cuando tienen muchas características en común. En esta categoría también entran los hongos venenosos y ciertas percepciones incorrectas de la sociedad. Estos dos últimos no son seres racionales, pero obstaculizan el camino de Nausicaä. En contraste están los personajes con el rol de ayudantes: el Maestro Yupa, Mito y Asbel, quienes brindan su apoyo a la protagonista debido a que ella se ha ganado su cariño y respeto. El caso de los Ohm es interesante, pues como actúan por instinto, no toman un lado en los conflictos, sino que pueden ser un obstáculo por momentos y apoyar en otros.

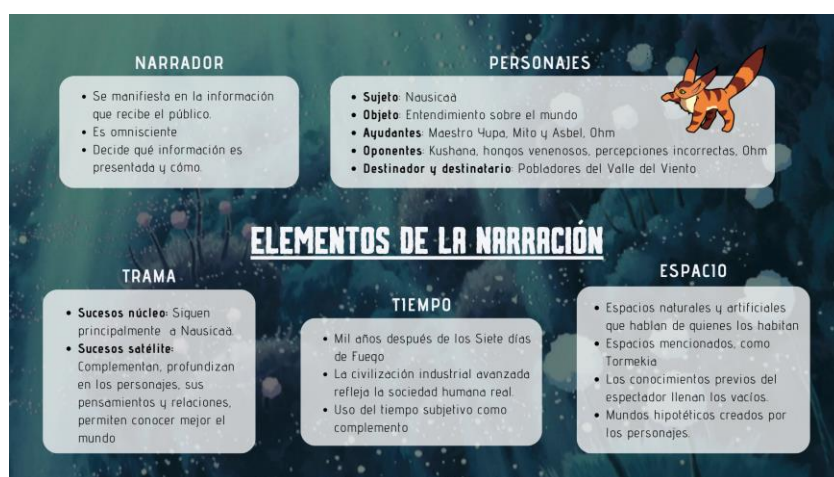
Pasando a los espacios, los hechos de la película suceden mil años tras un evento apocalíptico llamado los Siete Días de Fuego. La humanidad se ha reducido y agrupado en monarquías, cada una con una forma propia de ver el mundo y hacer frente a los problemas. Los marcos espaciales presentan una variedad de espacios naturales y artificiales, los cuales reflejan cosas sobre las personas que los habitan y utilizan. El espacio narrativo añade al reino de Tormekia y las ciudades industrializadas que fueron destruidas en los Siete días de Fuego, los cuales no se muestran, sino que solo son mencionados. Por otra parte, el relato se apoya en los conocimientos previos y las inferencias de la audiencia, pues esto les permite llenar los vacíos en los espacios que no se muestran, como las casas. Todo lo mencionado forma parte del mundo real de la historia, pero también se presentan mundos hipotéticos, los cuales se crean por deseos, miedos, creencias, sueños, e ideas erróneas. Todos los espacios mencionados forman parte del universo narrativo.

En cuanto al tiempo, "Nausicaä del Valle del Viento" se sitúa mil años después de un evento apocalíptico que destruyó una civilización industrial avanzada, la cual refleja la sociedad humana del momento en que la película fue realizada. Esto puede ser interpretado como una advertencia del director de la película hacia el público. Asimismo, en el relato se hace uso del tiempo subjetivo para complementar el tiempo objetivo, añadiendo profundidad a la historia con cosas que solo la protagonista percibe.

Por último, la trama se divide en dos aspectos. En primer lugar, los sucesos núcleo, los cuales siguen principalmente a la protagonista, Nausicaä. En segundo lugar, los sucesos satélite, que sirven como complemento para los anteriores. Estos eventos permiten conocer mejor el mundo presentado, como cuando los personajes explotan espacios nuevos; y profundizan en la forma de ser de la protagonista y de otros personajes, así como sus relaciones con otros los demás y con el mundo que los rodea.

Figura 2

Elementos de la narración en el relato de la película Nausicaä del Valle del Viento.



Nota. Resumen de los elementos identificados en la película.

Objetivo 3: Identificar los problemas sociales representados en la trama de la fantasía del relato cinematográfico de la película “Nausicaä del Valle del Viento”

En la trama de la película se han logrado identificar cinco problemas principales. El primero es la contaminación, la cual no se observa directamente, pero con los estudios de Nausicaä se

descubre que la tierra está gravemente contaminada y que los hongos, al nutrirse a través de esta, absorben esa contaminación, lo que da origen al veneno de sus esporas. Este veneno afecta la vida de las personas, con enfermedades y muerte. Esto representa el problema real de la contaminación, que ya no solo daña al ambiente, sino que también perjudica a los seres humanos.

El segundo es la deforestación. Los pobladores del Valle del Viento dan una gran importancia al bosque, puesto que lo protegen, y es devastador para ellos verse obligados a incendiarlo. Los personajes mencionan que este bosque los ha protegido por un largo tiempo. Esto es un reflejo de la realidad, ya que los bosques tienen una gran importancia para la vida de los seres humanos, ya que influyen en la regulación del clima y la protección de los recursos naturales. La pérdida de los bosques es un grave problema actual, y esto puede ser un llamado del director a valorarlos tanto como los personajes.

El tercero es la desconexión entre los seres humanos y la naturaleza. Tanto en la película como en la vida real hay quienes ven a la naturaleza como propiedad de los seres humanos, o como algo hecho para servir a la humanidad. Nausicaä lleva una mejor comprensión de su mundo a los demás personajes. La película muestra que este conocimiento lleva al respeto a la naturaleza, con lo que se pudo mejorar la relación humano-naturaleza. En la realidad, aplicar esto podría contribuir a la solución de muchos de los problemas ambientales que aquejan a la sociedad.

El cuarto problema se presenta cuando los reinos de Tormekia y Pejite recurren a la violencia y a la guerra para alcanzar sus objetivos, restándole importancia al bienestar y a las vidas de otras personas, especialmente cuando no pertenecen a sus respectivos reinos. Esto refleja cómo en la vida real, los intereses de unos pocos llevan a países enteros a la guerra; y esta violencia se extiende incluso a personas que no tienen ninguna relación con el conflicto.

El último problema real que se refleja en la trama es la invasión militar. En el caso de la película, el Valle del Viento es invadido por el ejército de Tormekia, cuyo interés es usar sus tierras y a sus pobladores como mano de obra. A largo plazo, esto deriva en una rebelión y resistencia por parte de los pobladores del Valle del Viento. Esto es algo muy común en la realidad, que se ha dado en varios momentos de la historia humana frente a invasiones, colonizaciones y otras formas de violencia.

Figura 3

Problemas sociales identificados en la película Nausicaä del Valle del Viento.



Nota. Resumen de los principales problemas sociales de la vida real identificados en la película.

Discusión

Para alcanzar el primer objetivo específico se analizó la estructura del relato cinematográfico de la película “Nausicaä del Valle del Viento”. De esta forma, se halló que los conceptos narratológicos son utilizados de una forma diferente en cada una de las partes en las que se dividió la película, logrando que cada secuencia cumpla su propósito. Esto se relaciona con lo mencionado por Razeef, et al. (2022), en su investigación sobre las diferencias en la narración de la animación oriental y la animación occidental, en la que se concluyó que, a diferencia de su contraparte estadounidense, las narraciones en la animación japonesa predomina la estructura de cuatro actos *Kishōtenketsu*, además de que estas no se basan en un conflicto, sino que usan múltiples conflictos para que el personaje principal se desarrolle a lo largo de la historia.

Asimismo, los resultados concuerdan con la información de Arnavas y Bellini (2023). Según estos autores, la introducción (*ki* en japonés) presenta la situación inicial. En la película, esto se ve reflejado en el uso de los recursos para presentar la información al público y lograr que este se sumerja en la exploración del mundo junto a los personajes. Los mismos autores indican que el desarrollo (*shō* en japonés) profundiza en la situación inicial. En el análisis se encontró que esta secuencia profundiza en la protagonista, Nausicaä, muestra más sobre el mundo y utiliza la perspectiva de más personajes para dar más información. Anatone (2023) añade que en el giro (*ten* en japonés) se introduce una nueva idea relevante. En la película, esta idea es la revelación de la verdad sobre el Fukai y el espectador la descubre junto a Nausicaä. El mismo autor menciona que en la conclusión (*ketsu* en japonés) todos los elementos se unen para dar un final. Esto se refleja en la secuencia, cuando todos los personajes relevantes terminan en el mismo lugar, viendo lo que sucede y transmitiendo sus emociones al público.

En cuanto al segundo objetivo, se determinaron los elementos de la narración del relato cinematográfico en la película. Así, se identificó en primer lugar al narrador, que es extradiegético-heterodiegético y no se presenta como una voz en off ni uno de los personajes. Esto tiene que ver con lo mencionado por Prósper y Chenovart (2021), quienes indican que el narrador se puede presentar a través del proceso narrativo y la forma en que la información es brindada al público. En segundo lugar, a los personajes. Según el modelo actancial, Nausicaä cumple la función actancial de sujeto, mientras que su objeto es comprender mejor su mundo. Su motivación para esto es mantener a los pobladores de su reino a salvo y darles una mejor vida, lo cual los vuelve destinatarios y destinatarios. Las características recogidas sobre Nausicaä son muy similares a las de Ekko, un personaje que Aguado-Peláez y Martínez-García (2023) destacan en su investigación, en la cual analizan la distopía en la serie de animación “Arcane”. Estos personajes son similares en sus ideales y motivaciones, buscan el bien común y un cambio a través de la relación con la naturaleza y el rechazo a la violencia de otros personajes.

En tercer lugar, la película muestra diversos espacios, entre naturales y artificiales. Estos son complementados por espacios hipotéticos generados por percepciones de los personajes. En cuarto lugar, está el tiempo. La película se ambienta en el futuro, mucho después de la destrucción de las civilizaciones industriales que representan la nuestra. Tomando en cuenta estos dos últimos puntos, es pertinente hacer una comparación con las ciudades ficticias del futuro analizadas por Buelvas-García (2022), en la investigación en que analiza las ciudades del futuro en el anime de ciencia ficción. En esta, destaca la inclusión de tecnología avanzada que predomina en las ciudades y afecta su funcionamiento. Esto contrasta con las sociedades

de Nausicaä del Valle del Viento, donde las ciudades del futuro tienen una tecnología mucho menos avanzada que aquella que estaba disponible al momento de la producción de la película. Finalmente, en la trama, los sucesos indispensables para la historia son complementados por sucesos que profundizan en los personajes y el mundo presentado por la película. Esto concuerda con la información de Prósper y Chenovart (2021), pues los sucesos satélite, que son secundarios desarrollan y completan los sucesos núcleo, por lo que eliminarlos empobrecería el relato.

Finalmente, para el tercer objetivo se buscó identificar los problemas sociales representados en la trama de la fantasía. Los problemas identificados se pueden dividir en dos grupos. En primer lugar, los problemas relacionados con la violencia: la guerra y la invasión. En la película se presentan personajes que recurren a la violencia y la guerra para alcanzar sus propios intereses, restando importancia a la vida de los demás y tratándolos a ellos y a su entorno como recursos que se pueden aprovechar. En segundo lugar, están los problemas relacionados con la naturaleza: la contaminación, la deforestación y la pérdida de la relación humano-naturaleza. Tanto en la película como en la realidad, los seres humanos desprecian la naturaleza, considerándola como un recurso a su disposición. Esto concuerda con lo hallado en la investigación de Santiago (2022) la cual analizó la relación entre el ser humano y la naturaleza en “Nausicaä del Valle del Viento”. Este autor concluyó que en la película se representa la recuperación de la armonía entre la humanidad y la naturaleza, gracias a las ideas y acciones de Nausicaä.

Por otra parte, la película refleja la realidad mencionada por Montesinos (2022): la violencia militar causada por la voracidad por recursos. Este autor recalca que muchas de las guerras y conflictos violentos derivan de esta ambición, y cita la frase de Bertolt Brecht: “habrá guerra mientras un solo ser humano gane dinero con ella”. De igual manera, los problemas relacionados a la naturaleza que se pueden explicar con la información brindada por Barragan-Jason et al. (2021), quien indica que estas actitudes derivan de la noción de que la naturaleza le pertenece a la humanidad.

Conclusiones

En el análisis de la estructura del relato cinematográfico de la película “Nausicaä del Valle del Viento” en base al uso de los conceptos narratológicos, se evidenció que la película se ciñe a la estructura narrativa oriental Kishōtenketsu, y que el uso estratégico de focalizaciones, anacronías y movimientos narrativos desempeñan un papel crucial con cumplimiento del objetivo de cada una de sus partes. Esto contribuye a que el ritmo narrativo concuerde con las escenas que se presentan y a que el mundo fantástico sea comprendido por los espectadores, llegando a generar emociones en el espectador de la forma más efectiva posible, para enriquecer su experiencia.

En la película, se destaca la profundidad que se le dio a cada uno de los elementos narrativos. Esto se puede apreciar en la forma en que el narrador presenta la información, el rol de cada personaje en la historia y la diversidad de relaciones entre ellos, el aporte de los espacios a la comprensión del mundo ficticio, el uso del tiempo para dar un mensaje de advertencia y la forma en que los sucesos que se muestran fueron seleccionados en la trama para mejorar la comprensión general de la historia. Cada uno de estos elementos ha sido creado e integrado en la trama de forma estratégica para transmitir la intención narrativa de la película, especialmente para representar los problemas sociales que el director ha reflejado en el filme.

La trama de fantasía refleja varios problemas sociales reales, los cuales se pueden agrupar en problemas relacionados a la violencia y problemas relacionados a la naturaleza. En ambos casos, los distintos elementos y recursos contribuyen a la representación de la realidad, aun cuando el escenario es uno de fantasía. Así, el análisis de la película demuestra que una trama de fantasía puede ser útil para concientizar sobre todo tipo de problemas sociales de una forma más clara y entendible. Además, es un elemento clave que puede contribuir a la solución de los mismos, al transmitir ideas que los espectadores pueden tomar en cuenta y aplicar en la vida real.

Recomendaciones

Se recomienda a la escuela de Comunicación de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo organizar proyecciones de esta y otras películas del género fantástico, en conjunto con espacios para el análisis e intercambio de ideas sobre lo que estas reflejan. Esto podría mejorar la capacidad de análisis de los estudiantes y enriquecer su comprensión de estas obras.

Se recomienda a los educadores de la región hacer uso de la película *Nausicaä del Valle del Viento* para concientizar y hacer reflexionar a personas de todas las edades sobre los problemas sociales presentes en la actualidad, como el daño al medio ambiente, la violencia y las guerras. De igual manera, existe una gran variedad de películas de fantasía que también pueden ser usadas para el mismo propósito.

Se recomienda a los alumnos, profesionales o cineastas interesados en la realización de proyectos audiovisuales de ficción, que consideren utilizar tramas de fantasía, de la mano con los conceptos narratológicos y los elementos narrativos, en el relato de sus proyectos, puesto que pueden brindarles nuevas formas de transmitir su mensaje de manera más efectiva.

Se recomienda a futuros investigadores hacer uso de los instrumentos diseñados en este estudio para el análisis de otras películas, o como una guía para futuras investigaciones relacionadas al tema. Asimismo, se sugiere la revisión y el análisis más específico de alguno de los conceptos abordados en este temática, pues existe un amplio campo por explorar en estos temas.

Referencias

- Acosta, S. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(8), 82–95. <https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i8.084>
- Aguado-Peláez, D. y Martínez-García, P. (2023). Arcane: Una distopía para (re)pensar caminos hacia la revolución. *Con A de Animación* (17), 78-99. <https://doi.org/10.4995/caa.2023.18093>
- Anatone, R. (2023). Kishōtenketsu as Leitmotif. *Journal of Sound and Music in Games*, 4(4), 15–53. <https://doi.org/10.1525/jsmg.2023.4.4.15>
- Arias, J.; Holgado, J.; Tafur, T. y Vasquez, M. (2022). Metodología de la investigación: El método ARIAS para desarrollar un proyecto de tesis. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.016>
- Arnavas, F. y Bellini, M. (2023). Miyazaki's Hybrid Worlds and Their Riddle-Stories: Western Tropes and Kishōtenketsu. *Narrative Works*, 12. <http://dx.doi.org/10.7202/1111286ar>
- Barragan-Jason G., de Mazancourt C., Parmesan C., Singer M. C., Loreau M. (2022). Human–nature connectedness as a pathway to sustainability: A global meta-analysis. *Conservation Letters*, 15(1). <https://doi.org/10.1111/conl.12852>
- Benítez, M. (2021). *El cine como la vida social. La convergencia entre el psicoanálisis y los marcos de referencia* [Tesis de maestría en en Análisis Histórico del Mundo Actual, Universidad de Cádiz]. Repositorio de Objetos de Docencia e Investigación de la Universidad de Cádiz. <https://rodin.uca.es/handle/10498/25904>
- Buelvas-Garcia, L. (2022). Utopías fallidas o distopías concertadas: tres visiones de la ciudad del futuro en el anime de ciencia ficción. *Umbrales de la Comunicación*, 2(2). <http://dptocomunicacion.unsl.edu.ar/index.php/umbrales/article/view/24/20>
- Cabrera, A. (2023). La recepción clásica en la fantasía y la ciencia ficción: estudio de caso de Dune de Frank Herbert. *Itálica: Revista para la difusión de jóvenes investigadores en*

el Mundo Antiguo, (5), 1–27.

<https://www.upo.es/revistas/index.php/italica/article/view/7611>

Castro, A. (2020). *Personajes, espacio y construcción del mundo en la fantasía épica. Un Caso español: la saga de Tramórea, de Javier Negrete*. [Tesis doctoral de Ciencias Humanas Y Sociales, Universidad De Almería]. Repositorio UAL. <https://repositorio.ual.es/handle/10835/10875>

Centro Autónomo de Formación e Innovación. (2021). El tiempo. Aula virtual CAFI.

https://www.edu.xunta.gal/centros/cafi/aulavirtual/pluginfile.php/25982/mod_resource/content/0/Unidad_3/Web_Texto_Narrativo/el_tiempo.html

Chan, S. (2022). The Narrative Paradigm in Sarah Kay's "If I Should Have a Daughter". *Pepperdine Journal of Communication Research*, 10(3). <https://digitalcommons.pepperdine.edu/pjcr/vol10/iss1/3>

Diaz, C., Parra, N., & Velasco, G. (2022). *El storytelling como influencia en el campo laboral del comunicador digital*. [Documento de trabajo, Universidad EAN] <https://repository.universidadean.edu.co/handle/10882/11742>

Enciso, N. (2020). Fantasía y realidad en las aventuras de J.R.R. Tolkien. *Revista Nova et Vetera* 6(61) <https://urosario.edu.co/revista-nova-et-vetera/cultura/fantasia-y-realidad-en-las-aventuras-de-jrr-tolkien>

Escuela Des Arts. (2022, May 24). *Los 5 elementos de la narración: cuáles son y características*. Escuela Des Arts. <https://www.escueladesarts.com/blog/5-elementos-narracion/>

Fernández, M. (2021) *La Construcción Cinematográfica de la Biodiversidad: Representaciones en el Cine de Animación y sus Posibles Implicaciones en la Enseñanza de las Ciencias en Educación Primaria desde la Relación Ciencia-Arte* [Tesis de doctorado].

Repositorio Institucional de la Universidad de Murcia.
<http://hdl.handle.net/10201/113278>

Fernández-Montesinos, F. (2022). Teoría de la guerra y relato. La zona gris. *Araucaria. Revista Iberoamericana de Filosofía, Política, Humanidades y Relaciones Internacionales* 51, 420-441. <https://dx.doi.org/10.12795/araucaria.2023.i52.19>

Fundación Aquae. (2021, 22 septiembre). *¿Qué es la contaminación ambiental?*. Fundación Aquae. <https://www.fundacionaquae.org/wiki/causas-contaminacion-ambiental/>

Gil, E. (2022) *Generación Miyazaki: la huella miyazakiana en el cine de animación japonés contemporáneo* [Tesis de doctorado]. Repositorio de la Universidad de Córdoba. <http://hdl.handle.net/10396/23121>

Instituto Audiovisual Treintaycinco mm. (2023). ¿Conoces los tipos de narradores? Características y ejemplos. *Treintaycinco mm.* <https://35mm.es/tipos-narradores/>

Karimova, G. (2023a). The 20th Century Saw a Significant Evolution and Expansion of the Fantasy Genre. *American Journal of Language, Literacy and Learning in STEM Education* (2993-2769), 1(10), 287–292. <https://grnjournal.us/index.php/STEM/article/view/1950>

Karimova, G. (2023b). Fantasy as One of the Essential Genres of 21st Century. *American Journal of Language, Literacy and Learning in STEM Education* (2993-2769), 1(10), 544–551. <https://grnjournal.us/index.php/STEM/article/view/2170>

Kulik, R. (2024). Social issue. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/social-issue>

Mayer, B. J. (2022). En clave militar: ¿qué es una invasión? *El Litoral*. https://www.ellitoral.com/internacionales/clave-militar-invasion_0_in6olkZcij.html

- Miyazaki, H. (Director). (1984). *Kaze no tani no Naushika* [Nausicaä del Valle del Viento] [Película]. Topcraft.
- Montesinos (2022). Convertir las guerras en negocio. Centre Delàs d'Estudis per la Pau. <https://centredelas.org/actualitat/convertir-las-guerras-en-negocio/?lang=es>
- National Geographic.(2023). La OMS alerta sobre el impacto de la contaminación atmosférica en la salud. National Geographic España. <https://www.nationalgeographicla.com/medio-ambiente/2023/05/la-oms-alerta-sobre-el-impacto-de-la-contaminacion-atmosferica-en-la-salud>
- Nosetto, L.; Wiczorek, T.; Aguirre, G.; Cantisani, A.; Carello, L.; Castorina, F.; Colias, S.; Fraile, N.; Kiel, R.; Losiggio, D.; Majul, O.; Morán, S.; Padilla, C.; Toninello E. y Zaidan, L. (2020). Métodos de teoría política: Un manual. Instituto de Investigaciones Gino Germani. <https://iigg.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/22/2021/03/Metodos-de-teoria-politica.pdf>
- Ojeda, N., & Cabezas, M. (2023). Representaciones de los roles y estereotipos de género en Por qué matan las mujeres (Marc Cherry, 2019): transgresión y evolución. *DIXIT*, 37(2), 95-108. <https://doi.org/10.22235/d.v37i2.3348>
- Prosper, J. y Chenovart, J. (2021). *Análisis del relato cinematográfico*. Ediciones Universidad de Navarra.
- Ramirez, E. (2020). Teoría narratológica aplicada al análisis. *Fuera de Campo* 4(3). 72-100. <https://www.uartes.edu.ec/fueradecampo/wp-content/uploads/2021/02/FDC14-FueradeCampo.pdf>
- Razeef, R., Eshaq, M., & Perumal, V. (2022). Investigating Storytelling Differences Between Western and Eastern Computer Animation. En *Proceedings of the 2nd International Conference on Creative Multimedia 2022 (ICCM 2022)* (pp. 124-133). https://doi.org/10.2991/978-2-494069-57-2_15

- Reyes, J.; Cárdenas, M. y Plua, K. (2020). Consideraciones acerca del cumplimiento de los principios éticos en la investigación científica. *Revista Conrado*, 16(77), 154-161. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1620>
- Roca-Cuberes, C. (2020). Teoría y elección metodológica en la investigación. En: Lopezosa, C.; Díaz-Noci, J.; Codina, L. (ed.). *Anuario de Métodos de Investigación en Comunicación Social*, (01-03). Barcelona: DigiDoc-Universitat Pompeu Fabra. <https://doi.org/10.31009/methodos.2020.i01.01>
- Santiago, O. (2022) La relación ser-humano-naturaleza en el largometraje de Hayao Miyazaki: Nausicaä del Valle del Viento, desde el principio de armonía confuciano. *Ética y Cine Journal*, 12(1), 9-18. <https://doi.org/10.31056/2250.5415.v12.n1.37377>
- Sergeant, A. (2021). Encountering the Impossible: The Fantastic in Hollywood Fantasy Cinema. State University of New York Press. <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9781438484600/html#contents>
- Theodar, M. y Saranya. P. (2022). Rethinking Film Adaptation Through Directors' Discourse and Auteur Theory: Approaching Dan Brown's The Da Vinci Code. *Theory and Practice in Language Studies*, 12(12), 2634–2640. <https://doi.org/10.17507/tpls.1212.21>
- 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/>
- World Wildlife Fund (2024). Los devastadores impactos de la deforestación en Colombia. WWF Colombia. <https://www.wwf.org.co/?386550/deforestacion-colombia-causas-consecuencias>

Zhao, M., Ang, L., Rashid, S. y 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>

Zona, D., Páez, C., Ramírez, N., Soler, A. (2022) Efectos de la contaminación ambiental sobre la salud de la población mediante una revisión narrativa. *Revista colombiana de neumología* 34(2), 47-58.

<https://revistas.asoneumocito.org/index.php/rcneumologia/article/view/553>

Anexos

Anexo 1: Constancia de validación de instrumentos



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Mediante la presente, se deja constancia de haber revisado los ítems de los instrumentos Ficha de análisis narratológico, Ficha de análisis de problemas sociales y Ficha de análisis de los elementos de la narración que la investigadora, Natalia Tuesta Seclén, usó para su trabajo de tesis de "Uso de la trama de fantasía como parte del relato cinematográfico para representar problemas sociales en la película *Nausicaä del Valle del Viento*"

Ambos 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.

14 de mayo de 2024

Nelson Jacobo González Arenas.

19.289.662-2

A handwritten signature in black ink, appearing to read "González", is written over a light gray rectangular background.

Anexo 2: Constancia de validación de instrumentos

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Mediante la presente, se deja constancia de haber revisado los ítems de los instrumentos Ficha de análisis narratológico, Ficha de análisis de problemas sociales y Ficha de análisis de los elementos de la narración que la investigadora, Natalia Tuesta Seclén, usó para su trabajo de tesis de "Uso de la trama de fantasía como parte del relato cinematográfico para representar problemas sociales en la película *Nausicaä del Valle del Viento*"

Ambos 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.

10 de mayo de 2024

Nombres y apellidos del Validador: Estefano Enrique Rodríguez Chug

D.N.I: 76406062

FIRMA:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Estefano Rodríguez Chug', written over a horizontal line.

Anexo 3: Constancia de validación de instrumentos



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Mediante la presente, se deja constancia de haber revisado los ítems de los instrumentos Ficha de análisis narratológico, Ficha de análisis de problemas sociales y Ficha de análisis de los elementos de la narración que la investigadora, Natalia Tuesta Seclén, usó para su trabajo de tesis de "Uso de la trama de fantasía como parte del relato cinematográfico para representar problemas sociales en la película *Nausicaä del Valle del Viento*"

Ambos 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.

15 de mayo de 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Omar", with a stylized flourish at the end.

OMAR MARIANITO ESPINOZA BONIFAZ

D.N.I: 41572172