

89



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

**ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
CAMPUS ARAGÓN**

**“ROLES DE LA MUJER EN LA
SERIE DE ANIMACIÓN JAPONESA
SAILOR MOON”**

Acompañado de un videocassette H e

VIDEO REPORTAJE

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN
Y PERIODISMO**

PRESENTA:

PERLA ZAFIRO RODRÍGUEZ ROJAS

ASESOR:

MAESTRO RAFAEL AHUMADA BARAJAS

299770

MÉXICO 2001



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

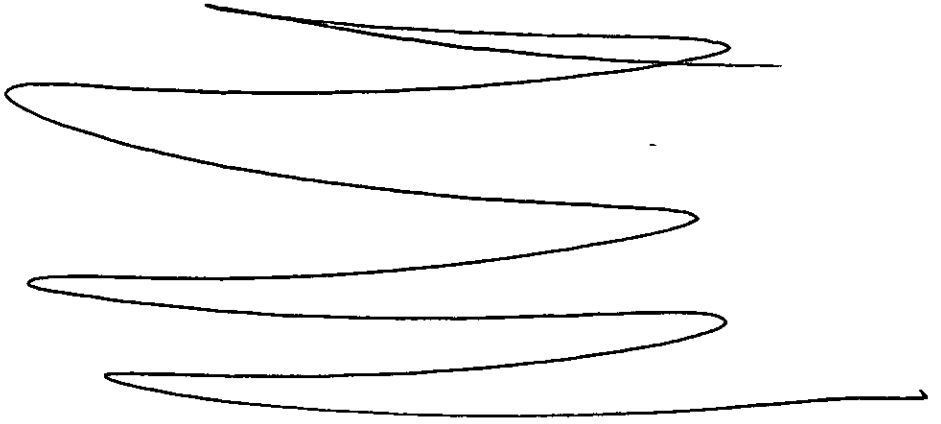
El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**"LA VERDADERA VIDA DE UNA PERSONA,
SÓLO PUEDE COMENZAR CUANDO UNO APRENDE...
A VIVIR FUERA DE SÍ MISMO..."**

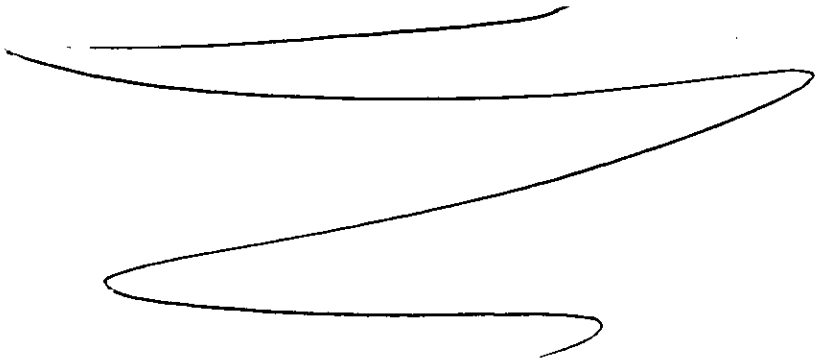
DEDICADO A RUBÉN, LOLITA, JONATHAN Y ANDRÉS.

INDICE

INTRODUCCIÓN _____	7
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN _____	10
INVESTIGACIÓN	
CAPÍTULO I MANGA	
1.1 HISTORIA DEL MANGA _____	19
1.2 TIPOS DE MANGA _____	24
CAPÍTULO II ANIME	
2.1 COMO SURGE EL ANIME _____	26
2.2 ANIME SHOJO _____	28
CAPÍTULO III SAILOR MOON / NAOKO TAKEUCHI	
3.1 LA CREADORA DE SAILOR MOON _____	29
3.2 SAILOR MOON _____	30
CAPÍTULO IV LA MUJER EN LA SOCIEDAD	
4.1 CONCEPCIÓN DE ROLES EN LA MUJER _____	37
4.2 ROLES DE LA MUJER EN LA SOCIEDAD JAPONESA Y MEXICANA _____	41
4.3 LA MUJER EN SAILOR MOON _____	44



INTRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN

A mediados de la década de los 90's la animación japonesa se convirtió en un fenómeno que atraía a niños y adultos.

Una sensación que comenzó a finales de los 60's con Astroboy y continuó en los 70's con Tritón, Candy - Candy, en los 80's con Las aventuras de Gigi, Macross, por mencionar algunas y que en esta década cobrara fuerza con series como Dragón Ball, Guerreras Mágicas y Sailor Moon.

Todas estas series con tramas en donde los superpoderes, la acción o el romance, son sólo el parte aguas para adentrar al espectador en la vida de sus personajes.

Un ejemplo de ello es la serie Sailor Moon, perteneciente al género shoujo (animación para niñas), que poco después de comenzar su transmisión fué muy bien recibida por el público, tanto femenino como masculino; al cambiar el concepto de heroína hasta el momento manejado en el anime, así como por ser nueve las protagonistas de la historia, representando cada una, un estereotipo de mujer.

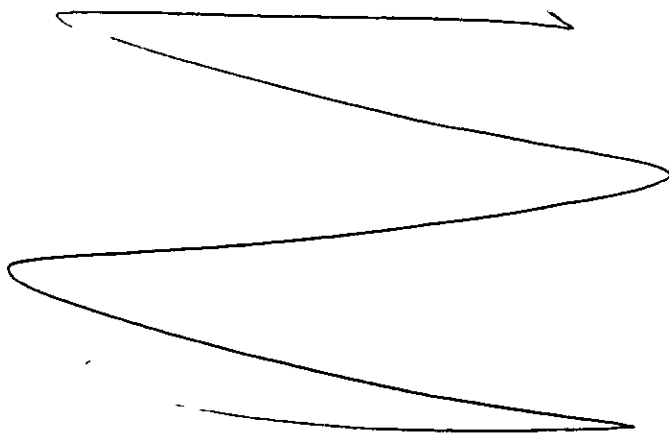
Es partiendo de aquí, que el presente trabajo trata de conocer la aportación de la animación japonesa Sailor Moon en el fortalecimiento de los roles de la mujer, a través de un reportaje, en donde se muestra el desarrollo del anime, aspectos de la autora de la serie, posteriormente se identifican los roles de la mujer plasmados en la animación y si estos aportan algo en el desarrollo de la personalidad del televidente.

La investigación es reforzada por un video-reportaje, en donde se cuenta con el apoyo de especialistas, como editorialistas, psicólogos, vendedores de este material y público televidente.

El trabajo está constituido por un proyecto de investigación, por la investigación misma, y por la parte de producción en donde se detallan los pasos que se siguieron para la realización del vídeo.



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



TEMA

Roles de la mujer en la serie de animación japonesa Sailor Moon.

Objetivo General

- Establecer la aportación de la animación japonesa Sailor Moon al fortalecimiento de los roles de la mujer.

Objetivos particulares:

- Identificar como surge el anime.
- Definir los diferentes tipos de animación japonesa.
- Reconocer la aportación de los estereotipos femeninos en la concepción de la animación japonesa.
- Exponer como se creó Sailor Moon.
- Identificar los roles de la mujer en Sailor Moon.
- Conocer el impacto de Sailor Moon en el público femenino.

Hipótesis

Los medios masivos son el reflejo de la sociedad, muestra de ello es la animación japonesa Sailor Moon, donde se proyectan los roles sociales de la mujer nipona. Esta serie al ser transmitida en México encontró aceptación por parte del publico femenino dado que los roles pueden ser similares aunque las culturas sean diferentes.

Justificación

A través de la evolución de la sociedad la mujer ha luchado por una emancipación, por una igualdad entre los sexos, así como por la abolición de todo tipo de discriminación hacia ella.

En la actualidad no se trata de una actitud en donde se rechace el lado masculino, se trata de dejar fluir valentía, coraje, fuerza, que hagan respetar sus derechos y sobre todo hacerla consciente de su importancia que va más allá de ser madre.

Una muestra de ello se encuentra en el shoujo, animación dirigida al público femenino, que tiene la finalidad de resaltar la importancia de la mujer por medio de heroínas. En esta animación las protagonistas, no son perfectas, cada una tiene un carácter que la hace especial e indispensable para el desarrollo de la trama.

Y como en la realidad, las protagonistas tienen defectos, mismos que al ser conscientizados, las hacen crecer y vencer los obstáculos de enemigos hombres y mujeres.

De esta manera la animación ha dejado de ser exclusiva de héroes y ha dado paso a que se exalte el valor de la mujer en una sociedad que relativamente le da libertad y un respeto físico y mental.

Entre esta animación shoujo se encuentra *Sailor Moon*, serie que durante los cinco años que duró su transmisión demostró que las historias para niñas podían captar la atención del público incluyendo el masculino, al adaptar en la mujer el espíritu de lucha y superación que prevalece en las tierras niponas.

En *Sailor Moon*, el espectador tiene la oportunidad de elegir entre nueve heroínas que representan diferentes actitudes con sus respectivos pros y contras, mostrando las diferentes facetas o roles de la mujer en la sociedad. En base a esto se quiere comprobar si la animación refuerza el rol de la mujer y si a pesar de ser japonesa se puede aplicar a la mujer mexicana.

Esquema preliminar

Cap. 1 Manga

1.1 Historia del manga

1.1 Tipos de manga

Cap. 2 Anime

2.1 Como surge el anime

2.2 Anime Shojo

Cap. 3 Bishoujo Senshi Sailor Moon

3.1 La creadora de Sailor Moon

3.2 Sailor Moon

Cap. 4 La mujer en la sociedad

4.1 Concepción de roles en la mujer

4.2 Roles de la mujer en la cultura japonesa y mexicana

4.3 Aportación de Sailor Moon a la sociedad

Fuentes

- Documentales

- Biblioteca Universal de Japón
Life en Español, 1968
160 P.
- Schodt, Frederik
Manga! Manga!
Kodansha International 1983
359 p.
- Randall, Margaret
Las mujeres
México Siglo XXI, 1989
152 p.

- Hemerográficas

- M/XX Zine
Año 1 No 7 Grupo Editorial Vid.
Octubre 1999.
60 pag.
- M/XX ZINE
Año1 No 6 Grupo Editorial Vid
Septiembre 1999.
60 pag.
- Minami 2000
Especial de Sailor Moon
Barcelona, Enero 1999.
66 pag.
- Animanga
Año 3 número 4
Editorial 2 Cuervos.
36 pag.

- Vivas
 - Psicólogos: Angeles Santiso y Ramiro Murillo Duarte
 - Distribuidor: Gabriela Maya
 - Otaku (aficionado al manga y anime japonés)
 - Público (hombres y mujeres)

- Institucionales
 - Embajada de Japón

- Videográficas
 - Naoko Takeuchi
 - Bishoujo Senshi Sailor Moon
 - Toei Doga Animation, Japón.
 - 200 capítulos

Guía de entrevista

- Psicóloga

- ¿Qué es un rol?
- ¿Cómo se representa a la mujer en la actualidad?
- ¿Cuántos estereotipos de mujer existen?
- ¿Cómo determinan los padres el rol de la niña?
- ¿Cómo afectan terceros en el desarrollo de la niña?
- ¿Las series animadas pueden fortalecer los roles?
- ¿La animación representa los roles de la mujer?

- Distribuidor de anime

- ¿Cuáles son las características de la animación japonesa?
- ¿Hay diferentes tipos de animación?
- ¿La animación representa los roles de la mujer?
- ¿Las series animadas pueden fortalecer los roles?
- ¿Qué personajes utiliza Sailor Moon para representar esos roles?
- ¿Cuáles son las características de esos personajes?
- ¿Cómo se desarrollan esos personajes en la serie?

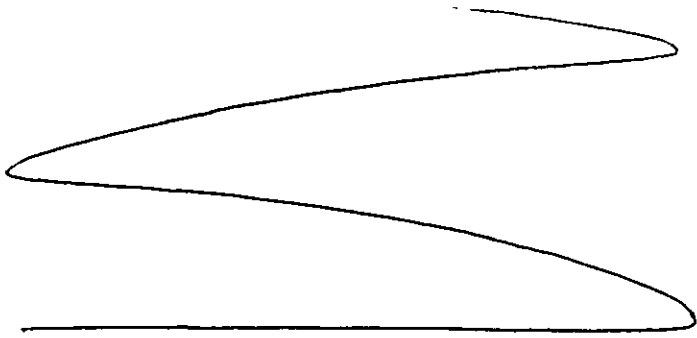
- Otaku (aficionado al manga y anime japonés)

- ¿Cómo surge el anime?
- ¿Cuáles son las características de la animación japonesa?
- ¿Hay diferentes tipos de animación?

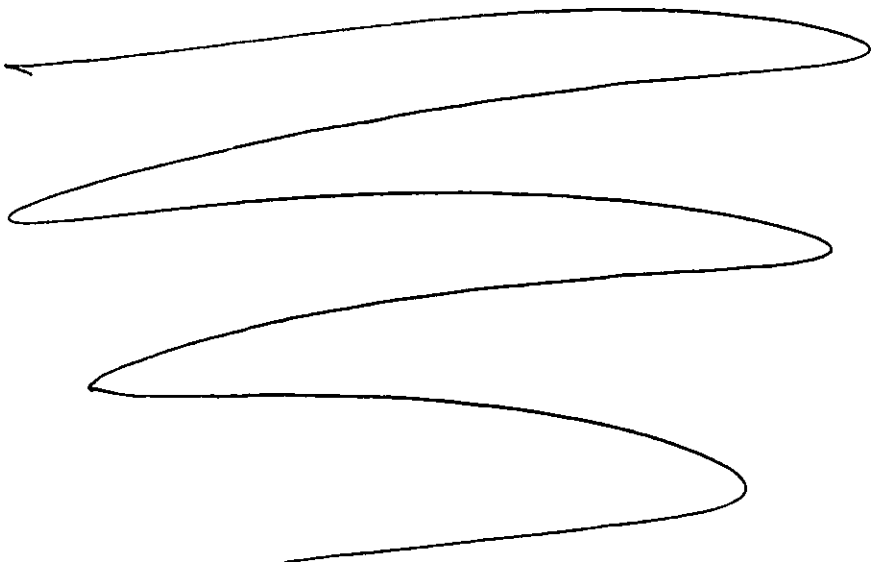
- ¿Existe la animación para niñas?
- ¿Cuál es la característica de esta animación?
- ¿Quién creó Sailor Moon?
- ¿Representa los roles de la mujer?
- ¿Cuáles son las características de esos personajes?
- ¿Cómo se desarrollan esos personajes en la serie?
- ¿La animación representa los roles de la mujer?
- ¿Las series animadas pueden fortalecer los roles?
- ¿Qué personajes utiliza Sailor Moon para representar esos roles?
- ¿Cuáles son las características de esos personajes?
- ¿Cómo se desarrollan esos personajes en la serie?

- Público

- ¿Conoces Sailor Moon?
- ¿Te gusta?
- ¿Cuál es tu sailor favorita?
- ¿Por qué?
- ¿Te identificas con algún personaje?
- ¿Tu crees que Sailor Moon fortalece los roles de la mujer?



INVESTIGACIÓN



Capítulo 1

MANGA

La modernización de Japón comenzó con la restauración del periodo Meiji, de 1868 a 1912, cuando el emperador Meiji adoptó formas occidentales, muestra de ello son las historietas o cómics que narran historias de aventura, fantasía, terror, etcétera. No son exclusivas de occidente, sus antecedentes en Japón datan desde el periodo Nara (710-794 D.C.) y en la actualidad se les conoce como manga.

Los primeros registros de representaciones gráficas japonesas datan del siglo VI y VII después de Cristo, estos dibujos se encontraron en dos templos budistas localizados en la ciudad de Nara y se cree que fueron hechos por escribas y trabajadores de la construcción que estaban aburridos. Sin embargo los antecedentes de la caricatura japonesa tienen su origen en el siglo XII, con el sacerdote Toba, el cual realizó cuatro rollos monocromos, en donde los protagonistas eran animales que realizaban actividades humanas en forma de parodia: ranas-sacerdotes y liebres representando a la nobleza son un ejemplo de ello. Estos rollos recibieron el nombre de chojugiga¹ que significa "dibujo humorístico".

Estos dibujos al principio eran considerados como amuletos budistas para viajeros, pero después abarcaron temas más amplios, demonios vestidos de sacerdotes, guerreros, la belleza femenina, etc.

¹ Schodt, Frederik. Manga Manga. pag. 28



Dibujo Chojugiga, perteneciente a Los cuatro rollos del sacerdote Toba.

Durante el periodo Edo (1600-1867) Japón fue gobernado por una dictadura feudal, con una estructura rígida que dividía a la sociedad en cuatro clases²:

- la clase superior la constituían los samurais, la cual incluía a los grandes Señores, oficiales del gobierno, guerreros, oficiales menores y soldados.
- Los campesinos, al ser los que proporcionaban la comida.
- Los artesanos y por último los mercaderes.

Esta jerarquización dió paso al dibujo de nombre **ukiyo-e**³ en donde se representaban fantasías que pretendían evadir al pueblo de sus penurias a través de la búsqueda de placeres, sentimientos de esperanza, lugares turísticos y moda.

Entre los autores de ukiyo-e se encuentra Hokusai Katsushika, quien introdujo el término manga, palabra formada por dos Kanjis⁴: **man**-irresponsable,

² www.gorinkai.com/textos/musashi1.htm

³ <http://usuarios.iponet...rdo/revista/histman.txt>

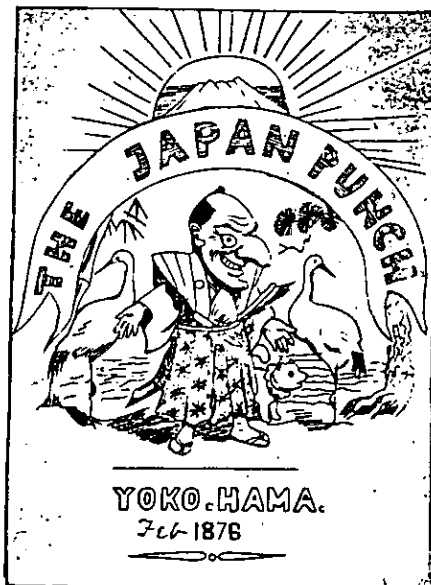
⁴ Los japoneses usan tres sistemas de escritura: los Kanji que expresan una idea y un sonido; los Hiragana, que son simplificación de algunos caracteres chinos y por último los katakana que se utilizan para transcribir palabras de origen extranjero.

incontrolable, caprichoso, informal y **ga**-dibujo, ilustración o garabato (también se les conocía como ilustraciones del mundo flotante, porque mostraban la incertidumbre de la población).



Hokusai Katsushika, con su obra "Cara vertical y horizontal"

A finales del siglo XIX, cuando Japón comienza a expandirse y a recibir influencias del cómic occidental con autores como el inglés Charles Wigram que arribó al país en 1857, y conjunta el arte japonés y la sátira en una revista de humor británico "The Japan Punch"⁴, dirigida a los extranjeros que vivían en Yokohama.



The Japan Punch de Charles Wigram.

⁴ Schodt, Frederik. op, cit. pag 38

Por otra parte el francés George Bigot con su llegada en 1882, dibuja sátiras de la política y la sociedad japonesa en la revista *Toba-e*⁵. De esta manera Wirgman aporta el uso de viñetas, mientras Bigot aporta la narrativa en la historia, la secuencia; lo que ayudó a definir la perspectiva, anatomía y el uso de sombras en el cómic.



Toba-e, publicación bimestral.

Por otra parte en Japón Rakuten Kitazawa adaptó las historietas americanas popularizándolas, además de desarrollar el primer cómic japonés con personajes fijos como se mostró en *Tokio Puck*⁶, que se distribuía en tres idiomas: japonés, chino e inglés.



Tokio Puck, fundada por Rakuten Kitazawa.

⁵ Ibidem. Pag 40

⁶ ibidem. Pag. 43

Sin embargo no es hasta 1947, con Osamu Tezuka que el manga adquiere la fuerza que tiene hoy en día, al utilizar la técnica de acercamiento de cine en el cómic, la cual produce la sensación de que el personaje flota, además de establecer los rasgos actuales: grandes ojos de bebé, cuerpos extremadamente delgados y facciones occidentales, con temas variados, como: odio a la discriminación y guerra, amor a la naturaleza, respeto por todas las criaturas, bisexualismo, lealtad, valor, etc. Muestra de ello es Mighty Atom o Astroboy, el cómic más famoso de ciencia-ficción en Japón, en donde un niño robot con superpoderes y emociones humanas lucha por la paz y la libertad.



Tetsuwan Atom, Mighty Atom o Astroboy, el más famoso héroe japonés de ciencia ficción, se convirtió en la primera serie animada en 1963.

1.2 Tipos de manga

Los temas de las historietas japonesas son muy variados; historias de deportes, aventura, fantasmas, ciencia-ficción, vida escolar, amor ideal, religión, guerreros y apostadores se pueden encontrar en el manga shonen, shojo, yaoi y hentai que a continuación se explicaran.

En la época del Japón feudal, el samurai era la elite de la sociedad, su código de conducta se basaba en la lealtad a un solo Señor, autosacrificio, dominio sobre la propia sensibilidad y la desgracia, así como un desapego al mundo material, esto influyó en el shonen (Sho-pequeño, nen-hombre) o historieta para chicos, definiendo el "espíritu de Japón" que permanece hasta la fecha en el manga.

El manga shonen, se caracteriza porque la acción absorbe a los personajes, haciendo a un lado al texto y cuando se llega a usar es para explicar la acción que gira entorno a un acontecimiento, los protagonistas se preocupan por los demás, más que por ellos mismos, no hay cabida para el héroe invencible "el guerrero japonés" sufre, sangra y muere⁷, una muestra es Dragón Ball o los Caballeros del Zodiaco.

En el caso del manga Shoujo (Sho-pequeña, jo-mujer), predomina la temática romántica, pero la acción o comparación del shonen gira alrededor de las protagonistas y sus sentimientos, aquí lo fundamental es lo que piensa, porque según eso actuará el personaje, anteponiendo sus ideas a las de los demás; otro factor clásico del shojo son los pétalos de todo tipo movidos por el viento como fondo de la heroína,⁸ un ejemplo de ello es Candy-Candy.

⁷ <http://www.gokuraku.org/revista/shojo.shtml>

⁸ Ibidem

Por otro lado, el yaoi⁹ es el género del manga que narra historias de amores entre chicos, el yaoi también recibe el nombre de shonen-ai (shonen-chico, ai-amor), la única diferencia es que el yaoi es más explícito sexualmente que el shonen ai y sus protagonistas reciben el nombre de **bishounen**^{*}. Un subgénero del yaoi es el shota-con, que proviene de shota-complejo y es lo opuesto al lolicon (**complejo de lolita**)^{*} centrando su trama en sexo con chicos jóvenes ya sea un adulto con uno o dos jóvenes juntos.

El hentai, que traducido significa pervertido, es el nombre que se designa al manga erótico, en donde jovencitas de apariencia inocente (no todas), muestran sus atributos por medio de poses, ropa sugestiva y escenas eróticas muy explícitas, aquí se busca plasmar en ocasiones el pensamiento y sentimiento femenino.

Las características del dibujo hentai son que en el cuerpo femenino y masculino, hay modificaciones en su anatomía, según las fantasías eróticas del lector, siendo los senos, cintura, cadera y genitales las partes modificadas o caricaturizadas.

⁹ <http://w3.animanga.com/Andromeda/Yaoi/faq.htm>

^{*} Nombre que reciben los personajes que por sus características físicas, son hermosos, lo que hace difícil definir su masculinidad o femineidad.

^{*} Tomado de la novela "Lolita" de Vladimir Nabokov, en donde un profesor que ronda los cuarenta años, se casa con una viuda, con el único fin de seducir a su hija de 12 años, de la que está enamorado.

Capítulo 2

Anime

2.1 Como surge el anime

Anime es la palabra usada en Japón para nombrar a la animación, siendo una adaptación de animation, el vocablo se sustituyó por *manga eiga*, que significa película de cómic.

En la década de los cincuenta, Osamu Tezuka, después de una rápida visita a los Estados Unidos, y basándose en las series animadas de los hermanos Fleischer "Superman y Betty Bop", estableció muchas reglas para crear manga y animación.

Los detalles más notorios de la animación japonesa son los ojos grandes y redondos que son considerados como muy expresivos, así como el hecho de que sus características físicas son occidentales, mismas que se adoptaron cuando Japón tuvo contacto con Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial.

Figuras estéticamente atractivas, ojos grandes, además de disminuir el número de imágenes o celdas (La animación estándar es de 12 a 18 celdas por segundo, la de Disney es de 24 por segundo, de ese modo logran una calidad asombrosa, ya que entre un movimiento y otro existe un número considerable de celdas, llamándose a esta técnica "in between animation")¹⁰.

Si los norteamericanos animan sus películas con 16 celdas por segundo, los japoneses lo hacen con seis. Esta es la causa de la falta de flexibilidad que se advierte en las animaciones niponas. Pero los realizadores saben disminuirlas por medio de efectos de zoom y barridos panorámicos.

¹⁰ Monica Uribe. "Anime". M/XX. Num. 7 pag. 29

Las fuentes que sirven de inspiración para crear el anime son muy variadas; historia, obras clásicas, mitología griega y nórdica, temas apocalípticos, y en ocasiones el mismo manga, en este caso al alcanzar éxito, se transforma en animación a cargo de alguna compañía productora japonesa como Toei Doga Animation, Sueshia o Kodansha, en este punto se saca al mercado pins, muñecos, naipes, música, mantas, infinidad de cosas derivadas de la serie.

2.2 Anime Shoujo

Después de que Osamu Tezuka creó Astroboy, dió vida al primer manga shoujo "Ribon no Kishi o La Princesa Caballero", que narra las aventuras de Zafiro, chica que se ve obligada a vestirse y comportarse como hombre para combatir a los villanos que pretenden apoderarse del reino de sus padres y demostrar que ella es una mujer y no un hombre. Cuando alcanzó popularidad La Princesa Caballero fue convertida en anime al igual que sus antecesoras Astroboy y Kimba el León Blanco.

Las características de este primer manga para chicas fueron: grandes ojos redondos, figuras delgadas y rasgos físicos tan bellos que era difícil determinar su sexo. Sin embargo estos estereotipos nacieron de la creencia de que occidente era el lugar del romance¹¹.



La Princesa Caballero, la primera heroína shoujo.

A partir de entonces el anime shoujo aborda diferentes temas, conservando conceptos universales como valentía, perseverancia, amor y esperanza. Ejemplos de esta animación que a llegado a México son: La Princesa Caballero, Candy - Candy, con el tema de la soledad; Las Aventuras de Gigi, y más recientemente Sailor Moon que toca el lesbianismo, incesto y los roles de la mujer en la actualidad.

¹¹ Schodt Frederik. Manga Manga, pag. 88

Capítulo 3

BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON

3.1 La creadora de Sailor Moon

Con la aparición de La Princesa Caballero, comenzaron a surgir mujeres dedicadas al manga y animación para chicas como Yumiko Igarashi, autora de Candy - Candy y más recientemente, Naoko Takeuchi, creadora de Bishoujo Senshi Sailor Moon o simplemente Sailor Moon, como se dió a conocer en México.

Naoko al igual que Osamu Tezuka realizaba una actividad totalmente diferente a la de crear historietas; Tezuka era un médico arruinado, mientras Naoko se había titulado en la carrera de Química. Antes de graduarse comenzó a escribir y dibujar para la revista shoujo Nakayoshi, en donde ganó el premio revelación de 1986 por el manga "Call Love", desarrolló otros proyectos hasta que en 1991, crea la historia "Codename Sailor V" (Nombre clave Sailor V), en donde la protagonista tenía una doble identidad y vestía traje de marinero; para después centrar su atención en Serena Tsukino, que va tras los pasos de Sailor V; es tal el éxito del manga que para 1992, comienza a realizarse la versión animada, titulada Bishoujo Senshi Sailor Moon, producida por Toei Doga Animation, y que duraría cinco años al aire¹².

Y es que Sailor Moon, cambió el patrón de heroína hasta entonces estipulado al mostrar a una chica tonta y llorona como protectora de la tierra y líder de un grupo de chicas que representan los roles actuales de la mujer .

¹² Domo, ¿ No más Sailor Moon?. Núm. 28. Febrero 1997 pag. 6

3.2 Sailor Moon

La historia de Sailor Moon comienza hace mil años donde reinaba la paz y prosperidad en el Milenio de Plata, encabezado por la Reina Serenity, quien gobernaba al sistema solar desde la luna. Su contraparte el Negaverso a cargo de la Reina Beryl, atacó al reino de la luna, cuatro princesas de los planetas interiores (Sailor Mercury, Sailor Venus, Sailor Mars, Sailor Júpiter), fueron devoradas por la Negafuerza, así como la única hija de la Reina Serenity, la princesa Serena y su enamorado el príncipe Endymion, guardián de la tierra.

Para ganar la batalla la Reina Serenity utilizó el cristal de plata, que contiene la energía pura del universo, logrando vencer al Negaverso; sin embargo Serenity murió, pero su último deseo fue que todas las sailor scouts, Serena y Endymion, reencarnaran 1000 años en el futuro para proteger al sistema solar de futuros ataques del mal.

Han pasado 1000 años desde la batalla en el Milenio de Plata y nos encontramos en el planeta tierra en la ciudad de Tokio, Japón. Nuestra protagonista es Serena Tsukino, una chica de 13 años que cursa segundo de secundaria, un día camino hacia la escuela se encontró a una gata negra, con una luna creciente en la frente, de nombre Luna y que además hablaba. Ella le dijo... "eres una sailor scout y tu misión es encontrar a la princesa de la luna, porque el caos iniciara otra batalla y hay que estar preparados". Pero para su decepción Serena no es fuerte e inteligente, sino todo lo contrario es torpe, llorona y miedosa, es más, detesta combatir, prefiere ver tele y comer golosinas a pelear y estudiar; pero aún así ella combate como Sailor Moon quién lucha por el amor y la justicia.

Poco a poco se van reuniendo las demás sailor scouts y el príncipe Endymion (que en esta vida lucha como Tuxedo Mask), en el transcurso de la historia pelean con diferentes formas de caos, hasta que al final éste las enfrenta siendo vencido.

Sailor Moon es una historia que combina todos los sentimientos y personalidades que pueden existir en la conducta de una persona, predominando sobre todo el amor. La serie es muy extensa consta de 200 capítulos divididos en 5 temporadas: Sailor Moon, Sailor Moon R, Sailor Moon S, Sailor Moon Super S y Sailor Moon-Sailor Stars; en donde las protagonistas van cambiando y aceptando sus personalidades como algo que las hace únicas, sin importar la opinión externa. De este modo:

Sailor Moon: Serena Tsukino, no tiene las cualidades de las heroínas convencionales, es floja, mala estudiante, caprichosa y chillona. Ella desarrollará sus aventuras en base a sus experiencias personales. Siguiendo una regla del anime shoujo: lo importante es lo que sientes y piensas.



Sailor Moon / Serena Tsukino

Sailor Mercury: es el cerebro del grupo, puede enfrentar cualquier reto porque tiene una gran capacidad para resolver problemas. **Ami Mizuno** se distingue por ser la callada chica genio, tímida (teme enamorarse) y educada. Su sueño es ser una gran doctora para poder ayudar a la gente.



Sailor Mercury / Ami Mizuno

Sailor Venus: es un personaje especial en la historia de la serie, esto debido a que es la primera sailor creada, primero como Sailor V y posteriormente como Sailor Venus. **Minako Aino** tiene la personalidad más extrovertida de todas, ella no tiene enemigos, pues puede establecer amistad con todo el mundo, sabe muy bien lo que quiere en la vida y como lograrlo, ningún obstáculo podrá vencerla.



Sailor Venus / Minako Aino

Sailor Mars: organizada, popular, fuerte de carácter y sacerdotisa en un templo Shintoista, **Rei Hino** es la scout con más cualidades para ser líder, en un principio detesta a Serena por considerarla boba; conforme se desarrolla la trama descubre que esta equivocada, decidiendo ayudarla y apoyarla en todo lo posible.



Sailor Mars / Rei Hino

Sailor Júpiter: **Makoto Kino** tiene una fuerte y dura personalidad. Es muy independiente y le gusta cualquier reto sin importar de que se trate, de hecho ella pelea antes de pensar, es la más alta de las scouts perteneciente a los planetas internos. Sin embargo sueña con llegar a ser una novia vestida de blanco, le encanta cocinar y las labores domésticas.



Sailor Júpiter / Makoto Kino

Sailor Saturno: su cuerpo frágil y débil muestra una condición física precaria, se cansa con facilidad y su resistencia es menor que la de cualquier persona, aún así tiene la habilidad de curar heridas físicas. **Hotaru Tomoe** es la representación del Dios Saturno y la primera de las sailors de los planetas exteriores.



Sailor Saturno / Hotaru Tomoe

Sailor Urano: Por su apariencia física, todos creen que es un hombre, de hecho viste y actúa como tal, sueña con ser corredora de autos, habla con voz muy grave, su uniforme es masculino y muchas chicas piensan que es un chico muy atractivo, incluso odia a los hombres, pues los considera un obstáculo para realizar su sueño, pues ellos rechazan el hecho de que una mujer sea piloto, por eso actúa como hombre para que no tengan consideraciones hacia ella.



Sailor Urano / Haruka Tenou

Haruka Tenou fastidia constantemente al grupo de las scouts internas, su actitud es arrogante y desconfiada, pero al mismo tiempo esta concentrada en sus misiones y dispuesta a sacrificarse por ello. Su eterna compañera es Michiru, con quien mantiene una relación.

Sailor Neptuno: su intelecto es su más grande virtud, además de ser elegante y femenina, siempre considera todas sus acciones por las implicaciones que pudiera tener, antes de entrar en acción. Es una persona calmada, con facultades para el violín y la natación. **Michiru Kaiou** es seria, e igual que Haruka, da su vida por una causa noble, ambas se aman mucho.



Sailor Neptuno / Michiru Kaiou

Sailor Pluto: Setsuna Melou envuelve su personalidad en un velo de misterio. Como guardiana del pasaje del tiempo siempre se encuentra apartada de todos apareciendo sólo en situaciones críticas. En un futuro quiere ser diseñadora, a comparación de las demás scouts, no busca una pareja para compartir su vida, es feliz amándose a sí misma y cuidando de las demás.



Sailor Pluto / Setsuna Meiou

Tuxedo Mask: *Darién Chiba* conquista el corazón de Serena creando una serie de acontecimientos románticos.

Cuando las fuerzas de la oscuridad descienden sobre la tierra, Darién se transforma en Tuxedo Mask. Principalmente ofrece apoyo moral a las sailor scouts cuando se encuentran en peligro. Gracias a Sailor Moon, su identidad como el Príncipe Endymion es revelada. Mucho tiempo atrás Darién fue el príncipe de la tierra y estaba enamorado de la princesa Serena del reino de la Luna.



Tuxedo Mask / Darién Chiba

Capítulo 4

LA MUJER EN LA SOCIEDAD

"Cocina, niños, iglesia", dicho alemán que muestra el papel tradicional de la mujer.

4.1 Concepción de roles en la mujer

En la sociedad el papel de la mujer ha sido determinado por las pautas masculinas, pero ¿cómo se concibe a la mujer en la sociedad?... "Son inconstantes; emocionalmente inestables, carentes de una fuerte conciencia o superego, más débiles, más bien nutrientes que productivas, intuitivas más que inteligentes, y son normales al adaptarse al hogar y a la familia"¹³.

Y a pesar de la "igualdad" que tiene la mujer hoy en día, la capacidad de esta, sigue siendo cuestionada por los hombres e incluso por el mismo género femenino, al anteponer el físico o belleza y relegando sus funciones como madre a un plano denigrante, aunque año con año se celebre su función. En esta producción de niños, su tarea además de cuidarlos, es dejar de ser ella y complacer a los demás.

Sin embargo esta concepción de roles tiene un origen muy remoto, cuando los hombres salían a cazar, mientras la mujer servía para perpetuar la especie, cuidar a los niños y el hogar. Pero es con Sigmund Freud y su teoría psicoanalítica, que se establecen conceptos que se siguen

¹³ Randall, Margaret. Las Mujeres. Pag. 35

arrastrando y manteniendo, al plantear la incapacidad de la mujer desde un punto de vista falogocentrista, para él, "... el mundo parecía claramente dominado por los hombres, marcando la importancia del pene y la frustración de la mujer al carecer de uno como fuente de poder, por lo que no le queda otra que ser pasiva, masoquista y narcisista"¹⁴ (pasiva porque no puede realizar actividades en donde intervenga un gran esfuerzo físico, masoquista al disfrutar del dolor, que se presenta en las relaciones sexuales o al dar a luz y narcisista al sentirse admirada como un objeto).

Pero es en el ambiente familiar, en su relación madre-hija-padre, donde se determina el rol de la mujer. Y es aquí donde los padres deben crear en la hija, una persona con superego maduro, que posea en su interior normas personales de auto-conocimiento y valor a sí misma, independiente de las valoraciones fomentadas por terceros. Ya que la persona con un superego débil, se validará en función de las reacciones de los demás y regirá su conducta por lo que cree que van a hacer los otros.

De esta manera el instinto productivo(id), será controlado por el ego o realidad, que debe desarrollarse de una manera independiente, que a la vez estará ayudado por el superego para concretizar los ideales interiorizados.

Pero ese superego debe enfrentarse a una sociedad que ha antepuesto los niveles de realización masculinas a los de la mujer, por contar ellos, supuestamente, con un superego maduro, negando valor a las cualidades, objetivos y realizaciones femeninas.

¹⁴ Barwick, Judith. *Psicología de la Mujer*. Pags. 15-22

La identificación con un modelo, puede ser personal o posicional: "en la identificación personal el niño se identifica con el modelo de su rol o sexo y adopta sus valores, sus actitudes y rasgos de personalidad, mientras que en la posicional se identifica con la posición o rol de determinado modelo existiendo el deseo de destruir y reemplazar al primer modelo"¹⁵.

La chica normal se identifica como mujer y percibe su femineidad, pero puede que conozca también su capacidad de lograr éxito y estima en los desempeños escolares, atléticos de tipo competitivo o agresivo, precursores de los logros profesionales. Pero no todas las chicas presentan los mismos rasgos y ambiciones:

* *Chicas femeninas sin ambivalencias*: alcanzan su sentido de estimación, a través de la ayuda y el apoyo de los demás. Apenas tienen motivaciones de realización personal y prefieren la seguridad al éxito; sueñan con la popularidad, el matrimonio y las metas familiares.

* *Chicas femeninas, ambivalentes*: aunque se interesan también por el matrimonio, la maternidad y las actividades sociales, les preocupa la realización personal y el desarrollo individual. Seleccionan como modelos figuras masculinas o mujeres que no pertenecen al grupo familiar.

De igual forma hay pautas no femeninas:

* *Chicas orientadas al logro*: sus ideas respecto al matrimonio son menos precisas y maduras que las de las chicas femeninas, desean casarse pero el matrimonio y las finalidades de la mujer no constituyen el centro de sus planes.

¹⁵ Idem. Pags. 227-231

- * *Chicas varoniles*: acentúan los intereses del momento en las actividades masculinas. Se sienten importantes y útiles al desarrollar juegos y deportes competitivos, en último término desean casarse.
- * *Chicas neutrales*: ni sus planes futuros ni sus actividades corrientes están orientadas hacia el matrimonio y los roles femeninos.
- * *Chicas antifemeninas*: no desean casarse y muestran desviaciones psicológicas y signos de patología grave¹⁶.

Las chicas que se localizan en las pautas no femeninas, rechazan su condición de mujer y todo lo que esto representa, mientras las femeninas se aceptan tal cual y son conscientes de que no es un impedimento para desarrollarse personalmente.

Por otro lado, existen cuatro clasificaciones de mujeres adultas: las primeras aceptan su rol tradicional; las segundas, desean dedicarse a un trabajo en cierto momento de su vida, pero no están realmente comprometidas a una realización profesional; aquellas que perciben el trabajo como una ampliación de su rol tradicional, manteniendo su compromiso de realizarse en una vocación, y finalmente las mujeres que no se sienten motivadas a realizarse en las responsabilidades relacionadas a los roles tradicionales, rehuyen al matrimonio e hijos, y trabajan con el fin de obtener "status" ocupacional.

¹⁶ Idem. Pags. 247-248

4.2 La mujer en la cultura japonesa y mexicana

A pesar de las diferencias geográficas y fisiológicas entre la población de Japón y México, no hay una gran diferencia entre la situación de la mujer japonesa y la mujer mexicana; ambas en la actualidad cuentan, con más diversidad en el campo laboral, aunque esto no signifique que esta actividad tenga una importancia igual a la del hombre.

En Japón, a pesar del aumento de empleo entre las mujeres casadas, la realidad es que el tipo de trabajo que realizan sigue siendo de menos categoría, más inestable y peor pagado. La falta de seguridad es inevitable, cosa que afecta especialmente a las mujeres divorciadas, para quienes la falta de independencia económica sigue siendo causa de serias dificultades¹⁷.

Cuando una mujer entra a trabajar a alguna compañía, se le selecciona tomando en cuenta la universidad de donde egresa y una fotografía, la compañía escogerá a la que a futuro se casará con alguno de sus empleados, ya que estos por estar absorbidos en el trabajo no pueden buscar una pareja; ya casada debe dedicarse al hogar y servirle a su esposo, en el caso de que decida seguir trabajando, ofenderá a la compañía y su cónyuge será transferido.

¹⁷ Shoji Kokichi. La Sociedad Japonesa, pag. 14

De esta forma la mujer pasa a ser un objeto de utilidad que da status al hombre. Al no contar con el apoyo del esposo algunas mujeres adquieren el vicio de tomar, mientras otras deciden vivir una aventura extramarital¹⁸.

En la actualidad muchas mujeres japonesas deciden no casarse, y la manera con la que demuestran su capacidad es a través de la preparación.

Mientras en México, la proyección de la imagen de la mujer en el cine de los años cincuenta, da cuenta del rol que nuestra sociedad le asignó. Definiendo su personalidad con virtudes como fidelidad y abnegación, que en la actualidad constituyen símbolos de subordinación, y que en ese tiempo se veía reflejado en su ausencia en el mercado laboral y su responsabilidad en la procreación y el cuidado de los niños.¹⁹

Con el paso del tiempo, incursiono en el mercado laboral, cumpliendo dos jornadas, la primera en donde recibía una remuneración menor a la del hombre, al ser considerada mano de obra barata y la segunda correspondiente a sus obligaciones naturales del hogar. Aún así, una mujer que labore y este próxima a casarse, tiene que abandonar su empleo para cumplir con su nuevo rol de madre-esposa, extendiéndose su jornada .

Por otro lado a pesar de que la mujer campesina produce entre el 60 y 80 % de los alimentos, representa el rostro de la pobreza, además; uno de los rezagos que se tienen más marcados en nuestro país, está en la

¹⁸ Keisuke, Dan. *Japón hoy*, pags. 121-125

¹⁹ www.azc.aum.mx/publicaciones/cotidiano/68/doc3.html

participación de la mujer en puestos de decisiones y de elección popular según, el Fondo de las Naciones Unidas para la Mujer²⁰.

Dentro del sector de la población femenina que tiene acceso a la educación, se encuentra: el que deja el desarrollo profesional, para ser ama de casa, y el que ve una profesión como algo complementario en su vida, sin dejar por eso de ser madre. Situaciones muy similares a la mujer nipona.

Lo importante de este proceso, es que la mujer tome conciencia de su importancia como persona y desarrolle su capacidad a través de la educación y preparación.

²⁰ www.undp.org/popin/unfpa/swp95/spanish/ch2.stx.html

4.3 La mujer en Sailor Moon

La animación japonesa se caracteriza por su dinamismo y porque la trama se centra en el desarrollo del personaje, contrario a las caricaturas americanas, un ejemplo de ello es Scooby Doo, se plantea un problema a los personajes, lo solucionan y termina la caricatura, pero no sabemos nada más de ellos. Dentro de todas las caricaturas japonesas, no importa si son para niños o para niñas, siempre te dan parte de la vida personal del personaje, lo que hace que el espectador se sienta relacionado con él.

En el caso de Sailor Moon, todos los personajes femeninos representan distintos roles de una mujer. En la serie se presentan cinco protagonistas básicas, que son Serena, Rei, Ami, Lita y Mina que representan un icono de una niña.

Serena, representa una niña "buena onda", se lleva bien con todo el mundo, es popular, pero a la vez tiene problemas de falta de atención y concentración, tiene malas calificaciones, su familia es excelente y la trata de apoyar para que entienda que el estudio es importante, sobretodo en un país tan competitivo como Japón.

Ami, es la típica chica tímida, inteligente, pero con el problema de no saber interactuar con otras personas; aquí es donde entra el elemento de Serena, que ayudará a todos los personajes en conflicto, para que se lleven bien y al mismo tiempo aprender de ellos, en el caso de Ami, aprende de su inteligencia y disciplina para el estudio.

En el caso de Rei, ella vive con su abuelo, lo que es común en Japón. Los padres dejan a sus hijos al cuidado de estos, al tener que trabajar en el extranjero o lejos de la ciudad; otro detalle importante es su condición de Miko o doncella de un templo, cuya obligación es mientras quiera hacerlo, dar servicio de cuidado, limpieza, oración o contemplación al templo donde vive, siendo una actividad muy normal. Esta especie de servicio a los templos Shintoistas, se agrega en la hoja de vida y es algo que da honor. Rei además es una chica voluntariosa, habla siempre lo que ella opina, lo cual también la hace conflictiva y prepotente, en el desarrollo de la serie aprende humildad y sencillez por parte de Serena y Ami.

Lita es tímida y romántica pero a la vez una chica con mucha fuerza, segura de esa fuerza, violenta, sin ser pelionera, lo que la hace sentirse aislada. Al conocer al resto de los personajes aprende que, si puede ser suave y delicada sin perder su rasgo característico, la fuerza de carácter que la representa como mujer.

Mina viene a ser un espejo de Serena, pero a diferencia de ella, Mina es más consciente de los errores que comete, enmendándolos. En un principio funge como líder del grupo, por ser la que conoce la situación todas recurren a ella, su personalidad es confiada y siente una gran seguridad de sí misma, tiene lo mejor de las cualidades de las demás chicas, siendo un ejemplo de alguien más completo.

Conforme termina la serie, Serena se vuelve más responsable, mejor estudiante, confía en ella y en los demás para salir adelante; Ami ya

hizo a un lado su timidez, se sabe una chica guapa y segura; Rei disminuye su prepotencia; Lita no deja su romanticismo, pero es más delicada y Mina ha dejado que las otras tomen sus propias posturas y no dependan de ella.

Otras protagonistas, son Haruka, Michiru, Hotaru y Setsuna representantes de los planetas exteriores del sistema solar: en occidente se maneja la versión de una pareja homosexual conformada por Haruka y Michiru, cuando en realidad representan las dos caras de la mujer japonesa actual.

Hoy en día en Japón la mujer es considerada un objeto, un ciudadano de tercera, muchas mujeres se tienen que enfrentar a ser despedidas de sus trabajos sin importar que tengan altos niveles, si se casan o atreven a embarazarse, siendo esta una regla que se maneja en su contrato, le pagan una pensión pero aún así les cortan la vida como personas productivas, para someterlas a vivir como madres de familia, muchas lo aceptan, muchas no y precisamente ahí entra el elemento de Haruka. Durante toda la serie la vemos con ropa de corte masculino, (no ropa de hombre) así como su pelo corto, que es una rebeldía total a verse femenina exageradamente. Ella en cierto modo representa esa lucha de la mujer por ser aceptada y reconocida dentro de una sociedad machista, Michiru representa la otra cara de la moneda, la mujer tradicional japonesa, delicada, cuidadora de las tradiciones de la familia, de la cultura, que no pierde su fuerza de carácter por llevar esos elementos, y el balance entre ellas es juntándolas como grandes amigas.

Michiru frena a Haruka cuando está trata de ser más acelerada de lo normal, es decir cuando trata de imponerse en el plan de hombre, recordándole, que no lo es, que es una mujer, que esta bien tratar de ponerse al nivel, pero no es el punto, el punto es que mientras seas una mujer puedas demostrarles quien eres, sin tener que hablar o actuar como hombre. Y al mismo tiempo que Michiru es una persona muy co-dependiente, con falta de confianza, Haruka le da el empujón para lograr lo que quiere.

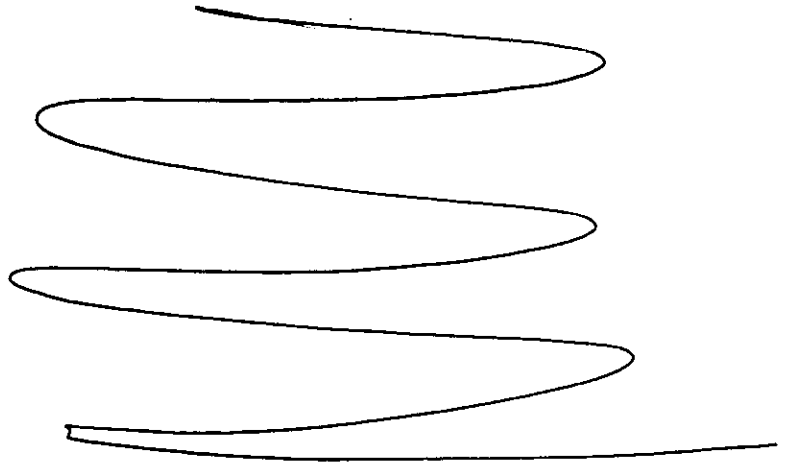
Setsuna, es la única sailor scout, que es adulto, su personaje ha existido desde el milenio de plata, es inmortal, al ser la más madura, seria y centrada, todos la consultan cuando tienen un problema, su rol es la de la hermana mayor.

Hotaru originalmente fue diseñada para ser una niña débil, enfermiza, sin tener mucha oportunidad de tener amigos, viviendo en una soledad impuesta, que cambia al conocer a Rini la hija de Serena. Este es el único rol de niña dentro de la serie, y representa a todos los niños que están solos, ya sea porque sus padres trabajan y no pueden estar con ellos. Aquí el mensaje es "no estas solo, si tienes la voluntad de tener un amigo"

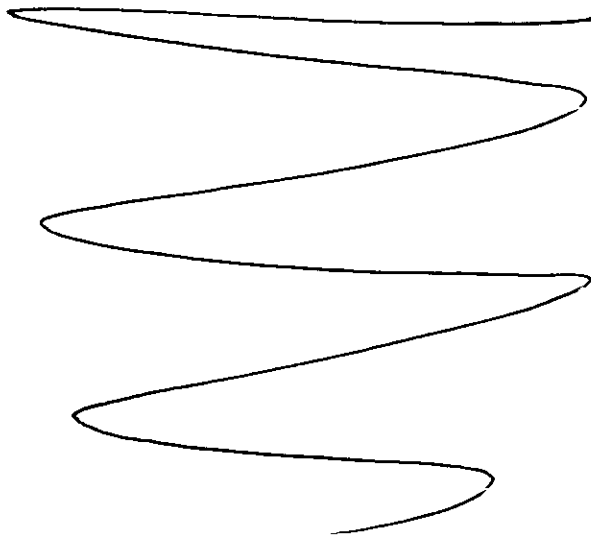
Por último la característica del papel de Darién, además de ser el galán, es ser la víctima de los enemigos. Casi nunca se había visto que una heroína pudiera hacer algo sin un héroe, como en este caso con Tuxedo Mask.

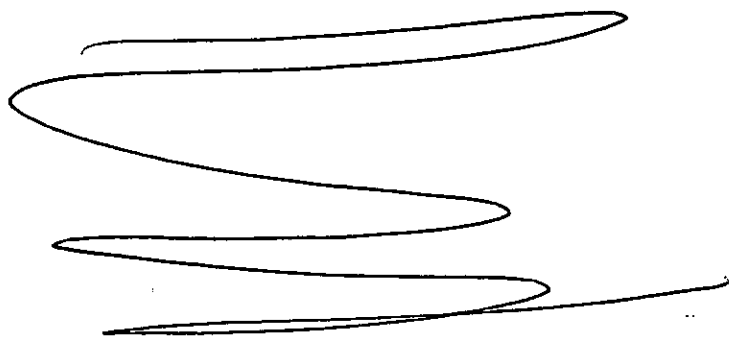
Cuando Sailor Moon comenzó a tener más fuerza femenina, él se convirtió en la princesa en desgracia que hay que rescatar, esto no significa que sea débil o inútil al contrario, es un personaje muy fuerte, a salido adelante de muchas adversidades, del fallecimiento de sus padres, estudia y trata de hacer una carrera como doctor, esos son elementos positivos en el personaje de Darién, además como varón no se siente menos, por el hecho de que las mujeres lo ayuden²¹.

²¹ Entrevista Gabriela Maya. Editorial Toukan



PRODUCCIÓN





CALENDARIO DE GRABACIÓN



CALENDARIO DE GRABACIÓN (DÍA POR DÍA)

DÍA 1 Mayo 4 2001

Traslado: 9:30-10:30

Montaje: 10:30-10:50

Grabación: 10:50-11:40

Secuencias a grabar: 8,10, 12,14,16,18,21,23,25,27.

Entrevista: Lic. Gabriela Maya. Editora, traductora y co-diseñadora de la publicación Sailor Moon.

Locación: Pestalozzi No 699 Col. Del Valle.

DÍA 2 Mayo 12 2001

Traslado: 10:30-12:00

Montaje: 12:00-12:10

Grabación:12:10-13:30

Secuencias a grabar: 32,33.

Entrevista: Sondeo público, Festival de Cómics "La Mole 2001"

Locación: Gimnasio Juan de la Barrera, Av. División del Norte 2333.0

DÍA 3 Mayo 23 2001

Traslado: 10:00-11:00

Montaje: 11:00-11:15

Grabación: 11:15-12:00

Secuencias a grabar: 7,30.

Entrevista: Psicóloga Angeles Santiso

Locación: Centro de Estudios Universitarios Londres. Orizaba s/n casi esq. San Luis Potosí, Col. Roma

DÍA 4 Mayo 25 2001

Traslado: 9:00-10:00

Montaje: 10:00-10:10

Grabación: 10:10-11:00

Secuencias a grabar: 29.

Entrevista: Psicólogo Ramiro Murillo Duarte

Locación: Buro de Investigación de Mercado. Ing. Militares No 5

DÍA 5 Mayo 30 2001

Traslado: 11:00-12:30

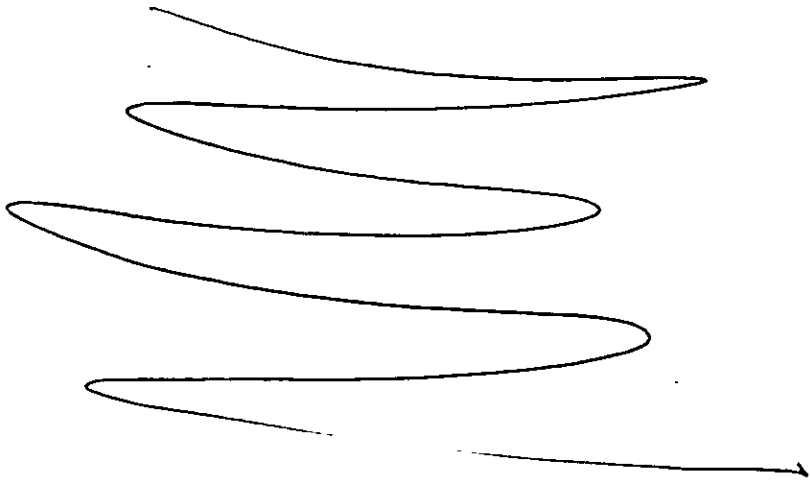
Montaje: 12:30-12:45

Grabación: 12:45-14:00

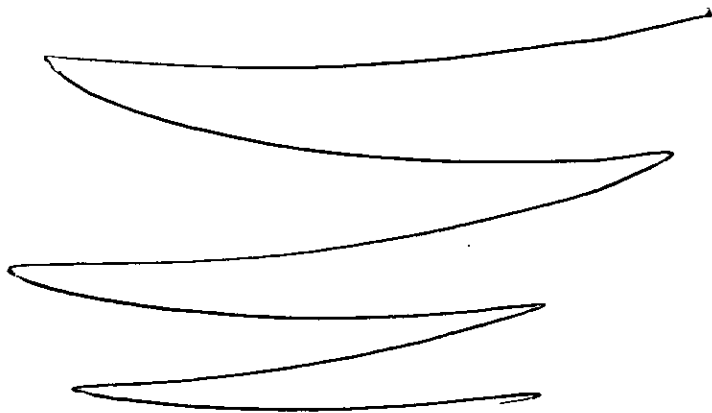
Secuencias a grabar: 5

Material: Dibujos ukiyo-e, chojugiga y la evolución del manga.

Locación: Colegio de México, Camino al Ajusco No 20, Col. Fuentes de Santa Teresa.

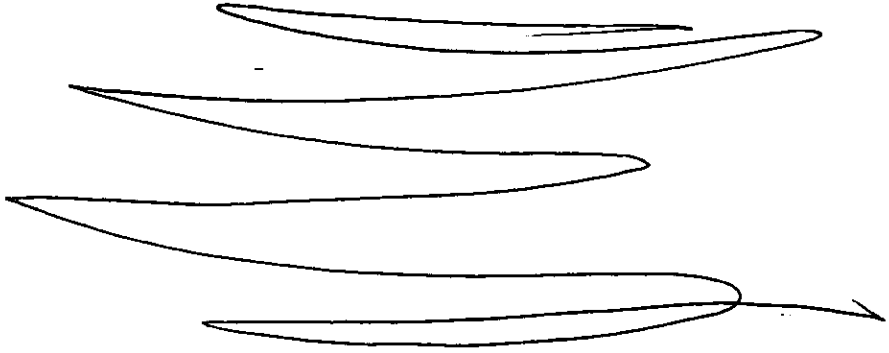


PRESUPUESTO

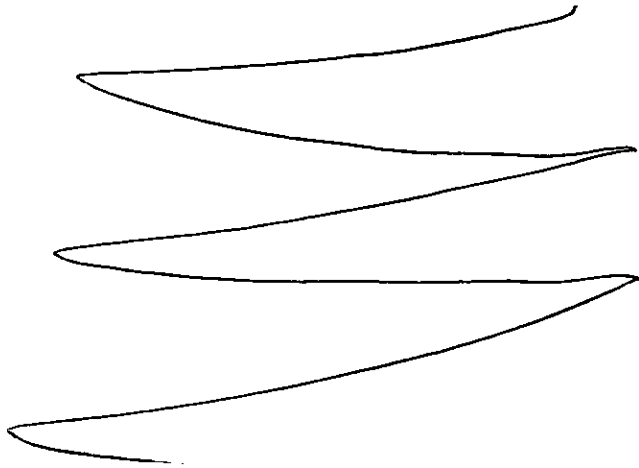


PRESUPUESTO

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	SUBTOTAL	IVA	TOTAL
	Guión	900		900
1	Cámara de vídeo	6000		6000
2	Cassettes H8	150		150
13	Cassettes VHS	260		260
	Material de imagen	500		500
	Material de sonido	450		450
520*.50	Investigación (fotocopias)	260		260
	Revistas	100		100
	Viajes de Investigación	360		360
	Locutor	2500		2500
	Accesorios cámara	500		500
	Post-producción	3500		3500
	Total			15480
				N\$15,480.00



BREAK DOWN



BREAK DOWN / HORIZONTAL

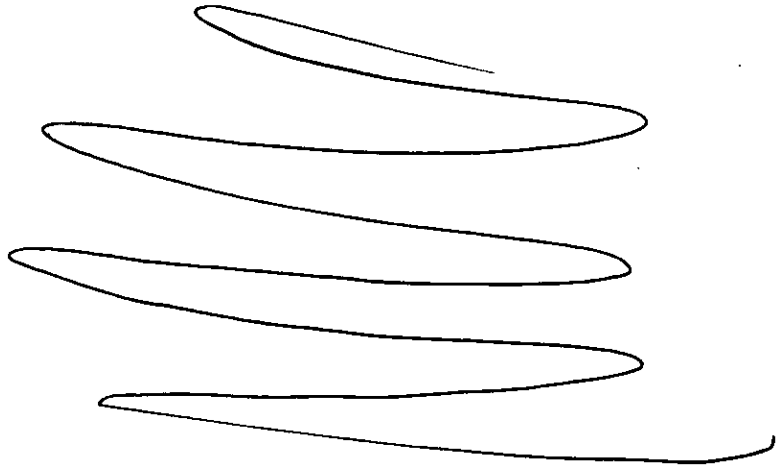
SEC.	ESC	INT/EXT	DIANOCHE	DESCRIPCION DE LA ESCENA	LOCACION	PERSONAJES	EQUIPO	ESP	FX
1	1			Logo del escudo de la UNAM					
2	1			Imagen de las torres de la ENEP Aragón					
3	1			Imagen estrellas con superimposición de título				Tituladora de video	Digitales
4	1			Imagen luna llena y estrellas con superimposición de título				Tituladora de video	Digitales
5	1			Montaje rápido de dibujos ukiyo-e, chojugiga y el desarrollo del manga					
6	1			Montaje rápido de anime desde astrobroy hasta sailor moon					
7	1	INT	DIA	ENTREVISTA. Psicóloga, dice qué es un rol, la influencia de los padres, los estereotipos de mujer y la influencia de la animación	Escuela/ oficina	Psicóloga Angeles Santiso		Microfono de solapa	
8	1	INT	DIA	ENTREVISTA. Editora, menciona características personajes sailor moon empezando con Serena Tsukino	Editorial/ oficina	Editora Gabriela Maya		Microfono de solapa	
9	1			Montaje Serena Tsukino					
10	1	INT	DIA	ENTREVISTA. Editora menciona características de Ami Mizuno	Editorial/ oficina	Editora Gabriela Maya		Microfono de solapa	
11	1			Montaje Ami Mizuno					
12	1	INT	DIA	ENTREVISTA. Editora menciona características Rei Hino	Editorial/ oficina	Editora Gabriela Maya		Microfono de solapa	
13	1			Montaje Rei Hino					

BREAK DOWN / HORIZONTAL

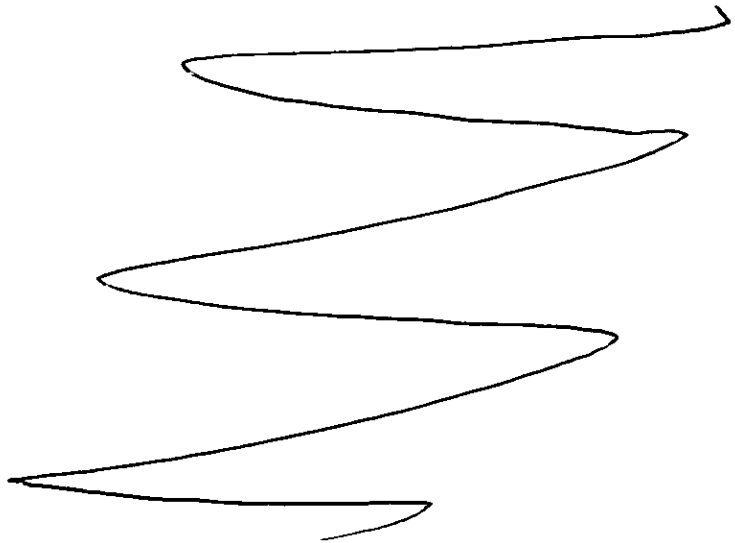
SEC.	ESC	INT/EXT	DI/NOCHE	DESCRIPCION DE LA ESCENA	LOCACION	PERSONAJES	EQUIPO	ESP	FX
14	1	INT	DIA	ENTREVISTA. Editora menciona características Lita kino	Editorial/ oficina	Editora Gabriela Maya	Microfono de solapa		
15	1			Montaje Lita Kino					
16	1	INT	DIA	ENTREVISTA. Editora menciona características Mina Aino	Editorial/ oficina	Editora Gabriela Maya	Microfono de solapa		
17	1			Montaje Mina Aino					
18	1	INT	DIA	ENTREVISTA. Editora menciona características Haruka Tenou y Michiru Keiyou	Editorial/ oficina	Editora Gabriela Maya	Microfono de solapa		
19	1			Montaje Haruka tenou					
20	1			Montaje Michiru Keiyou					
21	1	INT	DIA	ENTREVISTA. Editora menciona características Hotaru Tomoe	Editorial/ oficina	Editora Gabriela Maya	Microfono de solapa		
22	1			Montaje Hotaru Tomoe					
23	1	INT	DIA	ENTREVISTA. Editora menciona características Satsuna Meiou	Editorial/ oficina	Editora Gabriela Maya	Microfono de solapa		
24	1			Montaje Satsuna Meiou					
25	1	INT	DIA	ENTREVISTA. Editora menciona características de Darien Chiba	Editorial/ oficina	Editora Gabriela Maya	Microfono de solapa		
26	1			Montaje Darien Chiba					

BREAK DOWN / HORIZONTAL

SEC.	ESC	INT/EXT	DIA/NOCHE	DESCRIPCION DE LA ESCENA	LOCACION	PERSONAJES	EQUIPO	ESP	FX
27	1	INT	DIA	ENTREVISTA. Editora habla sobre qué fortalece la animación japonesa	Editorial/ oficina	Editora Gabriela Maya	solapa	Microfono de	
28	1	INT	DIA	ENTREVISTA. Psicólogo, habla si la animación japonesa representa los roles de la mujer.	Empresa/ oficina	Psicólogo Ramiro Murillo Duarte			
29	1	INT	DIA	ENTREVISTA. Psicóloga, habla si la animación influye en los niños	Escuela/ oficina	Psicóloga Angeles Santiso			
30	1			Imagen sailor moon					
31	1	EXT	DIA	SONDEO. Niños y adolescentes reponden. Crees que sailor moon fortalece los roles de la mujer?	Gimnasio/ afuera	Niños y adolescentes			
32	1			Montaje rápido anime, escaflowme y sailor moon.					
33	1			Creditos sobre imagen fija de sailor moon					Tituladora de video

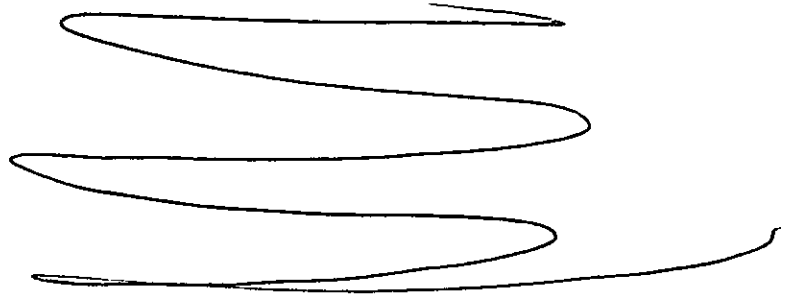


ESCALETA

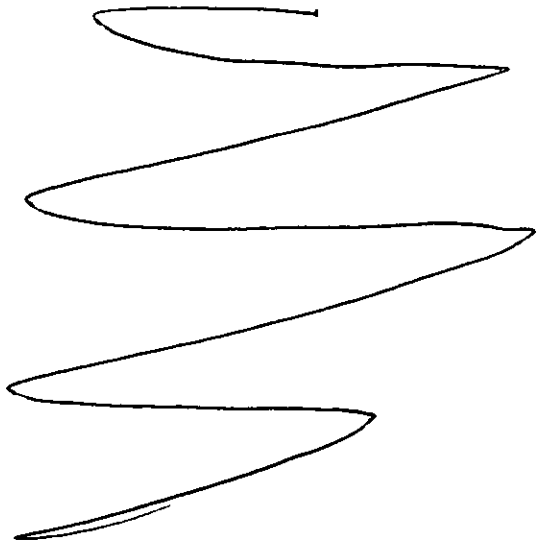


Escaleta

1. Entrada institucional
2. Presentación
3. Montaje rápido de imágenes del desarrollo de la animación, empezando con los dibujos ukiyo-e, chojugiga su evolución hasta el anime.
4. Entrevista a la psicóloga (qué es un rol, la importancia de los padres, los diferentes estereotipos de una mujer y la influencia de la animación en los roles).
5. Entrevista a editora (características de los personajes de Sailor Moon)
6. Montaje Serena Tsukino
7. Entrevista a editora (características Ami Mizuno)
8. Montaje Ami Mizuno
9. Entrevista editora (características Rei Hino)
10. Montaje Rei Hino
11. Entrevista editora (características Lita Kino)
12. Montaje Lita Kino
13. Entrevista editora (características Mina Aino)
14. Montaje Mina Aino
15. Entrevista editora (características Haruka Tenou y Michiru Kaiou)
16. Montaje Haruka Tenou
17. Montaje Michiru Kaiou
18. Entrevista editora (características Hotaru Tomoe)
19. Montaje Hotaru Tomoe
20. Entrevista editora (características Setsuna Meiou)
21. Montaje Setsuna Meiou
22. Entrevista editora (características Darién Chiba)
23. Imagen Darién Chiba
24. Entrevista editora (la animación fortalece los roles de la mujer)
25. Entrevista psicólogo (la animación fortalece los roles de la mujer)
26. Entrevista psicóloga (la animación fortalece los roles de la mujer)
27. Imagen Sailor Moon
28. Sondeo (Sailor Moon, representa los roles de la mujer)
29. Montaje Escaflowne y Sailor Moon
30. Conclusión
31. Créditos



GUIÓN



VIDEO

FADE IN

Escudo de la UNAM

Imagen de las torres de la ENEP
Aragón

Disolvencia a:

Imagen fija luna llena,
superimpresión del título:
"Roles de la mujer en la
animación japonesa Sailor Moon"

Disolvencia a:

Montaje rápido de dibujos ukiyo-e,
chojugiga, tobo-e, tokio puck,
japan punch, astroboy,

AUDIO

FADE IN

ENTRA MÚSICA CD MACROSS
TRACK 10 SUBE Y SE ESTABLECEBAJA MÚSICAVOZ OFF

Desde sus orígenes con los dibujos ukiyo-e y chojugiga, hasta la animación por computadora, el anime o animación japonesa se ha caracterizado por darle más importancia al desarrollo de la vida del personaje, a diferencia de la norteamericana, en donde la atención se enfoca en lo que sucede alrededor de él.

PUENTE 5'

Disolvenca a:
 Montaje rápido de animación:
 astroboy, kimba, princesa
 caballero, macross, guerreras
 mágicas y sailor moon.

VOZ OFF

En los diferentes géneros de anime, esta el shoujo o animación para niñas que se caracteriza por tener una protagonista y una temática romántica.

FADE OUT MÚSICA Y DESAPARECE.

FADE IN MÚSICA CD SAILOR
 MOON TRACK 10. SUBE, SE
 ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

VOZ OFF

Muestra de ello es Sailor Moon, serie con nueve heroínas, en donde cada una de ellas representa diferentes roles de una mujer.

Corte a:

Imagen Sailor Moon

Corte a:

INT/OFICINA/ESCUELA/DIA
 Psicóloga

FADE OUT MÚSICA Y DESAPARECE.

PSICÓLOGA

Explica ¿qué es un rol?, la posición de los padres, los estereotipos de mujer que hay y la influencia de la animación en el desarrollo de las niñas

Corte a:

INT/OFICINA/EDITORIAL/DIA.
Lic. Gabriela Maya

EDITORA

Da características de los
personajes de sailor moon/ Serena
Tsukino

Corte a:

Montaje Serena

Corte a:

INT/OFICINA/EDITORIAL/DIA.
Lic. Gabriela Maya EDITORA

EDITORA

Da características Ami Mizuno

Corte a:

Montaje Ami

Corte a:

INT/OFICINA/EDITORIAL/DIA.
Lic. Gabriela Maya

EDITORA

Da características de Rei

Corte a:

Montaje Rei

Corte a:

INT/OFICINA/EDITORIAL/DIA.
Lic. Gabriela Maya

EDITORA

Da características de Lita Kino

Corte a:

Montaje Lita

Corte a:

INT/OFICINA/EDITORIAL/DIA.
Lic. Gabriela Maya

EDITORA
Da características de Mina Aino

Corte a:

Montaje Mina

Corte a:

INT/OFICINA/EDITORIAL/DIA.
Lic. Gabriela Maya

EDITORA
Da características de Haruka
Tenou y Michiru Meiou

Corte a:

Montaje Haruka y Michiru

Corte a:

INT/OFICINA/EDITORIAL/DIA.
Lic. Gabriela Maya

EDITORA
Da características Hotaru Tomoe

Corte a:

Montaje Hotaru

Corte a:

INT/OFICINA/EDITORIAL/DIA.
Lic. Gabriela Maya

EDITORA
Da características de Setsuna
Meiou

Corte a:

Montaje de Setsuna

Corte a:

INT/OFICINA/EDITORIAL/DIA.
Lic. Gabriela Maya

EDITORA
Da características de Darién
Chiba

Corte a:

Montaje Darién

Corte a:

INT/OFICINA/EDITORIAL/DIA.
Lic. Gabriela Maya

EDITORA
Habla sobre el fortalecimiento de
los roles en la animación

Corte a:

INT/OFICINA/EMPRESA/DIA
Psicólogo

PSICÓLOGO
Habla sobre la animación
japonesa

Corte a:

INT/OFICINA/ESCUELA/DIA
Psicóloga

PSICÓLOGA
Habla sobre la animación
japonesa

Corte a:

Imagen Sailor Moon

Corte a:

EXT/DEPORTIVO/COMICS/DIA
Público asistente al evento

ENCUESTADOS
Opinan del fortalecimiento de los
roles de la mujer en Sailor Moon.
Seis encuestados.

FADE IN MÚSICA CD SAILOR
MOON TRACK 9. SUBE SE
ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

Corte a:

Chicos disfrazados y animación
escaflowne y sailor moon.

VOZ OFF

Como se observo la animación
japonesa es un factor secundario
en el desarrollo de la personalidad
del individuo. Siendo los padres el
modelo más importante para
determinar el rol del niño en el
futuro.

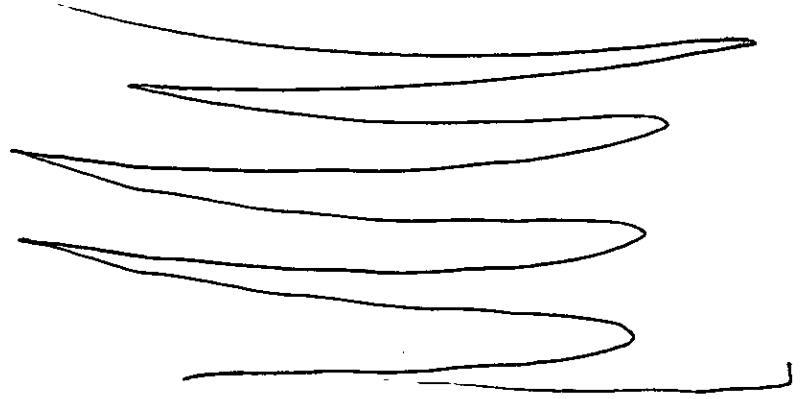
Corte a:

Cartón fijo Sailor Moon,
superimpresión de créditos.

SUBE MÚSICA

FADE OUT

FADE OUT



GUIÓN DE EDICIÓN



GUIÓN DE EDICIÓN

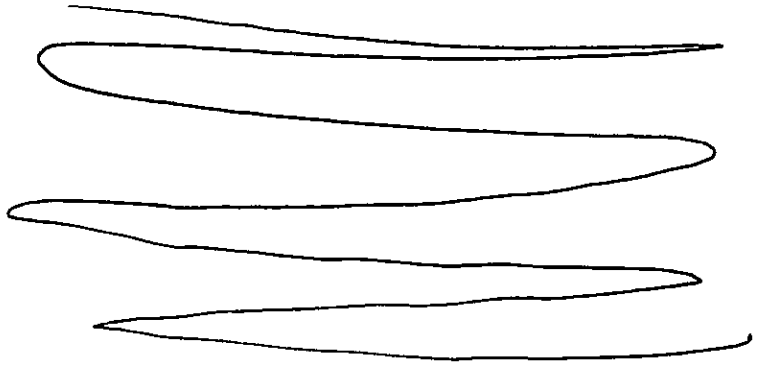
NOMBRE DEL PROGRAMA: ROLES DE LA MUJER EN LA SERIE DE ANIMACIÓN JAPONESA
SAILOR MOON

REALIZADOR: PERLA ZAFIRO RODRÍGUEZ ROJAS

KCT	IMAGEN	T. INICIAL	T. FINAL	T. PARCIAL	T. TOTAL
	Barras cromáticas	0:00:00	0:00:17	17"	0:00:17
	Entrada Institucional	0:00:18	0:00:28	10"	0:00:27
1	Imagen -título	0:00:29	0:00:50	21"	0:01:05
2	Montaje -manga	0:00:54	0:01:24	30"	0:01:35
2	Montaje -anime	0:00:19	0:01:37	1' 34"	0:03:09
3	Presentación Sailor Moon	0:04:19	0:04:42	23"	0:03:32
1	Angeles Santiso	0:05:04	0:05:12	8"	0:03:40
1	Angeles Santiso	0:06:20	0:07:21	1' 00"	0:04:40
1	Angeles Santiso	0:07:40	0:08:09	29"	0:05:09
1	Angeles Santiso	0:08:27	0:09:06	1' 00"	0:06:09
1	Gabriela Maya	0:10:17	0:11:00	43"	0:06:52
3	Montaje Serena	0:16:12	0:16:28	16"	0:06:37
1	Gabriela Maya	0:11:02	0:11:20	18"	0:07:10
3	Montaje Ami	0:04:51	0:05:04	13"	0:06:57
1	Gabriela Maya	0:11:21	0:12:21	1' 00"	0:08:10
3	Montaje Rei	0:06:46	0:07:16	36"	0:07:44
1	Gabriela Maya	0:13:21	0:14:19	50"	0:09:00
3	Montaje Lita	0:08:58	0:09:33	35"	0:08:25
1	Gabriela Maya	0:14:48	0:15:48	1' 00"	0:10:00
3	Montaje Mina	0:10:45	0:11:00	15"	0:09:45
1	Gabriela Maya	0:16:32	0:20:04	3' 28"	0:13:28
3	Montaje Haruka	0:17:58	0:18:15	17"	0:12:59
3	Montaje Michiru	0:18:51	0:19:05	14"	0:13:14
1	Gabriela Maya	0:20:30	0:21:11	42"	0:14:20
3	Montaje Hotaru	0:24:54	0:25:15	19"	0:14:01
1	Gabriela Maya	0:21:24	0:21:42	19"	0:14:39
3	Montaje Setsuna	0:27:32	0:27:58	16"	0:14:23
1	Gabriela Maya	0:21:58	0:23:00	1' 02"	0:15:41
3	Montaje Darien	0:13:10	0:13:49	39"	0:15:02
1	Gabriela Maya	0:24:30	0:25:06	36"	0:16:17
1	Ramiro Duarte	0:36:00	0:36:31	31"	0:16:48
2	Angeles Santiso	0:03:46	0:04:35	45"	0:17:33

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

3 Imagen Sailor Moon	0:28:59	0:29:05	8"	0:17:41
2 Sondeo	0:07:18	0:07:40	22"	0:18:43
2 Sondeo	0:18:14	0:18:20	6"	0:18:49
2 Sondeo	0:08:44	0:09:09	35"	0:19:24
2 Sondeo	0:21:06	0:21:22	16"	0:19:40
2 Sondeo	0:11:33	0:11:38	5"	0:19:45
2 Disfraz	0:18:40	0:18:44	4"	0:19:49
2 Disfraz	0:39:19	0:39:21	3"	0:19:52
3 Imagen Esclaflowne	0:37:05	0:37:10	5"	0:19:57
3 Imagen Sailor Moon	0:03:41	0:03:53	7"	0:20:04
3 Imagen Sailor Moon	0:24:44	0:24:46	2"	0:20:25



CONCLUSIONES



CONCLUSIONES

Las sociedades cambian y por consecuencia también los mensajes que emiten los medios masivos. En la televisión, la radio y los medios impresos se proyectan valores ideas e imágenes de generaciones enteras y el anime no es la excepción. En el caso de Japón, esta industria es una de las más grandes y es un medio de difusión de mensajes y entretenimiento muy extendido, por lo que existe una gran variedad de temas y géneros dirigidos a un público muy vasto.

Dentro del género shoujo, Sailor Moon representa a través de sus protagonistas, estereotipos, con los que se identifica a la mujer. Y es el anime el medio adecuado para plasmarlos, porque en su estructura la historia se desarrolla en base a la personalidad y circunstancias del protagonista, un ser vulnerable; mientras que en la animación norteamericana lo importante es la acción que envuelve al personaje.

La animación japonesa humaniza más al espectador y lo hace partícipe de roles que siempre han existido, pero que han sido ignorados por una identidad femenina tradicionalista y poco a poco son interiorizados por el individuo al ser un reflejo de la sociedad en la que vive.

De esta manera se cumplen los objetivos planteados en el proyecto de investigación al abordar la evolución del manga desde los dibujos chojugiga hasta su adaptación al anime; y como éste es un factor secundario en el desarrollo de la personalidad del individuo, siendo los padres el modelo más importante en su formación.

Así como al mostrar que el éxito de Bishoujo Senshi Sailor Moon, también se debe a que la autora ha logrado crear una obra atrayente, tierna y graciosa, donde los personajes son capaces de acciones heroicas en momentos difíciles, o ser dueñas de una voluntad inquebrantable, con un mensaje: "Las mujeres son un maravilloso ejemplo de la grandeza del espíritu humano".

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- Documentales
 - Biblioteca Universal de Japón
Life en Español, 1968
161 P.
 - Schodt, Frederik
Manga! Manga!
Kodansha International 1983
359 p.
 - Randall, Margaret
Las mujeres
México Siglo XXI, 1989
152 p.
 - Keisuke Dan
Japón hoy
Editorial Siglo XXI, México 1987
149 p.
 - Bardwick, Judith M.
Psicología de la mujer
Alianza Editorial, Madrid
388 p.
 - Kokichi Shoji
La sociedad japonesa
International Society for Education Information, Tokio, Japan
66 p.

- Hemerográficas

-M/XX Zine

Año 1 No 7 Grupo Editorial Vid.

Octubre 1999.

60 pag.

-M/XX ZINE

Año 1 No 6 Grupo Editorial Vid

Septiembre 1999.

60 pag.

- Internet

-www.usuarios.iponet...rdo/revista/histman.txt

-www.gokuraku.org/revista/shojo.shtm

-www.undp.ogr/popin/unfpa/swp95/spanish/ch2.stx.html

-www.gorinkai.com/textos/musashi1.htm

-w3.animanga.com/Andromeda/Yaoi/faq.htm

Videográficas

- Naoko Takeuchi

Bishoujo Senshi Sailor Moon

Toei Doga Animation, Japón.

200 capítulos

- Ilustraciones

- Animanga

Año 3 número 4

Editorial 2 Cuervos.

36 pag.