

INTERCULTURALIDAD, CINE Y LIJ: ¿UNA CUESTIÓN DE MIRADA? LA PROPUESTA DE *GISAKU*

Noelia Ibarra Rius
Universidad Católica de Valencia “San Vicente Mártir”

El único miembro de la orden de samuráis que sobrevivió a la escalofriante batalla librada entre las fuerzas del Bien y del Mal en Japón hace ya cuatrocientos años, Yohei, ha permanecido en un mágico letargo del que despertará en algún lugar de España. Un único objetivo preside su regreso: la protección de la llave Izanagi –compuesta por cinco mágicos fragmentos escondidos en diversos puntos de España– del Mal.

Riki, Linceto, Gisaku y Moira compartirán con Yohei este apasionante viaje por la España del siglo XXI, para detener al Amo de la Oscuridad, Gorkán, en su maligno intento de apertura de la puerta para invadir el mundo con sus ejércitos demoníacos. A lo largo de este trayecto, este grupo deberá superar numerosas pruebas, pero también aprender valiosas lecciones personales como paso previo a la batalla final.

GÉNESIS DEL PRIMER *ANIME* EUROPEO

El nacimiento de *Gisaku* se debe al concurso de ideas convocado, en la primavera del 2003, por la Sociedad Estatal para Exposiciones Internacionales (SEII) para realizar una película que representaría a España en la Expo 2005 de Aichi (Japón) y en la que figurarían contenidos representativos de ambas culturas. El largometraje debía transmitir las principales aportaciones de la cultura española a la historia y revalorizar la imagen de nuestro país en el exterior. Junto a la imagen moderna y actual de España, el film mostraría a la mirada oriental el potencial económico del país, su gastronomía, su interés por la investigación, su preocupación por la preservación del medio ambiente y las diversas especies animales, su rico patrimonio artístico, histórico y cultural, la incorporación y el alto grado de desarrollo de las nuevas tecnologías a la vida española y promovería valores esenciales en nuestra cultura como la solidaridad, la amistad, la cooperación o la familia.



La ganadora del concurso fue la compañía Filmax Animation con el proyecto de animación *Gisaku*, en el que además de exhibir la geografía y la cultura española, se ofrecía una apasionante aventura de ritmo trepidante, en que se conjugaban fantasía, acción y realismo gráfico para envolver al espectador desde el primer momento.

De esta manera, a raíz de una demanda concreta, se gesta un producto totalmente original: el primer *anime*¹ español, producido en España y Europa. En su producción trabajaron 8 estudios de animación extranjeros y 7 españoles, además de diversas contribuciones de *freelance* para diversos aspectos, como el color de los decorados o las acuarelas de Miguel Ibáñez para la leyenda, diferentes a la pintura digital del resto de la película.

Con un presupuesto total de 4 millones de euros, de los que 1.800.000 euros son aportados por la SEII y el resto procedentes de Filmax Animation a través de fondos propios y venta de TVE, la aportación del ICCA y una ayuda de la Xunta de Galicia, según Paco Rodríguez, productor ejecutivo, se gesta esta película.

Evidentemente, estos aspectos desempeñan un papel esencial en la configuración final de *Gisaku*, pero no son los únicos. Al presupuesto concedido a través de las diferentes fuentes de financiación y las premisas de la SEII –condicionantes claves, según veremos–, se añadiría un elemento más decisivo todavía si cabe: el tiempo previsto para la producción, un total de 20 meses, aproximadamente la mitad del tiempo que suele destinarse a un largometraje de animación.

Gracias a la confluencia de todos estos elementos, podemos gozar de un atractivo y novedoso producto: el primer *anime* español. Sin embargo, la elección de este género para la narración de la historia obedece también a un condicionante de partida: la clara voluntad de todo el equipo de “contarles a los japoneses cómo es España en la actualidad con su mismo lenguaje y haciéndolo ameno”, según afirma Carlos Ruano, director artístico del film.

Concretamente, entre la variedad de géneros que nos brinda el *anime*, en tanto que determina, entre otros rasgos concretos, por ejemplo la temática, la concreción de un determinado sector de público al que se dirigirá, contemplamos un *anime* de género *shōnen* o *shounen*. Sin embargo, en este caso, no puede decirse que disfrutemos de un *shōnen* muy puro, como tampoco suelen serlo los géneros, según P. Rodríguez –productor ejecutivo del film–, porque, además, está realizado por artistas occidentales más acostumbrados a la *full animation* (animación total o completa). La hibridez de este género permite, desde el punto de vista técnico, la limitación del número de dibujos total², necesaria dada la restricción temporal, pero también la incorporación de diversas

¹ Este término alude a la animación japonesa, especialmente a la animación de dibujos, aunque también se emplea para referirse a la animación en general y no exclusivamente a la de dicho país.

² Los estudios especializados en *anime* han perfeccionado técnicas de animación con el objeto de emplear el menor número posible de cuadros por segundo (8 cuadros), entre las que destaca el

técnicas infográficas características de la animación a la que estaba acostumbrado el equipo.

Desde la perspectiva de la recepción, este género permite, además, apelar a un público más amplio, en el que converge tanto aquel espectador de *anime* prácticamente desconocedor de la cultura española como también el público infantil y juvenil para el que suele destinarse este tipo de textos.

Nos hallamos, así, ante una fusión de elementos del más puro *anime* japonés, como su estética característica, esto es, sus grandes ojos, el brillo fulgurante del cabello, el particular estilo figurativo o su efectismo y libertad de posibilidades narrativas, con notas eminentemente occidentales y más concretamente hispánicas, como los rasgos de los personajes o el realismo reflejado en las diversas regiones de la geografía española. Tal y como reconoce su director artístico en una entrevista concedida a Rosanna Mestre (2006), entre las influencias más destacables se puede apreciar al maestro Miyazaki, fundador del Estudio Ghibli y director de filmes como *La princesa Mononoke*, *El viaje de Chihiro* –galardonada con el Oso de Oro y el Óscar a la mejor película de animación– o la más reciente *El castillo ambulante*, pero también notas procedentes de series *anime* como *Cowboy Beebop* o *Samurai Champloo*.

INTERCULTURALIDAD: ¿CULTURA JAPONESA Y ESPAÑOLA A TRAVÉS DE UNA SOLA MIRADA?

La trama parte de un hecho real: la expedición en el siglo XVII de Hasekura Tsunenaga a España, más concretamente a Sevilla. En la película, el último de una orden de samuráis despierta de un mágico letargo, iniciado en el siglo XVII, en la España del siglo XXI. La estrategia argumental permite así la confluencia de tiempos, pero también el trayecto espacial por diversas regiones de la geografía española a través de la mirada, unas veces atónita, otras veces complaciente y en ocasiones reprobatoria, del samurái Yohei.

De esta manera, la cultura española es presentada a Yohei en sus múltiples facetas: gastronomía, naturaleza, lengua, geografía, vegetación, clima, arte, nuevas tecnologías, potencial económico o inversor, pero también a través de los fundamentos tradicionales que presiden esta cultura, como la solidaridad o la familia. En este variopinto y enriquecedor trayecto, contará con una serie de guías y compañeros de excepción: Riki, Moira, Linceto y Gisaku. Cada uno de estos cuatro nombres esconde un complejo personaje que, no obstante, evolucionará a lo largo del film, de tal forma que en los instantes finales cada uno tomará una decisión fundamental para el desarrollo de su existencia.

Riki, adolescente con pesadillas nocturnas debidas a la dramática muerte de sus padres en un accidente de automóvil, será el primer compañero de Yohei. Este muchacho,

movimiento o la repetición de escenarios, el movimiento característico de los personajes, en ocasiones deslizándose por la pantalla, o diálogos que impliquen únicamente la animación de la boca.



como tantos otros héroes de LIJ, no parece integrarse entre sus compañeros, quienes lo consideran un cobarde, sobre todo, porque él así se define y actúa como tal. El primer encuentro de los dos personajes acaece, precisamente, gracias a una pesada broma de los amigos de Riki, en la que resuenan ecos de otros brillantes inicios, como por ejemplo *La historia interminable*.

Desde este primer momento, Riki ayudará a Yohei y, en el momento en que éste debe iniciar su partida, decide abandonar a su tutor, Carmona, para seguir al samurái en la búsqueda de las cinco piezas mágicas que controlarán la puerta del mal y desde la que podrá retroceder a cualquier instante del espacio-tiempo que desee. La generosidad presente desde estos primeros planos no abandonará al personaje en ningún momento del film, como tampoco su disponibilidad, accesibilidad, sentido del humor, cariño y afecto para ponerse en el lugar del otro.

En efecto, precisamente por estas virtudes funcionará como elemento de unión entre sus compañeros y también, precisamente así, logrará superar su aparente cobardía. Riki se enfrentará a las hordas demoníacas para salvar a sus compañeros, pero pensando que entre sus pertenencias cuenta con la pieza mágica del valor. Más tarde, cuando la expedición descubra que la pieza no deja de ser una interesante falsificación, el compañerismo y el afecto se revelarán como componentes básicos de la unión establecida entre este jovencito y Moira, Linceto, Gisaku y Yohei. El episodio evoca otro entrañable personaje presente en el imaginario de varias generaciones: el león cobarde que protagoniza *El mago de Oz*. Aunque el guiño ya se había anunciado previamente cuando Riki abandona a su padrino, en busca de un verdadero hogar en el que se encuentren sus progenitores.

La siguiente incorporación es Linceto, el último de los lince ibéricos, metamorfoseado por Gorkam, lo que le permite andar y caminar como los seres humanos. Sin embargo, exhibe una gran desconfianza hacia éstos porque ocasionaron la desaparición de su especie, como también de distintos parajes y flora.

Por su parte, Moira exhibe con gran desparpajo y ostensible arrogancia su inteligencia, su interés por la investigación, la alta tecnología y el medio ambiente. Joven atractiva, segura de sí misma, con grandes metas para su futuro, perfeccionista e individualista hasta extremos totalmente negativos, pero también conocedora de sus defectos, como su ambición, egoísmo o pedantería. Moira, por su inclusión en la comunidad científica, relacionará al grupo con la Liga Hábadis tras la que se ocultan poderosos secretos.

La evolución de este personaje es notable, quizá incluso más que la de Riki, puesto que parte de una caracterización más negativa. En efecto, a través del camino Moira aprenderá con sus compañeros a conocer y reconocer públicamente sus defectos para superarlos, a trabajar de manera conjunta sin incurrir en la superioridad o a entregarse y sacrificarse por salvar a los demás. Este valioso aprendizaje recorrerá totalmente al personaje y su transformación modificará su manera de relacionarse consigo mismo y con sus semejantes. Además, este personaje constituye, desde nuestro punto de vista, una



valiosa estrategia narrativa, pues su locuacidad y constante ansia de exhibición de su saber permiten insertar en el film gran número de datos y cifras marcados desde la SEII.

Gisaku, personaje que titula la película, es en realidad el más temible aliado de Gorkam, el Señor de la Oscuridad. No obstante, en la batalla librada entre el Bien y el Mal en Japón, todos sus poderes fueron anulados en el instante en que se tragó la más preciada de las cinco piezas, la llave del corazón. Durante toda la película se ve caracterizado como un entrañable cachorro que acompaña a la expedición y no causa más problemas que los derivados de su deseo de ingerir toda aquella pieza de metal que encuentra.

En el caso de este personaje, la decisión final resulta clave para el desenlace de la película, pues en la batalla final deberá elegir entre volver al lado de su maligno señor o permanecer y defender a sus nuevos amigos. Como en los casos anteriores, el corazón y el Bien prevalecerán sobre cualquier elemento maligno.

Por último, Gorkam, el temible adversario, se esconde tras un apuesto y elegante hombre de negocios contemporáneo. Su maldad le ha dotado de una gran fortuna y numerosas posesiones conseguidas mediante truculentos ardidés y reprobables transacciones. Desde nuestra perspectiva, resulta irónica la elección del estereotipo tras el que se enmascara este personaje, pues el Mal que éste representa opta por esconderse en una suerte de *yuppie* del siglo XXI para poder pasar desapercibido. Como Yohei, también está guiado por un objetivo a lo largo de todo el film, pero en este caso, el objetivo es el contrario: controlar la Llave de Izanagui como paso previo a la invasión y control del mundo.

La expedición está presidida desde el primer momento por Yohei, quien libró la legendaria batalla entre el Bien y el Mal. Tras esta mítica pugna, este valiente joven escondió cada una de las piezas en un lugar diferente de España para salvaguardar el orden mundial. El último superviviente despierta, pues, con una única tarea: recuperar esas piezas y proteger al mundo de la invasión de las fuerzas malignas. Si bien nos hallamos ante un decidido hombre de acción, en ocasiones su empuje y decisión sufren breves demoras ante las novedades que contempla. Tras casi cuatro siglos de letargo, el mundo, y España de manera más concreta, ha experimentado sustanciales modificaciones ante las que el samurái no deja de sorprenderse y maravillarse.

Esta nueva mirada permite la presentación de la realidad española de manera didáctica al doble espectador enmascarado tras el personaje; por una parte, Yohei, pero, por otra, el espectador japonés para el que inicialmente se concibe la película. Yohei, como hilo conductor, legitima diferentes explicaciones sobre España que, de otro modo, hubieran resultado extrañas, como también la presentación de las ciudades más emblemáticas de manera metonímica.

El espectador japonés –y también el español, o cualquier espectador pese a que no sea el *target* inicialmente concebido– puede así gozar de un coherente discurso didáctico sobre la España contemporánea. A través de Yohei conocerá la rica gastronomía española



y las virtudes saludables de la dieta mediterránea; la gran variedad climatológica del territorio; la extraordinaria transformación de los medios de transporte españoles, que tanto maravilla a Yohei al inicio del film; la actualidad de la lengua española como una lengua hablada por millones de personas en todo el mundo; las acciones españolas para el fomento de I+D, y la ubicación de España en el octavo país industrializado del mundo, frente a la concepción vigente de nuestro país como eminentemente agrícola de la que partía la SEII –gracias a su informe del 2004 sobre la imagen de España en Japón.

El periplo geográfico muestra al espectador oriental, entre otros espacios, en diferentes entornos naturales, muchos de ellos protegidos, y las diversas especies que los pueblan, algunas de ellas amenazadas. También recorre distintas y bellas ciudades de nuestra geografía, como Bilbao, Toledo, Valencia, A Coruña, Navarra, Sevilla, Madrid o Barcelona, con diferentes monumentos de variados estilos arquitectónicos, como el Museo Guggenheim, La Giralda, la Torre del Oro, el Puente del Alamillo, el Parque Güell, La Sagrada Familia, las torres Kio, la catedral de Santiago de Compostela, la Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia, la Plaza de España de Sevilla o el castillo de Javier de Navarra.

Además, “la mejor pinacoteca del mundo” constituirá el escenario elegido por Gorkam para su reunión con una de sus cómplices. De esta manera casual, una ubicación discreta para una malévola cita, se nos regalan imágenes de cuadros tan emblemáticos como *El Jardín de las Delicias*, *La Venus en el espejo* o *Cronos devorando a sus hijos*, al tiempo que, claro está, se introduce de manera indirecta a sus pintores, tres genios de nuestra pintura: El Bosco, Velázquez y Goya.

La delimitación de los lugares aparecidos en la película podría constituir un problema, según los criterios empleados, esto es, si una determinada comunidad autónoma aparece o no por su importancia y trascendencia o el posible cuestionamiento de la representatividad de los lugares seleccionados. Sin embargo, este hipotético problema se resuelve gracias a la selección efectuada por la SEII. En efecto, la SEII sugirió, y a veces determinó, la aparición de determinados lugares, como también otros aspectos de la cultura española, con el objeto de eliminar concepciones negativas sobre nuestro país.

En ocasiones, creemos que estas premisas se tornan excesivamente manifiestas, es decir, con frecuencia el discurso institucional se manifiesta de forma demasiado visible, en detrimento del ritmo argumental o de la credibilidad del pacto ficcional establecido con el espectador. Así, resquebraja la ilusión de la aventura en pro del discurso didáctico e institucional sobre nuestro país. Por este motivo, en un aire de verosímil modernidad se construye una representación de la realidad española no poco lisonjera. Nos referimos a la prácticamente total ausencia de conflictos o desigualdades sociales, a la consciente eliminación de la pobreza o la degradación medioambiental o a la deliberada elusión de la religión en todo momento, incluso en el olvido del patrimonio religioso del país.

No obstante, el film consigue conjugar de manera brillante la comparación entre ambas culturas desde diversas estrategias, como la recurrencia al reparador sueño de



cuatrocientos años de Yohei, que legitima numerosas explicaciones elementales. Este juego de espacios y tiempos regala una mirada nueva sobre nuestra cultura a un doble espectador, aquel oriental desconocedor de rasgos fundamentales de nuestro país, como mostraba el citado informe, pero también al espectador familiarizado con ella, o incluso español, al que se le ofrece una novedosa ventana desde la que examinar su país.

El público infantil y juvenil puede aproximarse sin prejuicios genéricos –como el tedio con que en ocasiones caracterizan el género documental con que suelen ampliarse las explicaciones– a un vertiginoso *tour* autóctono, reconocer espacios, elementos típicos de su cultura y reflexionar sobre sí mismo, gracias a un cuidado realismo en la presentación de lugares y a una llamativa aventura gráfica.

También un extraordinario hallazgo narrativo desde el punto de vista narrativo, aunque, sobre todo, un puente de unión entre ambas culturas, representa la aparición del valle del Jerte, con un denominador común para ambas culturas: el cerezo, árbol simbólico en la tradición japonesa. El valle del Jerte configura, pues, un puente tanto histórico como afectivo entre ambas culturas, a partir de los elementos comunes entre ambas.

En este sentido, *Gisaku* constituye la creación de una nueva mirada sobre nuestra realidad, la configuración del país como un territorio mítico accesible e interesante tanto para el espectador oriental como occidental. Esta novedosa forma de mirar construye una imagen totalmente distanciada de tópicos y estereotipos con los que frecuentemente se relaciona nuestra cultura, como puede observarse en la ausencia de la “España del sol”, toros, flamenco, etc. La comparación entre ambas culturas se resuelve y actualiza a través de la forma de mirar y, por tanto, de presentar la realidad. No se trata de enmascarar aspectos negativos de nuestro país, sino de fomentar una visión diferente de éste por la que trabajar día a día, por encontrarnos reflejados en la mirada atónita pero maravillada del samurái.

APLICACIÓN DIDÁCTICA

El cine representa una valiosa herramienta de trabajo con el alumnado en el ámbito de la Didáctica de la Lengua y la Literatura, a pesar de que no siempre haya gozado de este reconocimiento. El cine, como la literatura, proporciona al alumno/a la posibilidad de sumergirse en mundos semejantes o diferentes al propio, de aprender de ellos y en ellos a través de los diferentes personajes, de encontrar una explicación coherente del cosmos que le rodea y de comprender o aproximarse a los valores –al imaginario– de la cultura en la que se halla insertos.

Creemos que las tan citadas afirmaciones de T. Colomer (1999: 15-43) sobre la función desempeñada por la literatura infantil y juvenil pueden aplicarse con todo su rigor a la función desempeñada por el cine destinado a estas edades. En primer lugar, cumple la función educativa porque ofrece a las nuevas generaciones las imágenes, los



símbolos y los mitos creados por los seres humanos para entender y expresar el mundo que los rodea, de forma que pueden compartirlo con el resto de integrantes de su cultura. En segundo lugar, desarrolla el aprendizaje de las formas narrativas, poéticas, dramáticas –e icónicas en el caso de los textos infantiles– mediante las que se vehicula esa concepción de la realidad. En tercer lugar, enseña que la ficción crea un espacio único e individual, ubicado entre el mundo exterior y el interior en el que pueden expresarse sentimientos y temores. Por tanto, la literatura ejerce una poderosa labor de socialización en el seno de una cultura. Finalmente, inicia al lector en el placer estético y la función lúdica de la literatura. En palabras de López Valero y Encabo Fernández (2005: 173), la LIJ

se constituye en el primer contacto con el mundo exterior, es una recreación simbólica de una realidad que los primeros estadios de la evolución el niño o la niña es incapaz de aprehender. En otras palabras, la Literatura Infantil y Juvenil se convierte en el puente entre el conocimiento restringido que se posee en los primeros años de vida y la cultura en la que hay que insertarse. La Literatura Infantil y Juvenil vela por la socialización del niño o la niña y le proporciona enlaces al mundo social mostrándole muchos de los aspectos culturales de los que con posterioridad, con más edad se apropiará.

En este sentido, *Gisaku* nos proporciona un amplio repertorio de elementos didácticos para su trabajo en el aula. Entre éstos, evidentemente, se hallan aquellos aspectos comunes a todo texto fílmico, esto es, el desarrollo de la competencia mediática y más concretamente audiovisual, necesaria para todo ciudadano del siglo XXI. Desde nuestro punto de vista, en la actualidad esta competencia desempeña un papel fundamental para el desarrollo de la competencia literaria de niños y adolescentes inmersos en una cultura eminentemente audiovisual y cuyo intertexto dista mucho de aquél del lector de décadas anteriores (Ibarra, 2006).

Junto al desarrollo de estas destrezas tan necesarias, el film ofrece un interesante elenco de aspectos que pueden tratarse para trabajar en el aula la educación en valores y, sobre todo, la educación intercultural. En primer lugar, y como ya hemos anotado, la película ofrece al alumnado la posibilidad de reflexionar sobre la realidad española contemporánea a través de la mirada de los diferentes personajes. Gracias al periplo espacial puede recorrerse alguna de las ciudades más emblemáticas de nuestro país, definidas por sus elementos más característicos, como monumentos, arquitectura o parajes, pero también a través de las intervenciones de los personajes.

Evidentemente, el film apuesta por la interculturalidad en su aspecto más explícito, esto es, la comparación entre la cultura española y la japonesa, presentada como un paso más a la multiculturalidad y la pluriculturalidad, tal y como García Padrino (2006: 3-7) recientemente ha definido: “convivencia de las múltiples culturas, gracias a un diálogo entre ellas basado en una relación respetuosa entre culturas, es decir, en la interacción entre ellas”. Esta apuesta se evidencia también en el heterogéneo grupo de personajes



creado y en la ausencia de personajes tradicionales o estereotipos tradicionalmente considerados como típicamente *españoles*.

De esta manera, se aboga por una educación y un diálogo intercultural como pilares fundamentales de la convivencia y como bases para la formación de la identidad de los niños y adolescentes a los que el film interpela y, de manera genérica, a todo espectador de éste. No sólo la educación intercultural, sino que el film también potencia la educación en valores esenciales del hombre. Como muestra podemos reflexionar sobre la importancia concedida en *Gisaku* a la amistad, pues únicamente cuando los personajes actúan guiados por ella y superan sus diferencias, pueden vencer el obstáculo al que se enfrentaban.

Igualmente, las relaciones familiares están presentes en la película a través del personaje de Riki, desde el que vivimos la importancia de pertenecer y desarrollarse en un núcleo familiar estable. De hecho, el motor que impulsa todas las acciones del muchacho es, en efecto, la posibilidad de volver al pasado para recuperar a sus progenitores e iniciar de nuevo su vida junto a ellos. Mediante este personaje, entonces, se puede mostrar al alumnado el papel de la familia en la sociedad tradicional española.

Además, si reflexionamos un instante sobre las cinco piezas en las que se divide la Llave de Izanagui, también encontraremos un valioso elemento didáctico: la pieza del corazón, la pieza del valor, la pieza de la imaginación, la pieza de la inteligencia y la pieza de la naturaleza. Todos los fragmentos representan aspectos esenciales que deben ser inculcados en el niño y en el adolescente para un desarrollo psicoafectivo y académico adecuado. No en vano, cada pieza es personificada por cada uno de los protagonistas desde diferentes ópticas.

Así, Riki se considera un cobarde, pero en el momento decisivo actúa valientemente para salvar las vidas de sus compañeros; la inteligencia de Moira nos muestra en ocasiones los aspectos más negativos de esta virtud: la petulancia o el egoísmo que, no obstante, se resuelven finalmente en la cooperación con sus compañeros. En Linceto vemos escenificada la preocupación por la protección de la naturaleza, el interés por los distintos parajes protegidos o las diversas especies amenazadas.

Sin embargo, si hay una pieza que reúna a todos y cada uno de los personajes es la del corazón, por la que todos se dejan finalmente guiar y conducir. En efecto, ésta posiciona a Gisaku junto a sus compañeros de viaje, despoja a Moira de su arrogancia para reconocer sus limitaciones, reincorpora a Linceto a su entorno natural, guía a Riki para recuperar a su familia y reconstruir un hogar y, por último, a través de esta pieza Yohei comprende que su lugar no está ligado a delimitaciones geográficas –pues en Japón no le queda ya ningún ser querido–, sino que la pertenencia espacial está determinada por las personas que nos rodean y quieren. El ensalzamiento del corazón, sin embargo, no representa un vano ensalzamiento de los sentimientos irracionales o de las emociones pasionales. El espectador no olvida que si esta pieza triunfa es porque integra también la pieza de la inteligencia que permite rectificar ante los errores. En



este sentido, la didáctica intercultural supera todo tipo de fronteras y aborda al hombre universal: independientemente de la cultura, raza o religión, el ser humano debe regir su vida por la obtención de la plena armonía entre emotividad y razón.

BIBLIOGRAFÍA

- Centro de comunicación y pedagogía: “Guía Didáctica de *Gisaku*”, en línea <<http://www.prensajuvenil.org/gisaku.htm>>
- Colomer, T. (1999): *Introducción a la literatura infantil y juvenil*. Madrid: Síntesis
- García Padrino, J. (2006): “Una tendencia en la Literatura Infantil actual: el tratamiento de la interculturalidad”, en línea <<http://www.alonsoquijano.org>>
- López-Valero, A. y E. Encabo (2005): “Ética, estética y educación literaria”, en Abril-Villaba (coord.): *Lectura y literatura infantil y juvenil*. Málaga: Aljibe.
- Ibarra, N. (2006 e.p.): “Tecnología(s) de la comunicación y LIJ”, en *V Seminario Internacional de «Lectura y Patrimonio». Literatura Infantil. Nuevas Lecturas y Nuevos Lectores*. Cuenca: CEPLI.
- Mestre, R. (2006): “Entrevista a Ángel E. Pariente”, en línea <<http://www.uv.es/citur/EntrevistaAngelPariente.pdf>>.
- Mestre, R. (2007): “*Anime* español para *otaku* japoneses”, en A. del Rey (ed.): *Cine y turismo: estrategias de seducción*. Valencia: Tirant lo Blanch.