



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

TESIS DE GRADO

El Anime como elemento de Transculturación.

Caso: Naruto.

PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

AUTOR:

Luis Antonio Vidal Pérez

LIMA – PERÚ

2010

SUMARIO

El anime, manifestación de la cultura popular japonesa, ha ganado popularidad a nivel mundial de forma impresionante en los últimos años, gracias en parte al internet. Pero, en un mundo globalizado en el que el intercambio de información y patrones culturales es inevitable ¿podría ser anime un elemento transculturizador? A través de la visión de algunos teóricos de la comunicación y de los fanáticos del anime, se realizará un análisis del anime más popular de la década: *Naruto*; para determinar si a través de él estamos aprehendiendo elementos de la cultura Japonesa. De ser así ¿Existe algún riesgo? ¿Es positivo? ¿Qué patrones culturales contiene *Naruto*? ¿Qué patrones culturales, de los que puedan contener las series de anime, adoptan los fans? Estas son las cuestiones que se abordarán en esta investigación, haciendo un paralelo entre la historia, el anime, las teorías de la comunicación y la visión de los fanáticos.

SUMMARY

Anime, a manifestation of the Japanese popular culture, has won popularity all over the world in the last few years in a very impressive way, in part because of the internet. But, in a globalized world where the exchange of information and cultural patterns is inevitable, ¿Could anime be a trans-culturation element? Thru the vision of some the most important communication scientists of our time and the anime fans, we'll make an analysis of the most popular anime of the decade: *Naruto*, to determinate if we're apprehending elements from Japanese culture thru this anime, if we do, ¿Is there any kind of risk? ¿Is this process beneficial for us? ¿What kind of patterns, of all the kinds that anime may contain, are the fans adopting? These are the questions that we'll be approaching to in this investigation, making a parallel between history, anime, communications theories and the fans vision.

*Dedicado a todos aquellos que persiguen
sus sueños y viven con entusiasmo.
¿Ven que sí se puede?*

RECONOCIMIENTOS

El autor expresa su agradecimiento a la Prof. Carmen Vidaurre, al Prof. Vladimir Tornero y la Prof. Aurora Bravo por su intensa orientación y estímulo durante el desarrollo de esta investigación.

A toda mi familia, por su apoyo constante y su amor; especialmente a mi hermana María del Carmen.

A la Srta. Claudia, la Srta. Silvia y la Prof. Gloria Brenner, por su paciencia y buen humor.

A todos mis compañeros y desde ya colegas por todo lo aprendido y vivido juntos. A todos ellos mi admiración, cariño y energía lml

A todos los docentes que contribuyeron en mi educación, de una u otra forma aquello que me enseñaron sirvió para realizar esta investigación.

Finalmente, a toda la comunidad otaku por su colaboración con el proyecto y por ser parte de ese mundo de fantasías que le da color a este mundo.

XOXO

07/2010

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	Pág. 8
CAP. I: MARCO TEÓRICO	
1.1. Marco Teórico Conceptual	Pág. 12
1.1.1 Cultura y Transculturación	Pág. 12
1.1.1.1. La Cultura	Pág. 12
1.1.1.2. La Interculturalidad	Pág. 14
1.1.1.3. La Transculturación	Pág. 16
1.1.1.4. El Imperialismo Cultural	Pág. 16
1.1.1.5. Japón como referente cultural	Pág. 17
1.1.1.6. La Cultura Otaku	Pág. 18
1.1.1.6.1. La formación de la Cultura Otaku	Pág. 18
1.1.1.6.2. La Cultura Otaku en el Perú	Pág. 22
1.1.2. El Anime	Pág. 22
1.1.2.1. Historia	Pág. 22
1.1.2.2. Géneros del Anime	Pág. 24
1.1.2.3. Diseño de la Animación	Pág. 26
1.1.2.4. Cultura Japonesa en el Anime	Pág. 28
1.1.3. Naruto	Pág. 29
1.1.3.1. ¿Quién es Naruto?	Pág. 29
1.1.3.2. El discurso del Anime Naruto	Pág. 30
1.1.3.3. Elementos de la Cultura Japonesa en Naruto	Pág. 31
1.1.4. El Anime y las Teorías de la Comunicación	Pág. 33
1.2. Revisión de la literatura relacionada al problema	Pág. 46
1.3. Problema de investigación.	Pág. 48
1.3.1. Objeto de Estudio	Pág. 48
1.3.2. Formulación del Problema	Pág. 54
1.4. Objetivos de la Investigación	Pág.54
1.4.1. Objetivo General	Pág.54
1.4.2. Objetivos Específicos	Pág.55

1.5. Definiciones operacionales de términos importantes	Pág. 55
1.5.1. Términos Clave.	Pág. 55
1.5.2. Personajes de Naruto y Naruto Shippuden	Pág. 56
1.5.3. Comida Tradicional Japonesa	Pág. 61
1.5.4. Vestimenta Tradicional Japonesa	Pág. 61
1.5.5. Armas y Accesorios Japoneses	Pág. 62
1.5.6. Instrumentos Musicales Japoneses	Pág. 62
1.5.7. Normas de Conducta	Pág. 63
1.6. Importancia y Limitaciones de la Investigación	Pág. 64
1.6.1. Relevancia y Contribución del Estudio	Pág. 64
CAP. II: MÉTODO	
2.1. Naturaleza del Estudio	Pág. 67
2.1.1. Paradigma de la Investigación	Pág. 67
2.1.2. Tipo de la Investigación	Pág. 68
2.1.3. Diseño de la Investigación	Pág. 68
2.2. Participantes	Pág. 69
2.2.1. Sujeto de Estudio	Pág. 69
2.2.1.1. Sujeto de Estudio #1: Naruto.	Pág. 69
2.2.1.2. Sujeto de Estudio #2: Aficionados al Anime	Pág. 69
2.2.2. Determinación de la Muestra	Pág. 70
2.2.2.1. Determinación de la Muestra del Análisis de Contenidos	Pág. 71
2.2.2.2. Determinación de la Muestra de la Encuesta	Pág. 71
2.3. Materiales	Pág. 72
2.3.1. Ficha de Análisis de Contenidos	Pág. 72
2.3.1.1. Descripción de la Ficha de Análisis de Contenidos	Pág. 72
2.3.1.2. Justificación de la Ficha de Análisis de Contenidos	Pág. 73
2.3.2. Encuesta	Pág. 76
2.3.2.1. Descripción de la Encuesta	Pág. 76
2.4. Procedimiento	Pág. 78
2.4.1. Sujeto de Estudio	Pág. 78
2.4.2. Sujeto de Estudio	Pág. 78

CAP. III: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

3.1. Resultados de Análisis de Contenidos	Pág. 81
3.1.1. Elementos Culturales encontrados	Pág. 81
3.1.1.1. Comida Tradicional Japonesa	Pág. 81
3.1.1.2. Vestimenta Tradicional Japonesa	Pág. 82
3.1.1.3. Accesorios	Pág. 83
3.1.1.4. Música	Pág. 85
3.1.1.5. Mitos y Creencias	Pág. 86
3.1.1.6. Tradiciones	Pág. 87
3.1.1.7. Textos Escritos	Pág. 88
3.1.1.8. Símbolos	Pág. 89
3.1.1.9. Expresiones Locales Populares Verbales	Pág. 90
3.1.1.10. Expresiones Locales Populares No Verbales	Pág. 90
3.1.1.11. Bushido	Pág. 91
3.1.1.12. Normas y Sanciones	Pág. 92
3.2. Resultados de la Encuesta	Pág. 93
3.2.1. Índices Demográficos	Pág. 93
3.2.2. Índices de Consumo de Anime	Pág. 95
3.2.3. Índices de Incidencia y Consumo de la Cultura Japonesa	Pág. 102

CAP. IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones	Pág. 115
4.2. Recomendaciones	Pág. 118

BIBLIOGRAFÍA

Referencias Bibliográficas	Pág. 121
----------------------------	----------

ANEXOS

Anexo 1: Ficha de Análisis de Contenidos	Pág. 128
Anexo 2: Encuestas	Pág. 130
Anexo 3: Fichas de Análisis Naruto	Pág. 134
Anexo 4: Fichas de Análisis Naruto Shippuden	Pág. 170
Anexo 5: DVD-ROM	

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Figura 1 - Episodios que presentan comida tradicional japonesa.	Pág. 77
Figura 2 - Episodios que presentan vestimentas tradicionales japonesa.	Pág. 78
Figura 3 - Episodios que presentan accesorios japoneses.	Pág. 79
Figura 4 - Episodios que contienen música con instrumentos tradicionales japoneses.	Pág. 81
Figura 5 - Episodios que presentan mitos y creencias populares japonesas.	Pág. 82
Figura 6 - Episodios que presentan tradiciones japonesas.	Pág. 83
Figura 7 - Episodios que presentan textos escritos japoneses.	Pág. 84
Figura 8 - Episodios que presentan símbolos japoneses.	Pág. 85
Figura 9 - Episodios que presentan el bushido en su eje temático.	Pág. 87
Figura 10 - Episodios que presentan normas de conducta y sanciones japonesas.	Pág. 88
Figura 11 - Índice de edad de los Otakus en Lima.	Pág. 89
Figura 12 - Índice de género de los Otakus en Lima.	Pág. 90
Figura 13 - Índice de consumo de Anime en horas por semana.	Pág. 91
Figura 14 - Índice de consumo de anime en series vistas a lo largo de su vida.	Pág. 92
Figura 15 - Índice de preferencia de géneros de anime.	Pág. 93
Figura 16 - Índice de descubrimiento del anime.	Pág. 94
Figura 17 - Índice de medios de consumo del anime.	Pág. 95
Figura 18 - Índice de idioma en que se consume el anime.	Pág. 96
Figura 19 - Índice de consumo de la serie <i>Naruto</i> .	Pág. 97
Figura 20 - Índice de asistencia a eventos y convenciones sobre anime y cultura japonesa.	Pág. 98
Figura 21 - Índice de conocimiento de la música popular japonesa – Jpop.	Pág. 99
Figura 22 - Índice de descubrimiento de la música popular japonesa – Jpop.	Pág. 100
Figura 23 - Índice de conocimiento de la comida tradicional japonesa	Pág. 101
Figura 24 - Índice de descubrimiento de la comida japonesa.	Pág. 102
Figura 25 - Índice de uso y consumo de vestimenta y accesorios japoneses y/o de animes.	Pág. 103
Figura 26 - Índice de uso de modismos populares japoneses y/o de animes.	Pág. 105
Figura 27 - Índice de aprendizaje de idioma japonés oral y escrito.	Pág. 106
Figura 28 - Índice de asimilación del diseño de personajes de anime.	Pág. 107
Figura 29 - Índice de interés generado por la cultura japonesa a partir del consumo de anime.	Pág. 108

El mundo ha cambiado y con él nuestra forma de ver las cosas. Gracias a las nuevas tecnologías de la información y comunicación nos hemos convertido en ciudadanos del mundo, sabemos y estamos en cualquier parte.

El Perú, caracterizado por su riqueza cultural y las olas migratorias de siglos pasados, es testigo de un nuevo fenómeno que alcanza a todos aquellos que tengan un televisor con señal de cable o una computadora con acceso a internet. La tecnología se convierte así en la plataforma de lanzamiento más efectiva para cualquier producto cultural.

El Anime, producto de la cultura popular nipona, se está posicionando rápidamente en las mentes de los adolescentes y jóvenes. Con temáticas diversas, más atrevidas que las animaciones americanas o europeas, un diseño único de personajes e historias, música novedosa; el anime presenta la cosmovisión japonesa en una nueva versión del arte de la animación iniciado hace casi 100 años por Walt Disney.

En las últimas dos décadas este género ha trascendido las fronteras de Japón y ha conquistado el mundo, ganando cada día más fans de todas las edades. Sin embargo, para muchos de los fanáticos el anime no se ve, se vive y el visionarlo no se queda ahí sino que trasciende al ámbito de la vida diaria. El habla de los personajes, sus costumbres y comportamientos, incluso sus gustos se vuelven parte de los otakus (fans del anime y el manga).

Nace una atracción hacia la tierra de sus héroes, una añoranza hacia la cultura nipona, de donde provienen las series que siguen fielmente. Aparecen las primeras convenciones y festivales de anime en Lima y nos damos cuenta que es un fenómeno más grande del que se creía y que son más adolescentes y jóvenes que niños. La vestimenta, las actividades, la comida y sobre todo, el arte popular japonés se hacen populares y con ello la cultura nipona.

Ante lo expuesto cabe hacernos algunas preguntas: ¿Estaremos frente a algo más que una simple moda pasajera? ¿Nuestra cultura está cambiando debido a elementos foráneos? Si es así ¿Se hace más rica o se pierde? Y en todo este proceso ¿Qué papel desempeñó la animación japonesa? Es en estas y otras preguntas sobre las

cuales se basará el presente estudio; en el que se buscará determinar si el anime es un elemento de transculturación.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES

1.1. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

1.1.1. Cultura y Transculturación.

1.1.1.1. La Cultura

Para poder profundizar en qué consiste el proceso de transculturación primero debemos conocer el significado de cultura. Al respecto existen muchas definiciones de este término, dependiendo de la disciplina desde dónde se observe. Podemos considerar cultura como “el conjunto total de los actos humanos en una comunidad dada, ya sean éstos prácticas económicas, artísticas, científicas o cualesquiera otras... toda práctica humana que supere la naturaleza biológica es una práctica cultural”. (Ascione, citado por Sastre y Navarro 2003:2)

La definición planteada por el antropólogo Alejandro Grimson soporta el concepto anterior afirmando que “la cultura se presenta como constitutiva del ser humano. Los seres humanos comparten la unidad biológica y el hecho de ser animales culturales”, considerándose entonces que “esa característica universal de la humanidad es a la vez la fuente de su diversidad”. (Grimson 2001:22)

El sociólogo John B. Thompson va más allá de las definiciones planteadas por la antropología y construye concepto de cultura basaba en los estudios previos de Geertz y Malinowski. La cultura sería un conjunto de formas simbólicas en un determinado contexto histórico y social. Por tanto, existirán varias culturas en diferentes períodos de espacio-tiempo. “La cultura es el patrón de significados incorporados a las formas simbólicas – entre las que se incluyen acciones, enunciados y objetos significativos de diversos tipos – en virtud de los cuales los

individuos se comunican entre sí y comparten sus experiencias, concepciones y creencias”. (Thompson 2003:197)

La cultura es entonces la base de la identidad de una nación, en la medida que guarda los códigos del grupo social y con ellos sus costumbres, historia y tradiciones. Sin embargo, al ser un producto social, está sujeta a cambios y alteraciones ya sea por evolución de sus componentes o por la influencias de agentes externos.

Pero no queda ahí, pues la cultura también tiene niveles establecidos por las diferentes clases sociales a lo largo de los años. Así podemos distinguir la cultura hegemónica, perteneciente a la clase dominante; la cultura popular, de la clase subalterna; y la cultura de masas, establecida desde los grupos de poder hacia las masas.

Bajtín califica a la cultura popular como “no oficial” o “carnavalesca” que se opone a la cultura “oficial”, letrada y clerical. Considera que entre ambas culturas existe una circulación e intercambio, pues la cultura popular opera “una apropiación simbólica sobre lo que es letrado, para que de esta forma, irrumpir en la cultura alta”. (Bajtín citado por Sá Markman 2008:23).

De esta forma, la cultura de “resistencia” se hace parte de una dicotomía entre la cultura “alta” (hegemónica) y la “baja” (popular), que se alimentan la una a la otra.

Sobre la cultura existen también otros planteamientos que señalamos Comprender mejor el fenómeno cultural. Émile Durkheim, creador de la sociología moderna, planteó en sus libros “La División Social del trabajo” y “El Suicidio” la inclusión del término *anomia*, para describir la “falta o carencia de normas sociales, de reglas adecuadas para mantener dentro de límites apropiados el comportamiento del individuo, el cual de otra manera caería en el desenfreno, bajo el empuje de fuertes apetitos”. (Gallino 2005:34).

En palabras de Gallino, entendemos *anomia* como un estado individualista contrario a la solidaridad social, donde no relaciones con los demás agente sociales ni objetivos comunes.

Sobre este planteamiento es reformulado por el sociólogo Robert Merton, que sobre la idea de Durkheim de que “ningún ser viviente puede ser feliz ni vivir si sus necesidades no están en una relación suficiente con sus medios” (Durkheim, citado por Gallino 2005:34); establece la distinción entre estructura social y estructura cultural.´

La primera está conformada por todas aquellas relaciones establecidas por los individuos dentro de un contexto social determinado. Mientras que la segunda está conformada por los valores y preceptos morales que regulan el comportamiento de dicha sociedad. En escenario, entendemos la anomia como el “derrumbe de la estructura cultural en su parte normativa, que tiene lugar cuando se produce una disociación neta entre los objetivos establecidos por la cultura (...) y los medios efectivamente disponibles, con base en la estructura social existente, para alcanzarlos”. (Gallino 2005:34).

Podemos explicar de esta forma por qué es que surgieron diversos grupos, como los punk o los hippies, dentro de una sociedad; pudiendo repetirse el mismo cuadro con la comunidad otaku en nuestro país.

1.1.1.2. La Interculturalidad

Según Sá Markman, la estabilidad social basada en las especificidades de cada nación ya no existe, dadas las mutaciones que sufre cada una por influencia de otras, generando una crisis de identidad, de forma que “el individuo postmoderno, unificado en la modernidad, se fragmenta y asume identificaciones nuevas y contradictorias”. (Sá Markman 2008:20)

El planteamiento de Sá Markman está referido a los procesos de interculturalidad que se realizan en determinado contexto social. Para la

investigadora en temas de educación Irmgarg Rehaag, la interculturalidad “está relacionada con la interacción de personas provenientes de diferentes culturas, donde la igualdad de los integrantes es la condición fundamental para lograr la convivencia”. (Rehaag 2007:28).

Por tanto, el proceso de interculturalidad requiere de la comunicación equitativa entre culturas, permitiendo el intercambio elementos culturales y la creación de otros nuevos propios de la nueva relación. La pluriculturalidad es resultado de dicho proceso. “Cuando utilizamos el contexto de pluriculturalidad nos referimos al estado de cosas o a una descripción de los fragmentos originarios de una cultura. Es decir, la pluriculturalidad es el rasgo característico de las culturas modernas actuales”. (Alsina 1999:72).

Como país pluricultural que es el Perú, las influencias de culturas foráneas a lo largo de nuestra historia son visibles: la comida, los bailes, las modas; entre otros. Ese mestizaje cultural permite el enriquecimiento de una a otra cultura, y el desarrollo de nuevas formas y estilos pues “la cultura no es (...) un cierto orden de significaciones, sino todavía más, la manera como estas significaciones se vuelven formas vivientes, acciones y conductas cotidianas en un espacio histórico social determinado”. (Ramírez 1996:33).

Para algunos autores como Ortiz, este intercambio cultural puede degenerarse en procesos más o menos nocivos para la identidad de un país pues “la cultura importada no sería tan sólo algo proveniente de afuera; ella trae en su seno un rasgo alienígena distinto de la autenticidad del ser nacional”. (Ortiz 2002:51)

Podemos hablar de ser nacional, pero no de una cultura nacional unificada, especialmente en un país como el nuestro. Y ¿por qué no hablar de la cultura peruana? porque

La alusión a culturas nacionales puede referir más a políticas oficiales que procuraron en cierto momento instaurar un conjunto de símbolos como propios de la cultura de un país, o a formas hegemónicas que, aunque produjeron, en muchos casos, efectos profundos en la población a través de la escuela y los medios de comunicación, distan de describir realidades multifacéticas. (Grimson 2000:26)

1.1.1.3. La Transculturación

El siglo pasado, la mayor influencia cultural que tuvimos provino de los Estados Unidos, ya sea por un tema de dependencia económica, o por dominio de las cadenas informativas más importantes; el país del norte fue nuestro referente de desarrollo económico, social y cultural.

Sobre la cultura el periodista y escritor Miguel Rodrigo Alsina afirma: “Una cultura no evoluciona si no es a través del contacto con otras. Pero los contactos entre culturas pueden tener formas muy diversas”. (Alsina 1999:72). Una de esas formas es la transculturización, donde en medio del diálogo entre dos culturas una termina dominando a la otra, pudiendo llegar a absorberla.

Para la Real Academia de la Lengua Española, la transculturación consiste en la “recepción por un pueblo o grupo social de formas de cultura procedentes de otro, que sustituyen de un modo más o menos completo a las propias”. (RAE 2001). Esta definición es la que utilizaremos a durante el desarrollo del presente estudio.

1.1.1.4. Imperialismo Cultural

Algunos autores consideran la maquinaria cultural de Estados Unidos como una forma de colonialismo ideológico, al punto de denominarlo imperialismo cultural, con la intención de expandir su dominio sobre los países del tercer mundo. “La máquina imperialista funciona en el sentido de llevar al máximo sus ventaja. Las técnicas utilizadas pueden variar - desde el espionaje y la propaganda ideológica hasta

las industrias culturales – pero los objetivos que se persiguen son los mismos”. (Ortiz 2002:53)

Partiendo de ejemplos sencillos e incluso obvios como la los modelos publicitarios y los paradigmas de belleza, hasta la cartelera cinematográfica de las principales cadenas de cines del país, donde basta con echar una mirada para saber de dónde proviene la mayoría de las películas que vemos.

Aún así, Estados Unidos no es el único “imperio” que ha desplegado su red cultural en el mundo, pero sí es el más representativo, por los altos índices de consumo registrados en su población. La cultura inglesa lo hizo durante los siglos XIX y XX. Ahora es el oriente con sus grandes potencias económicas la que conquista al mundo. Por ello, no puede pasar desapercibido el hecho que ahora el profesional más calificado es aquel que hable, además de su idioma nativo, inglés y chino mandarín.

1.1.1.5 Japón Como Referente Cultural

Gracias al internet y las redes sociales, esta última década hizo su aparición otra gran influencia cultural. El Japón, caracterizado por ser el país más avanzado tecnológicamente, invadía el mundo con otro producto, uno no proveniente de científicos ni ingenieros, sino de la propia gente nipona, una forma de arte popular que crecía a paso acelerado superando incluso a sus referentes occidentales. Estamos hablando del Anime.

Es este elemento, junto con el Manga, son los que distinguen a Japón y Estados Unidos, vistos ambos como países del primer mundo. La gran diferencia radicaría en, como explica Drazen, la cultura popular y a pesar de las diferencias, son capaces de “comunicar verdades esenciales la una a la otra” (Drazen 2006:13). Esto sucede también entre Japón y Latinoamérica.

En ese sentido, Japón, a través de su arte popular, plasma su cosmovisión y la difunde al mundo. Pero al tener un estatus similar al de Estados Unidos, en el sentido de ser un país desarrollado podría repetirse la figura descrita en párrafos anteriores. Es decir, tomar al país nipón como referente de superioridad económica, social y cultural, al punto de proyectar las ideas de progreso en la emulación del sistema y las formas japonesas. ¿Cómo? Internalizando el discurso de sus formas de arte popular: el anime, por ejemplo.

De esa forma, los elementos culturales foráneos terminan no sólo complementando sino desplazando al imaginario nacional e implantando una visión externa del mundo y la sociedad. La cultura nuevamente se transforma pero alineándose con la fuente, siendo colonizada, inicialmente en ese plano.

1.1.1.6. La Cultura Otaku

1.1.1.6.1. La Formación De La Cultura Otaku

El *otaku*, como se conoce comúnmente al fanático del anime y el manga, nace en Japón, a pesar que en dicho país esta palabra tiene una acepción distinta a la que se le da en el nuestro.

Otaku significa originalmente “usted”, y en el Japón moderno se utiliza para nombrar a los aficionados a distintos tipos de hobbies: *anime otaku* (fans del anime), *cosplay otaku* (fans del cosplay), *manga otaku* (fans del manga), *gemu otaku* (fan de los videojuegos), *pasokon otaku* (fan de la tecnología, también conocido como geek), entre otros.

La relación entre el término *otaku*, el manga y el anime se gesta durante los 80's producto de una serie de factores como la descripción que hace el autor de *Investigación de un Otaku*, Akio

Nakamori, donde define a los otakus, sus gustos y preferencias, y como pasaban varias horas al día consumiendo estos productos.

El término y su denominación actual también tiene relación con el Comiket, una gran convención anual realizada en la ciudad de Tokyo en los meses de agosto y diciembre; en donde se ofertaban mangas y anime de todo tipo y que, a la larga, fueron la cuna de cultura otaku. Se iniciaron como eventos muy pequeños, con menos de mil asistentes por edición. Esto coincide con la situación de la animación japonesa en ese país, que por aquella época recién empezaba a exportarse. Actualmente, el evento es uno de los más importantes de la cultura otaku en Japón y puede lograr reunir a más de medio millón de fans cada año.

En convenciones como el Comiket los fanáticos comercializaban las denominadas Dōjinshi¹, historietas elaboradas no por los autores originales de las series de animación sobre las que trataban, sino por fanáticos de las mismas.

En ese contexto nace el *otaku* y las bases de un movimiento cultural que se mostraba incipiente. Los Comiket mostraban 3 elementos que, según Hernández (2008), constituyen los pilares de la cultura otaku en Japón: el cosplay, el dojinshi y los ero gemu (videojuegos eróticos).

Sin embargo, en una sociedad donde muchas veces la calidad de la persona se mide basándose en su nivel de productividad, aquellos que pasan su tiempo consumiendo esta clase de productos en lugar de producir como los demás, se genera cierta animadversión hacia ellos.

¹ Dōjinshi (同人誌[?]). Son cómics japoneses dibujados por aficionados. Se trata normalmente de fanzines (fanático del manga). Algunos se podrían considerar trabajos de aficionados, pero muchos son simplemente publicaciones pequeñas de manga. Normalmente, el dibujante de dōjinshi se basa en un manga o un animé de moda, pero puede incluir títulos anteriores o incluso los personajes originales de manga. Existen historias que se enfocan a hacer parodias del anime o manga original. También se hacen de películas americanas y europeas como Harry Potter, Powerpuff girls, Star wars, etc.

A esta visión negativa que se tenía de los otakus se sumarían una serie de acontecimientos que deterioraron su imagen, especialmente durante los 80's y 90's

A finales de los 80's el término toma un nuevo significado cuando Nakamori presenta *La Generación M: Nosotros y Miyazaki*, en la que hace referencia a Tsutomu Miyazaki, un fanático obsesionado con el anime y manga pornográfico (Hentai) que violó y asesinó a 4 niñas de entre 4 y 7 años.

A esto se sumaron otras tragedias como la matanza de Akihabara en 2005 y la masacre ocurrida en una escuela de Osaka en 2001 generarían cierto pánico moral en la población nipona hacia los *otakus*, pues los que perpetraron estos crímenes eran personas obsesionadas con series de anime.

A pesar de ello, en los últimos 10 años, la imagen de los otakus en su tierra natal ha mejorado considerablemente, gracias al mercado y los medios de comunicación.

Este segmento de la población, además de alcanzar todos los estratos sociales, genera miles de millones de yenes al año para las casas productoras. El movimiento financiero del mercado otaku es tan fuerte que Japón recurre ahora al anime y al manga para incrementar el turismo extranjero, financiando la creación de monumentos de conocidos personajes del anime y adoptando medidas de difusión de este arte a nivel de sus prefecturas.

Internet y los medios de comunicación también han jugado un papel importante en mejorarla reputación de los *otakus*. Uno de los casos más representativos es el de un joven *otaku* que pidió consejos a otros *otakus* a través de internet sobre cómo llevar una relación

sentimental tras conocer a una mujer en el tren a la que defendió del ataque de un borracho.

El incidente y la aventura del *otaku* se convirtieron en una obsesión en todo Japón, inspirando un libro, una película y una de las más exitosas series de televisión de los últimos tiempos. La historia revitalizó la imagen de los otakus.

Otro caso resaltante es el éxito de programas de internet conducidos por otakus donde comparten su afición, como el video blog de Toru Honda, denominado el Rey de los Otakus.

En los Estados Unidos, uno de los primeros países en los que se internacionaliza la cultura otaku, el término es usado por primera vez por el escritor William Gibson, que en 1996, incluye el término en su novela *Idoru*, y en 2001 hace una descripción de lo que él considera es un otaku en el Diario *The Observer*.

El Otaku, el apasionado obsesivo, experto personificado de la Era de la Información, más preocupado por acumular información que objetos, parece un cruce natural entre las interfaces de las culturas británicas y japonesas actuales. Lo veo en los ojos de los vendedores de Portobello, y en los ojos de los coleccionistas japoneses: un perfectamente calmado frenesí de aficionado a los trenes; homicida y sublime. Entender al otaku, pienso, es una de las claves para entender la cultura de la web. (Gibson 2001)

Actualmente, Estados Unidos es uno de los bastiones más importantes de difusión del Anime a nivel mundial, y también el organizador de la segunda convención de anime y manga más importante: Otakon.

1.1.1.6.2 La Cultura Otaku En El Perú

En el Perú el anime cobró notoriedad en los 90's, a pesar que desde décadas atrás ya se habían visto animes en televisión de señal abierta como *Astroboy*, *Mazinger Z*, *Candy Candy*, entre otros. Fue con la llegada de *Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya)* en 1994 y *Los Super Campeones (Capitan Tsubasa)* que el género se volvió masivo.

En ese momento el género como tal se hizo conocido entre los jóvenes. En aquella época no había internet y la televisión por cable aún era exclusiva de las clases acomodadas, limitando la difusión del anime básicamente a Lima.

Un par de años más tarde llegarían *Dragon Ball* y *Sailor Moon*. Todo se había consumado. El éxito inmediato impulsó la difusión de otras series de anime y nuevos fenómenos mediáticos como *Pokemón*, *Digimon* y otros controvertidos como *Ranma 1/2*.

En 1997, se creó en Lima la primera revista dedicada al anime: *Sugoi*. Con ella empezaron las reuniones y fiestas otaku conocidas en el país. Luego de 10 años, el movimiento Otaku en Lima ha rebasado todas las expectativas, llamando la atención de los medios de comunicación más importantes, realizando convenciones multitudinarias y eliminando paulatinamente, el estigma que pesaba sobre los otakus: el de chicos problemáticos, retraídos y antisociales.

1.1.2. EL ANIME

1.1.2.1. Historia

Las primeras animaciones hechas en Japón datan de principios de siglo XX. *El mono y el cangrejo*, cortometraje de animación hecho por Katsudo Shashin en 1907, se considera la primera animación hecha en el país de oriente.

Fue hasta 1917 en que se realizaron las primeras animaciones comerciales, a cargo de Seitaro Kitayama. La industria se desarrolló en medio de trabas puestas por el gobierno, debido a que la animación se perfilaba como forma de expresión de ideas contrarias al régimen de ese entonces. “Durante la etapa fascista de Japón, previa a la segunda guerra mundial, los animadores eran pesadamente censurados y muchas veces se les restringía a sólo producir propaganda o simplemente no se les permitía trabajar”. (Poitras 2001:16)

A pesar de la censura se produjeron piezas animadas de mucho interés como *Momotaro: dios de las olas* (1943), de corte propagandístico, en que se observaba a una flota de barcos piloteados por animales de apariencia infantil combatiendo a la armada norteamericana, en obvia referencia al ataque a Pearl Harbor.

Luego de la guerra la industria de la animación sufrió un duro golpe, pues las condiciones económicas del país eran muy duras y muchas de las compañías y teatros dedicados a esa labor habían sido destruidos.

Es en ese contexto que el manga (cómic japonés), aumenta su popularidad debido a que resultaba una forma de entretenimiento muy barata y que no requería de salas de cine o proyectores para su difusión.

En los 70's y 80's la animación japonesa llega a otras partes del mundo con clásicos como *Heydi*, *Candy Candy* y *Marco*. Sin embargo, serían las series de robots gigantes las que captarían las mentes de los jóvenes e iniciarían toda una corriente que más adelante representaría los mayores éxitos del género.

De ahí en adelante, el anime se convirtió en una industria multimillonaria y ha llegado a todo el mundo, no sólo por la calidad

y variedad de sus propuestas sino también por el acceso que permite el internet.

1.1.2.2. Géneros del Anime

El anime tiene muchos géneros que, dependiendo del público al que se dirijan, desarrollan temáticas que pueden ir desde las historias de colegiales hasta batallas fantásticas, pasando por la religión y el sexo.

Existen muchas formas de clasificar los géneros del anime, e incluso aparecen más conforme de mezclan las temáticas y se tratan aquellas que no han sido tocadas. Sin embargo, las clasificaciones más utilizadas son aquellas que definen al anime por el segmento al que está dirigido y aquel que lo etiqueta por el tema que desarrolla, como la propuesta por Vicente Ramírez, redactor de la revista sobre manga y anime *Minami*, que considera a los géneros: *shōnen*, *shōjo*, el *hentai* y el *yaoi*.

Para este estudio elaboramos dos clasificaciones basándonos tanto en la propuesta de Ramírez como en los modelos de clasificación utilizados en su mayoría por sitios web especializados.

Géneros demográficos:

- **Kodomo.** Dirigido al público infantil, como *Pokémon* y *Digimon*.
- **Shonen.** Dirigido a hombres adolescentes. Este es el género más popular a nivel mundial. Aquí tenemos a piezas clásicas como *Dragon Ball* y ahora *Naruto*.
- **Shojo.** Dirigido a mujeres adolescentes. Es la contraparte femenina del Shonen y 2do en la escala de popularidad. *Sailor Moon* es uno de los animes más representativos de este género.

- **Seinen.** Dirigido a hombres jóvenes adultos. Aquí tenemos a animes como *Berserk*. Los temas son más maduros y exploran facetas de la sociedad más intrincadas como la política, la religión y el sexo.
- **Josei.** Dirigido a mujeres jóvenes adultas. Este género retrata las vivencias de mujeres jóvenes y sus estilos de vida. *Nana* es un manga de culta y retrata muy bien este concepto.

Géneros Temáticos:

- **Ecchi.** Este género presenta situaciones eróticas con toques de comedia. Generalmente se centra en personajes en edad de colegio y su despertar sexual. *Kanokon* es un buen ejemplo.
- **Sentai.** Trata historias de super héroes y puede considerarse la contraparte japonesa de las series animadas de Batman y Superman.
- **Hentai.** Es el anime con contenido pornográfico. Japón se distingue sobre otros países por su pornografía animada pues es tan amplia como bizarra, sin perder sustancialidad en las tramas. *Bible Black* trata temas religiosos con grandes dosis de pornografía.
- **Mecha.** Es el género de los robots gigantes. Las series de mecha fueron de las primeras en llegar al Perú con clásicos como *Mazinger Z* o *El Festival de los Robots*.
- **Romakome.** Es el género de las comedias románticas. *Lovely Complex* es de las más recordadas por su sentido del humor en incluso llevada al cine con gran éxito.
- **Shojo-ai.** Es el romance homosexual entre mujeres. A pesar de ser un tema que aún representa tabú para muchas sociedades, el

homosexualismo en el anime tiene una gran aceptación entre los fans. En el Shoujo-ai puede encontrar piezas como *Strawberry Panic*.

- **Shonen-ai.** Es el romance homosexual entre hombres. La mayoría de seguidores de este género son mujeres, pues encuentran las historias de amor entre hombres más sinceras y románticas, al tener que enfrentar las barreras sociales que los limitan. *Gravitation* es de los Shonen-ai más conocidos.
- **Spokon.** Son las historias relacionadas al mundo del deporte. En Perú este género tuvo un éxito enorme con el clásico *Captain Tsubasa*, pues el personaje principal era un niño que soñaba con ser el mejor jugador de fútbol del mundo, algo con lo que todo niño, adolescente e incluso adulto, podría identificarse.
- **Gore.** Extraído del género cinematográfico del mismo nombre, el Gore es el anime sangriento. *Gantz* combina grandes dosis de acción con escenas de alto contenido violento que suele terminar en derramamiento de sangre.
- **Cyberpunk.** Son historias de ciencia ficción donde comulgan la alta tecnología y el bajo nivel de vida, con personajes socialmente marginados en un mundo afectado por la rápida evolución de la tecnología.

Buena parte de los géneros descritos son adaptaciones del cine occidental, rescatadas por los autores japoneses y adaptados a su propia visión tomando a Japón como escenario de sus historias.

1.1.2.3. Diseño de la animación

Una de las principales características del anime es la forma en que se realiza la animación, que marca una gran diferencia con los dibujos occidentales.

Producto de la post guerra, en que se buscaba reducir al máximo el tiempo de producción reduciendo los cuadros por segundo de animación, el anime logró establecer un nuevo lenguaje utilizando solamente 8 cuadros por segundo.

Otras técnicas características del género son mover o repetir los escenarios o diálogos que impliquen animar únicamente las bocas de los personajes mientras el resto del cuadro permanece estático.

Algunos autores consideran que se debe acentuar la dirección sofisticada sobre la animación actual (movimiento del personaje), generando así una ilusión de movimiento cuando no la hay.

Actualmente, el anime mezcla la animación tradicional con animación por computadora, lo que realza la calidad del dibujo. A pesar de ser un recurso masificado, el anime guarda las formas y evita exagerar con el uso de la computadora para o perder su estética propia.

El diseño de los personajes es otra parte fundamental de la animación. Su cabello, ojos, vestimenta dice mucho de su personalidad, así como los diálogos que lo acompañan.

Generalmente, se utilizan estereotipos preestablecidos cuando se diseña un personaje. Un adolescente con el cabello revoloteado, ojos grandes, sonriente suele ser el héroe; mientras que el adulto, con vestimenta elaborada, joyería, ojos algo rasgados y expresiones duras sería el villano.

En todas las historias la emoción es la clave. “Como todo se da en una escala melodramática (...) todos los aspectos del arte se dan en función de elevar el drama”. (Brenner 2007:28)

1.1.2.4. Cultura japonesa en el anime

Existen muchas referencias culturales e históricas de Japón en el anime, pues es, al fin y al cabo un producto de la cultura popular en el que se guardan muchas leyendas y mitos, sobre todo en los anime de corte fantástico.

No sólo la tradición, también las costumbres modernas, los hábitos, el imaginario del japonés de hoy en día, están presentes en la animación y el manga.

El sintoísmo, religión oficial de Japón, se presenta a través de criaturas fantásticas como los *Kami* (espíritus de luz) y los *Oni* (demonios violentos). Muchas series de animación muy populares como *Bleach* y *Death Note* toman elementos del sintoísmo como punto de partida.

Otro elemento presente sobretodo en animes de tipo Shonen es el Bushido², traducido como *el camino del guerrero*, es una filosofía de vida basada en la lealtad, el honor y la ética.

El sentido del deber es otra manifestación muy recurrente en la animación japonesa. Al igual que el Bushido, está muy presente en

² En la tradición japonesa, el **bushidō** es un término traducido como "*el camino del guerrero*". Es un código ético estricto y particular al que muchos samurái (o *bushi*) entregaban sus vidas, que exigía lealtad y honor hasta la muerte. Si un samurái fallaba en mantener su honor, podía recobrarlo practicando el seppuku (suicidio ritual). Se dice que desde pequeño, el bushidō era inculcado a los japoneses de la clase dirigente incluso antes de despegarse del pecho de la madre.

series Shonen o Shojo con personajes mágicos o que representen la lucha entre el bien y el mal.

Pero no se queda ahí. La cultura está retratada en la comida, las festividades, incluso la música utilizada, llena de matices e instrumentos japoneses que ayudan a ambientar mejor las historias, y que a la vez presentan las costumbres niponas al mundo.

1.1.3. NARUTO

1.1.3.1 ¿Quién es Naruto?

Naruto Uzumaki es un adolescente aprendiz de ninja problemático y rebelde, que sueña con convertirse en el ninja más poderoso para ganar la aprobación de los miembros de su aldea.

En su camino tendrá que lidiar con muchos enemigos y el desprecio de los que lo rodean pues en su interior encierra a una poderosa bestia conocida como *Kyubi: El zorro de 9 colas*, que años atrás destruyó la aldea escondida entre las hojas, de donde *Naruto* proviene.

Este es el argumento del manga creado por Masashi Kishimoto en 1997, como un cuento corto para la revista *Akamaru Jump*. Dos años más tarde empieza su emisión semanal en la revista *Shonen Jump*, la más vendida de Japón.

En octubre de 2002 sale al aire la primera temporada de *Naruto* en su versión anime a través de TV Tokyo. La serie ha sido traducida a 23 idiomas y emitida en más de 60 países. El manga es uno de los más vendidos de la historia con más de 90 millones de copias.

1.1.3.2 El Discurso del Anime Naruto

Como todo anime del género Shōnen, la médula temática de *Naruto* es la autosuperación, la lealtad, el compañerismo y sobre todo el valor de la amistad. La serie se desarrolla en base a las vivencias de los miembros de un equipo de aprendices de ninja, su paso por la academia, su desarrollo como persona y la lucha por recuperar a uno de los suyos.

Hasta ese punto, podría considerarse a la serie como el retrato de los adolescentes escolares con grandes sueños y su lucha por alcanzarlo, argumento con el cual cualquier joven promedio podría identificarse.

En ese contexto se explora también los lazos afectivos entre los personajes: *Naruto*, *Sasuke* y *Sakura* son amigos y compañeros de equipo, sus vidas dependen del otro y su misión es protegerse mutuamente. Para el ninja, no existe otra cosa más importante dentro de su labor que el trabajo en equipo y la lealtad de unos a otros, pues como se explica en una de las líneas del personaje *Kakashi Hatake*: “El ninja que abandona una misión es escoria, pero aquel que abandona a su compañero es más escoria aún”.

Durante la etapa de la adolescencia, las amistades suelen tener una mayor influencia en los jóvenes que los padres o maestros. De ahí su importancia en nuestra vida diaria.

Como complemento de esa historia de amistad se da la clásica lucha entre el bien (los ninjas de la aldea oculta de la hoja con Naruto a la cabeza) y el mal (Los otros clanes ninja y enemigos de la aldea). Sin embargo, nada es estático y los buenos serán malos en determinado momento, pues todos tienen motivaciones distintas y un pasado que los precede.

Sasuke se convertirá en enemigo de Naruto, más por necesidad que por deseo, y cambiará el rumbo de los acontecimientos. Se genera un nuevo conflicto ético y emocional pues el protagonista se ve dividido entre el tener que eliminar a su mejor amigo y el recuperarlo antes que éste lo mate.

Otra historia que genera mucho interés en los seguidores de la serie, especialmente las mujeres, es la del propio *Sasuke*. Huérfano desde pequeño debido a que su hermano mayor asesinó a sus padres y al resto de su clan, vive con la sola intención de vengarse.

Nuevamente un conflicto, muy presente en la etapa de la adolescencia o en la vida diaria: la sensación de soledad y el dolor de la tragedia que opaca cualquier momento.

El anime se desarrolla entre batallas espectaculares, comedia y conflictos personales de los protagonistas que envuelven un mismo mensaje: la amistad es lo más importante y la perseverancia es la clave para lograr nuestras metas.

1.1.3.3. Elementos de la Cultura Japonesa en Naruto

Existen diversos elementos que tienen referencias culturales japonesas, tradiciones orientales, pasajes históricos y costumbrismo. La serie, basada en las tradiciones ninja plasma de forma fantástica muchos de los principios de dicho arte marcial. La vestimenta, herramientas y términos propios de las artes ninja aparecen en cada episodio de la serie.

El nombre del personaje principal, *Naruto*, se utiliza para denominar a uno de los ingredientes utilizados para preparar Ramen³. Incluso,

³ **Ramen** es la sopa de fideos, muy popular en Japón, derivada de la sopa de fideos chinos.

existe una ciudad en Japón de ese nombre, muy conocida por los remolinos (*uzumaki* en japonés) que existen en su costa.

Otro elemento muy presente son las leyendas japonesas y orientales que dan la pauta para iniciar el relato de la serie. *Naruto* lleva en su interior un demonio de 9 colas, que aterrorizó a su aldea cuando él era sólo un bebé. Este demonio es extraído de una vieja leyenda china, muy popular en Japón. En la mitología japonesa los zorros son animales venerados en dicho país y se cree que pueden vivir cientos de años. Con el tiempo a los zorros puede crecerles más colas. Así, un zorro de más de mil años puede llegar a tener 9 colas según la mitología nipona.

Se decía que estas criaturas se transformaban para jugar bromas a las personas y confundirlas. En el anime, *Naruto* se convierte a veces en *Sexy Naruto*, una despampanante chica rubia que deja a todos boquiabiertos.

Sin embargo, el elemento más fuerte dentro de *Naruto* es el *Bushido*, presentado a través de los códigos de conducta de los ninja, así como en las enseñanzas y lecciones de los maestros a los aprendices y las motivaciones que mueven a los personajes principales.

Así tenemos a un *Naruto* adolescente que emprende una búsqueda interminable por recuperar a su amigo de la infancia, *Sasuke*, que se ha unido al bando enemigo.

El Japón feudal es retratado en el anime como el sistema de gobierno imperante, en que los señores feudales tienen el control de los países y causan guerras para aumentar su poder, utilizando a los ninjas o shinobis como armas.

Masashi Kishimoto, creador de la serie, decidió incluir elementos de la astrología china y la zodiacal por considerar que tenían gran

importancia en Japón. Además, basó la construcción de la historia y los personajes basándose en un estudio de la cultura japonesa elaborado por él mismo.

Los paisajes observados tanto en el manga como en el anime fueron tomados de Okayama, hogar del autor. También se rescatan muchos de los nombres de los personajes que aluden directamente a héroes de la mitología japonesa. Incluso, toma muchos de esos seres mitológicos y los incluye en la serie.

Naruto también incluye algunos modismos y lenguaje no verbal popular japonés. Podemos encontrar algunos signos coloquiales como el que representa mostrar el dedo meñique, que equivaldría a la palabra “novia”; entre otros.

En una entrevista el creador de Naruto comentó sobre la gran cantidad de referencias a la cultura japonesa que contiene su personaje: “A veces siento que Naruto es demasiado japonés con todo eso de los chakras y sellos, pero cuando lo lean encontrarán que es divertido”.

1.1.4. EL ANIME Y LAS TEORÍAS DE LA COMUNICACIÓN.

El sociólogo John B. Thompson propone un esquema de análisis de las formas simbólicas que conforman las diferentes culturas que existen. Se considera a todos los componentes de una cultura formas simbólicas pues son precisamente símbolos y representaciones de algo más. (Thompson, 1998:196)

Para este estudio, el anime *Naruto* será considerado como una forma simbólica, que forma parte de la cultura popular japonesa.

Según este planteamiento podemos identificar 5 características de la forma simbólica estudiada que nos permiten conocer la dinámica de la cultura.

Estas son: Intencionalidad, convencionalidad, estructuralidad, referencialidad y contextualidad. Desarrollaremos cada una en base al anime *Naruto* para entenderlo como forma simbólica y producto cultural.

- **Intencionalidad:** Para Thompson esta característica significa “simplemente que el objeto fue producido, o es percibido como si hubiera sido producido, por un sujeto acerca del cual podríamos decir alguna vez, que lo hizo de manera intencional”. (Thompson 2003:207)

Según Masaki Kishimoto, autor de *Naruto*, el personaje principal (Naruto) está basado en héroes arquetípicos del manga, tomando como principal referencia a *Son Goku* de *Dragon Ball*, por considerarlo el “héroe perfecto”, “simple e inocentón”, cuyas travesuras agraden a todo público y les permita identificarse con él fácilmente.

“El personaje de Sasuke”, afirma, “fue creado como el rival de Naruto”, incluso reconoce que no siente identificación alguna con la personalidad de aquel pues es “altanero y perfecto”. Sin embargo, al tener un pasado tormentoso, crecer en la orfandad y buscar venganza por el asesinato de su clan, el público logra empatizar con Sasuke, al punto de convertirse en uno de los grandes atractivos de la serie, a diferencia de lo que se supone el autor pretendía.

Thompson advierte que “el significado de una forma simbólica, o de los elementos que la constituyen, no es necesariamente idéntico a lo que el sujeto productor se propuso o quiso decir”. (Thompson 2003:207)

Visto de esa forma, la visión de Kishimoto puede no ser la misma que interpretan los que consumen *Naruto*, especialmente aquellos que provienen del mundo occidental.

- **Convencionalidad:** Todas las formas simbólicas responden a un número determinado de convenciones establecidas entre un grupo social o varios.

El idioma original de la serie es el japonés, la misma ha sido traducida a decena de idiomas para masificar su consumo. Así tenemos una versión en inglés para Estados Unidos y Europa, una versión en español para Latinoamérica, etc.

Sin embargo, para este anime en particular se respetó el idioma original, por lo menos en la versión para Latinoamérica, de las canciones de entrada y salida (openings y endings), pues antes se solía preparar una versión traducida también de las canciones hechas en estudios de doblaje.

La versión original del anime (en japonés) respeta la convención del idioma establecido en Japón. Así el producto puede ser consumido fácilmente. Y de la misma forma sucede en Latinoamérica con la versión doblada.

Sin embargo, un fenómeno interesante se da en varias partes del mundo y se desarrolla gracias al internet: el Fansub⁴ (subtitulado por los fans). Esta actividad, consistente en la subtitulación de series anime hecha por y para fans.

De esta forma, los seguidores de Naruto y otras series podrían consumir el anime en su idioma original, evitando así la censura y modificaciones que suelen hacer los estudios de doblaje.

A pesar que las casas productoras de anime en Japón lanzan DVD's de sus series con subtítulos para venderse internacionalmente el Fansub prolifera y tiene un éxito rotundo. Esto debido a que mientras los estudios de animación pueden tardar meses en producir la versión subtitulada de una

⁴ **Fansub** es la contracción de las palabras inglesas *fan subtitled* (subtitulado por aficionados) que se refiere a vídeos, películas o series de televisión que son traducidas por aficionados, desde su lengua nativa, sin autorización de los propietarios originales. El propósito principal de este pasatiempo es la difusión de series o películas que no tienen licencia oficial en el país donde el fansub va destinado. El fansub se distingue principalmente por ser una actividad ajena a cualquier interés comercial, razón por la cual sólo se distribuye de forma gratuita en sitios web u otros.

serie, mientras que el Fansub puede tener la misma versión en cuestión de horas desde el lanzamiento de la serie original.

Los fanáticos de Latinoamérica, consumen en buena parte, animes en idioma original, lo que incrementa la posibilidad de asimilación de términos japoneses como sucede con el inglés. Palaras como *Kawaii* y *Sugoi* son comunes entre los animeros.

- **Estructuralidad:** La serie *Naruto* está compuesta de varios elementos que forman en su conjunto el producto cultural. La narrativa lineal que incluye algunos flashback⁵ para incrementar el dramatismo o la tensión en determinados momentos está unida a una musicalización llena de referentes japoneses como los instrumentos y melodías.

A su vez, está concebida con la estructura clásica de las series de animación japonesa: inicia con un *opening*, se desarrolla en 2 bloques con una pausa entre ellos y cierra con un *ending*.

Incluso, los *openings* y *endings* están elaborados para reflejar los sentimientos e ideas de los personajes principales en diferentes periodos de la serie, por lo que es común que un anime tenga más de un *opening* y *ending*. *Naruto* llega a tener más de 20 a lo largo de sus 2 temporadas.

Referencialidad: “Las formas simbólicas son construcciones que típicamente representan algo, se refieren a algo o dicen algo sobre algo”. (Thompson 2003:213)

Naruto está lleno de referencias tanto culturales como psicológicas, que enumeraremos a continuación.

⁵ **Flashback** también conocido como analepsis, es una técnica utilizada tanto en el cine como en la literatura que altera la secuencia cronológica de la historia, conectando momentos distintos y trasladando la acción al pasado.

Para empezar, el idioma japonés inamovible a lo largo de la serie, acompañado de términos coloquiales, sin llegar a utilizar referencias que no puedan entenderse en otros países.

Como se citó en párrafos anteriores, la trama *Naruto* está basado en mitos y leyendas orientales, y muchos de sus personajes hacen referencia a héroes míticos del Japón.

Así mismo, la conducta y valores de los personajes principales están definidos por el *Bushido*, que es una filosofía basada en el honor y la ética, practicada también por los samuráis.

La comida y vestimenta tradicional están presentes. El ramen, platillo tradicional japonés que consiste en una sopa de fideos, es el preferido de Naruto y lo consume frecuentemente. La vestimenta que usan es una mezcla de trajes modernos y ropa tradicional, que le da un aspecto atemporal, sensación que el autor desea lograr con la serie.

La organización social que rescata la serie es el feudalismo, pues las aldeas ninja sobreviven con el dinero recaudado por misiones encargadas por señores feudales u otras aldeas. También rescata sistemas de trabajo y educación comunal, y el gobernante es el más anciano y experimentado de los guerreros, el *Hokage*, como suele darse en las tribus.

La arquitectura es tradicional y muy japonesa. No se aprecian edificios modernos ni con diseños occidentales, así como el arte plasmado y los monumentos, muy propios de provincias de Japón y aldeas del siglo pasado.

La música instrumental que acompaña a la serie está compuesta por melodías tradicionales japonesas que incluyen instrumentos como el taiko y el shamisen, combinadas con secuencias de música techno. Nuevamente la mezcla de pasado y presente.

Por otra parte, el anime también hace referencia a aspectos psicológicos con los que los adolescentes, que es su público objetivo, se pueden sentir identificados.

Los conflictos clásicos de esta etapa de la vida se ven plasmados en personajes como Naruto, Sasuke y Sakura. La soledad y la orfandad, el amor y el desamor, la amistad, los retos, las frustraciones, los triunfos, la muerte y la pérdida.

Cada personaje posee sus propios conflictos emocionales y el autor los trabaja de forma tal que les permite reflejar sus emociones, logrando empatía e identificación en los espectadores.

- **Contextualidad:** *Naruto* hizo su aparición en una época provechosa para su difusión pues el internet ya cubría a todo el mundo con su red informática. Tanto el manga como el anime fueron seguidos en tiempo casi real por los fanáticos de todo el mundo. En Japón es difundida por *Shonen Jump*, la revista de manga más importante de ese país.

Además, el anime llena el vacío que en Latinoamérica dejó *Dragon Ball*, pues desde que dejó de emitirse hace varios años, no se tuvo un éxito tan grande como ese con series del género *Shōnen*. *Naruto* apareció en el momento indicado para convertirse en un éxito a escala global.

Existe una contradicción dicotómica con respecto a las series de animación y los fanáticos en Japón. Si bien son un producto de la cultura popular, aceptado y consumidos por millones, el otaku japonés es mal visto por la sociedad, considerándose incluso como una deshonra el tener uno en la familia.

Por otro lado, esta misma cultura hegemónica que desprecia el anime y a aquellos que lo consumen, es la misma de los medios de comunicación que lo difunden. Incluso, el gobierno japonés, consciente de la importancia económica de la animación, ha implementado medidas para incrementar el turismo en su país a partir de ella.

Algunas prefecturas, han estipulado que los uniformes escolares deben ser diseñados teniendo como base los trajes utilizados en mangas y anime reconocidos para llamar la atención de los extranjeros aficionados al género.

Sobre esta dicotomía García Canclini afirma que “la división entre culto, popular y masivo solo parece sostenida en los medios académicos por el interés del mercado cultural y del poder universitario, de mantener los tabiques para simular distinciones entre las clases sociales y profesiones”. (García Canclini, 1986:68)

Según Sá Markman, la cultura popular actualmente puede ser estudiada a partir de 3 nociones claramente definidas: Asimilación, resistencia y apropiación.

- **La asimilación:** Consiste en la sustitución del consumo diario de la cultura popular por la cultura de masas, establecida por el poder económico y político. Es decir, se deja de lado las creaciones populares para consumir únicamente aquello que es difundido a través de los medios masivos de comunicación y se establece como cultura nacional.
- **La resistencia:** se caracteriza por como la cultura popular reacciona contra la dominación simbólica y las prácticas de la cultura alta y la de masas. De esta forma se revelan posturas ambiguas de la población que pueden ser interpretados como actos de evasión.

Finalmente, y la que más interesa para este estudio, tenemos:

- **La apropiación:** Es una mezcla consiente en la que la cultura popular absorbe algunos elementos inéditos con los que entra en contacto y produce así versiones nuevas de los mismos.

En este punto podemos hacer un paralelaje entre el otaku nipón y el otaku latinoamericano. Mientras que en Japón el otaku es el fanático, ya sea de

manga, anime, videojuegos, o alguna otra afición y se le considera una deshonra y un ser antisocial; en Latinoamérica el otaku es el aficionado al anime y el manga y no pesa sobre él un estigma tan severo como el de sus pares nipones.

La cultura otaku en Latinoamérica es un claro ejemplo de la apropiación de elementos de otras culturas, transformadas y renovadas, adaptadas al contexto social de esta parte del mundo. Los otakus de Lima pueden pertenecer a otras tribus urbanas como los emo o los geeks, pueden asistir a la universidad o al colegio, pertenecer a la clase alta o a la media y a pesar de las diferencias todos tienen afición por los mismos animes o descargan mangas de internet.

García Canclini logra esquematizar el consumo cultural en seis modelos que juntos explican el porqué adoptamos determinadas formas simbólicas y las asimilamos a nuestra cultura.

- **Modelo 1:** El Consumo es el lugar de reproducción de la fuerza de trabajo y expansión del capital.

Para este modelo, Canclini considera que el consumo de determinados bienes y servicios, en este caso formas simbólicas de la cultura popular; se debe a la manipulación de la clase dominante.

Podemos tomar como ejemplo a los canales de señal abierta que transmiten series de anime selectas, aquellas que fueron éxitos de sintonía en otros países de Latinoamérica, y vienen acompañadas de grandes campañas publicitarias, merchandising y un público amplio garantizado.

Animes como *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, *Saint Seiya* y el mismo *Naruto* se emitieron por América Televisión Canal 4 y junto a las series salieron a la venta álbumes, papelería y útiles escolares con su imagen, figuras de acción y la utilización de las imágenes en campañas publicitarias de restaurantes de comida rápida.

En otros casos, desde Japón llegan series de animación diseñadas exclusivamente para vender un producto como *Bayblade* y *Bakugan*, transmitidas por ATV Canal 9 y generaron un fenómeno comercial pocas veces visto en nuestro país.

De esta forma, los filtros de los medios de comunicación masivos dirigen las preferencias del público al reducir la oferta de series animadas y bombardear con publicidad, con fines netamente comerciales.

- **Modelo 2:** El consumo es el lugar donde las clases y los grupos compiten por la apropiación del producto social.

Las comunidades otaku en el Perú surgen a mediados de los 90's gracias a la revista *Sugoi*, que organizaba proyecciones en locales cerrados de animes que no se emitían en nuestro país, como *Neon Genesis Evangelion*.

Estas proyecciones eran restringidas, de capacidad limitada, para adolescentes y adultos, y con un costo algo elevado para la época. Así como *Sugoi*, los aficionados al anime que pertenecían a la clase alta realizaban también proyecciones privadas. Por esto, el anime, durante la formación de la comunidad otaku, tenía cierta exclusividad de las clases acomodadas.

Con la masificación de la televisión por cable y la aparición del internet algunos años después esto cambió. Ahora la clase media también podía acceder a series de animación japonesa y está se hizo popular en otros segmentos.

Pocos años después, aparecen las galerías que ofertaban series animadas y películas de anime en formato DVD. Las cabinas de internet llenaron Lima y la clase baja pudieron acceder también a esta forma de arte, aunque en menor medida que las demás.

En Perú, el anime deja de ser un producto exclusivo de la clase alta, ahora pertenece a los dominios de la clase media y se convierte en parte de la cultura popular.

“La perspectiva tradicionalista se configura como una forma de excusión, de moldes fundamentalistas que no aceptan la experimentación de nuevos componentes culturales que se combinan entre sí (...). Esta mezcla, bien al contrario, puede ser tratado como una forma de creatividad que debe manifestarse sin censura o sin la pretensión hipócrita que la innovación es capaz de incinerar lo tradicional”. (Sá Markman, 2002:33)

- **Modelo 3:** El consumo como lugar de diferenciación social y distinción simbólica entre los grupos.

Con el surgimiento de la comunidad otaku en Lima, muchos jóvenes y adolescentes, que consumían anime de forma individual empiezan a agruparse para intercambiar material, realizar sus propias proyecciones y compartir su afición.

El mercado creció y estas agrupaciones pasaron de íntimas proyecciones a eventos más grandes y fiestas. En un principio incluso, los otakus limeños sentían el rechazo que sus congéneres japoneses, pues para muchos el anime es visto como dibujos animados para niños. Nada más lejos de la verdad, pues tanto los temas abordados como el estilo visual y el contenido gráfico no siempre están dirigidos a público infantil. Como se describió en párrafos anteriores, existen series de anime para todo público.

El internet es un aliado poderoso. Aparecen infinidad de foros de opinión, donde los otakus intercambiaban ideas sobre sus series favoritas.

Esta forma simbólica, producto de la cultura popular ya adaptado por una minoría social que va creciendo a ritmo acelerado, distingue a los otakus de otros grupos sociales.

Los otaku son reconocidos, gracias también, a manifestaciones llamativas, como el cosplay, que desde hace algunos meses tiene algunas apariciones en las páginas de espectáculo de los principales diarios y los programas dominicales de los canales de televisión, con cada gran convención que se realiza.

Su gusto por la cultura japonesa, en especial, por sus elementos tanto tradicionales, como la comida y el arte; como por aquellas manifestaciones modernas con gran influencia occidental, como el jpop⁶.

- **Modelo 4:** El consumo como sistema de integración y comunicación.

Canclini hace referencia a las clases hegemónica y subalterna de México cuando plantea este modelo, y como los mismos productos culturales pueden ser consumidos por miembros de una y otra clase, desestimando el poder de adquisición como barrera social primigenia y estableciéndose así nuevos tipos de interacción interclase y nuevos parámetros sociales.

De la misma forma, dentro de la comunidad otaku puede encontrarse adolescentes de diferentes clases sociales, con distintos intereses particulares pero con la afición por la animación japonesa de por medio, contrariamente a lo que pueda suponerse en otros grupos sociales, donde los miembros se relacionan sólo con aquellos que conforman su círculo.

- **Modelo 5:** El consumo como escenario de objetivación de deseos.

Canclini hace referencia a aquellos elementos inconscientes e irracionales presentes en el consumo. En innumerables reportajes y entrevistas hechas a los aficionados del anime en que se les cuestiona el porqué de la preferencia de la animación japonesa sobre la americana o la europea. Las

⁶ La música **pop japonesa**, en ocasiones llamada con el anglicismo **J-Pop** o **Japanese pop** se refiere a la música pop japonesa moderna, y es aquella que se basa principalmente en las influencias occidentales modernas más que en las influencias musicales tradicionales japonesas.

respuestas son variadas: las temáticas son más maduras, los personajes tienen mayor profundidad emocional y las tramas son más elaboradas.

No debe existir un motivo razonable para gustar de algo, simplemente sucede, generándose un nexo emocional con la forma simbólica.

- **Modelo 6:** El consumo como proceso ritual.

Para Douglas y Isherwood, el consumo es “un proceso ritual cuya función primaria consiste en darle sentido al rudimento flujo de los acontecimientos”. (Douglas e Isherwod citados por Lozano, 1996:202).

Para Canclini, el adquirir y utilizar un objeto desencadena la creación de un universo ininteligible entre el consumidor y los bienes que elige. Esto puede entenderse como aquellos vínculos que se crean a partir de una adquisición.

Retomando la noción de apropiación citada en párrafos anteriores, que indica que las culturas pueden mezclarse sin perder su esencia, apoyadas por la globalización; revisaremos el planteamiento sobre transculturación propuesto por Canclini.

El autor percibió que las culturas nacionales incluían patrones transnacionales. A las resultantes de esta transformación Canclini las denominó “Culturas Híbridas”.

Este hibridismo se logra también gracias a la ruptura de tradicionalismos dentro de la sociedad, impulsada en gran parte por los jóvenes y adolescentes. La apertura a nuevas propuestas estéticas e ideológicas y la búsqueda de modelos a seguir propician la importación de patrones foráneos y la transformación de los propios.

Mássimo Cavenacci propone un nuevo concepto, el de la cultura Glocal (global + local). Respecto a éste afirma que “antes de una incolora homologación, la fase actual desarrolla una fuerte tensión, descentralizada

y conflictiva entre localización y descentralización: o sea, entre procesos de unificación cultural – un conjunto serial de flujos universalizantes – y de presiones antropófagas periféricas que descontextualización, remueven y regeneran”. (Cavennacci, 1995:23)

Consientes de la mundialización cultural que podría provocar el mercado, y consideremos también a las tecnologías de la información y comunicación, Edgar Morín y Anne-Brigite Kern proponen el concepto de “folclore planetario”, con el que describen la mezcla de contenidos culturales provocada por los medios masivos de comunicación.

A su vez, Morín también reconoce en los nuevos medios de comunicación la raíz de la mundialización de aspectos culturales de aquellos países que antes se veían lejanos. “Es evidente que el desarrollo de la mundialización cultural es inseparable del desarrollo mundial de redes mediáticas, de la difusión mundial de modos de producción y que Internet y los multimedios aceleran y amplifican todos los procesos diversos, concurrentes y antagonistas (es decir, complejos) que hemos evocado”. (Morín, 2008:1)

El Japón se avizora novedoso, lleno de color, tradición y tecnología. Su arte, entendido como el anime y el manga, tiene una expresividad y libertad mayor que cualquier otra parte del mundo. Considerados muchas veces como perversos o crueles por los temas que plasman en sus obras, podríamos establecer que no es sino una visión más real y sincera de aquello que es capaz de hacer y celebrar el ser humano,

“En tanto que los modos de pensar occidentales habían invadido el mundo, ahora los modos de pensar de otras culturas resisten y se difunden en Occidente. La industria cultural está animada por una contradicción que destruye los gérmenes de creatividad y a la vez los suscita.” (Morín, 2008:1)

Morín y Kern atribuyen la diversificación de los más variados contenidos culturales globales a la proliferación a las redes mediáticas de

comunicación y los productos culturales soportados por la tecnología. “un folclore planetario se constituye y se enriquece por las integraciones y los encuentros”. (Morín y Kern, 1993:40)

Las teorías de Thompson, Canclini y Morín nos permiten establecer el nexo entre la forma simbólica “anime”, extraída de la cultura popular japonesa y luego tomada por los grupos hegemónicos como los mass media para difundirse a nivel global apoyados en las tecnologías de la comunicación; y la cultura local, donde grupos sociales, conformados en su mayoría por jóvenes y adolescentes, toman el anime y los patrones culturales que este incluye y los asimilan como propios obteniendo como resultado un proceso de transculturación de largo aliento.

1.2. Revisión de literatura relacionada con el problema

La influencia de la televisión en niños y adolescentes es un tema recurrente sobre todo en esta época, en que los medios audiovisuales han cobrado mayor fuerza y están presentes incluso en los teléfonos celulares de millones de adolescentes.

Sobre este tema, podemos remitirnos a la tesis de maestría de María Subauste, donde estudia la *Influencia de la televisión en la formación de actitudes y valores de los niños de 9 a 11 años del colegio Santísimo Nombre de Jesús*. En dicho estudio precisó que si bien la televisión podía influir en ciertos comportamientos de los infantes, esa influencia no se percibía mucho en los valores pues estos dependían más de la formación recibida en el hogar.

Mientras que, sobre la transculturación, Rejane Sá Markman hace una extensa revisión de la influencia de culturas foráneas en la formación de un nuevo estilo musical en Brasil en su tesis *La Juventud y el Simbolismo de la Música Mangubeat: Valores y PostModernidad*. Sá Markman determinó que a la larga, este estilo musical surgido gracias al aporte de varias referencias culturales de otros

países e incluso tribus nativas brasileñas, se convertía en toda una filosofía de vida para los jóvenes.

La animación japonesa ha sido tratada por diversos autores como Drazen y Brenner, que dan un pequeño vistazo a como la industria del anime en Japón tomó una forma extranjera (Walt Disney es el mayor referente) y la adaptó a su propia cosmovisión, dándole un lenguaje novedoso y reinventando el género hasta crear algo nuevo, que según dichos autores, supera por mucho al original.

En países como México, donde la cultura anime está mejor cimentada y le lleva al Perú varios años de adelanto en ese sentido (considerando que es en ese país donde se subtitulan la mayor parte de animes emitidos en Latinoamérica), se han realizados varios estudios sobre la influencia del anime en adolescentes, así como las representaciones ideológicas en las animaciones de Walt Disney.

Erika Mancillas Orozco hace un análisis narrativo del manga (cómic japonés) CLOVER, creado por el grupo CLAMPS, autoras de éxitos del anime como Card Captors Sakura y Magic Knights Rayearth; en su tesis *Análisis de la estructura narrativa del manga "CLOVE" de CLAMP*. Este estudio reivindica el manga y el cómic como medios de comunicación masivos con valor cultural, con el mismo valor que una película o un libro.

En la tesis de Nadia Vélez Campos, *Análisis de Contenido de dos producciones de Walt Disney, Mulán y Pocahontas como reflejo de cultura, representaciones e ideología*, se determina que Disney define, a través de sus largometrajes, aquellos que es bueno y malo, implantando una ideología dominante, materializada en prácticas políticas y sociales. Difunden al mundo, sobre todo a los países del 2do nivel, su visión de cómo son los chinos y los indígenas. Todo esto desde un punto de vista dominante.

Otros títulos interesantes como *Las satisfacciones emocionales y sociales que los jóvenes mexicanos pueden encontrar en la animación japonesa*, de Alma Reyes Yee, marca la pauta para futuras investigaciones que puedan hacerse a partir de lo que se concluya en el presente trabajo.

En cuanto al tema de la animación japonesa en nuestro país, existen diversos artículos sobre aquello que podría generar interés en los jóvenes. Sin embargo, no se ha podido encontrar estudios profundos sobre su influencia en el ámbito cultural de los aficionados.

1.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objeto de Estudio

La globalización y la rápida evolución de la tecnología nos permite tener acceso casi ilimitado a cualquier parte del mundo, a los hechos, tradiciones, interacciones y demás que ahí se desarrollen.

Herramientas como el internet, la televisión por cable o satelital y la telefonía celular nos permiten intercambiar información con personas de otras latitudes. Sin embargo, dicho intercambio no queda sólo en datos, pues el mensaje lleva consigo una carga cultural propia del ser y del contexto donde se desarrolla. Por tanto, al intercambiar información intercambiamos cultura y todo aquello que esta última implica.

“Una de las consecuencias contemporáneas más notables y significativas dentro del contexto de postmodernidad en este principio de siglo es la circulación indiscriminada de ideas y de componentes culturales en el ambiente social de todas las naciones”. (Sá Markham 2008:20)

A este proceso de intercambio se le denomina interculturalidad. En este punto “ningún grupo cultural está por encima del otro, favoreciendo en todo momento la integración y convivencia entre culturas” (ALSINA; 1999:25).

El Perú es un claro ejemplo de ello, sobre todo su capital, donde convergen culturas propias de la región, del interior del país y de otras partes del mundo; a pesar de primar un imaginario colectivo, podemos reconocer la adopción de

ciertos rasgos culturales foráneos a nivel de habla, vestimenta, música, entre otros.

A través de la interculturización, las partes involucradas se enriquecen la una a la otra. Sin embargo, a lo largo de la historia hemos sido testigos de cómo las grandes potencias invaden otros países con sus propias costumbres e ideología.

Sin embargo, en ocasiones una cultura puede terminar absorbiendo a la otra cuando existe una desventaja en alguna de las partes. A ese proceso se le denomina transculturación, que según Martínez sería “la recepción por un pueblo o grupo social de formas de cultura procedentes de otro, que sustituyen de un modo más o menos completo a las propias” (Martínez; 2009:12)

Con la llegada Española se generó un quiebre cultural, introduciendo toda clase de elementos hasta entonces desconocidos para nosotros. La religión, la música, la comida incluso las actitudes de los españoles irrumpieron en el imaginario del peruano. “El proceso de aculturación y de apropiación cultural no puede ser aprendido simplemente como resultado del contacto entre dos culturas distintas; es preciso redefinir el contexto desigual en el cual se desarrolla la interacción”. (Ortiz; 2002:53)

En el siglo XX, Estados Unidos es nuestro referente más cercano de desarrollo. De ahí no sólo importamos tecnología sino también productos culturales: casi el 95% de la cartelera cinematográfica es norteamericana; series de televisión, dibujos animados, música, etc.

Incluso las subculturas como el metal, el emo, el punk y demás, son traídas del país del norte y adoptadas como propias por los jóvenes y adolescentes; así como la moda y estilos, los paradigmas de belleza, entre otras cosas. “La historia de su predominio (EE.UU.) se justifica por su fuerza militar y económica. El auge de los medios de ese país entre todos los pueblos

(latinoamericanos) resulta exclusivamente de la gramática del cine, las historietas y la publicidad”. (Ortiz; 2002:54)

En los últimos años, otra gran potencia trasladó su cultura a través del arte popular. La industria cultural japonesa se ha expandido en todo el mundo gracias a sus dos grandes estandartes: El Anime y El Manga.

Ambos géneros se referencian en las caricaturas estadounidenses (Walt Disney) y en los cómics, pero, adaptados a la cosmovisión japonesa y con temáticas más adultas, diversas y con las particularidades propias de los caricaturistas nipones. “Como hicieron con los automóviles, los japoneses tomaron una creación americana y la convirtieron en algo más allá de lo que sus propios creadores consideraron sería el límite de su propio arte”. (Drazen 2003:3)

El Anime, término con el que se conoce a las series de animación japonesa, aparece en los años 50’s, pero logra pasar las fronteras de la isla en los 70’s y 80’s, con títulos como “Astroboy” y “El Hombre Par” y luego con “Macross” y “Akira”, ambos considerados clásicos del género.

Este género se convirtió rápidamente en el favorito de la población nipona, haciendo crecer la industria de la animación en ese país hasta niveles insospechados. Japón es uno de los productores más grandes de animación del mundo, “su media de producción es de 7 horas semanales de animación, lo que constituiría más o menos realizar 4 largometrajes de esos que a Disney le toma alrededor de 2 años para uno solo”. (Prado 2009:1)

Todas las series proyectan en mayor o menor medida la cosmovisión japonesa, sus costumbres y tradiciones; así como sus valores como el respeto y la lealtad. Incluso, contienen referencias religiosas como las que se profesan en el país del sol naciente.

“Para conseguir este sentido de identidad las naciones procuran resguardar la continuidad de sus parámetros de auto identificación. Como estrategia,

utilizan la preservación de la cultura popular, por considerarla uno de los elementos que más simbolizan la memoria y la identidad nacional.” (García Canclini, citado por Sá Markman 2002:21)

Si bien es un género Japonés, el Anime también rescata elementos del mundo occidental; además de leyendas extraídas de la mitología griega o la china. “Del género occidental rescata algunos arquetipos de personajes, presentación en capítulos de misma duración y técnicas de animación entre otras cosas. A esto le añade conceptos tradicionales japoneses como el énfasis en la vida cotidiana y el estilo tradicional de dibujo japonés modernizado.” (Poitras; 2001:56)

Las animaciones japonesas no se circunscriben a sólo niños. Existen subgéneros para cada tipo de público: Shōnen para adolescentes varones, Shojo para adolescentes mujeres, Seinen para jóvenes, Hentai para adultos; entre otros. De entre todos estos es el Shōnen el que ha logrado mayor popularidad a nivel mundial

El Anime llegó al Perú en los 70's pero alcanzó gran popularidad como género a fines de los 90's y el 2000 con títulos como *Dragon Ball* y *Saint Seiya*, ambas series pertenecientes al Shōnen.

La masificación de la televisión por cable y el internet permitieron el fácil acceso a este tipo de series animadas a los adolescentes y jóvenes. El Canal de cable *Locomotion* fue uno de los pioneros en Latinoamérica en presentar Anime las 24 horas del día.

Según Méndez, la mayor parte del éxito registrado por el Anime “se debe a que los personajes hacen cosas alucinantes y a que los temas de las historias son reales y en ellas el bueno también sufre y hasta puede ser un perdedor”.

“Si bien es cierto que recoge aspectos de la cultura japonesa con su propia visión del mundo, que para el espectador occidental pueden resultar ininteligibles y hasta escandalosos, hay una buena parte que ha sido occidentalizada” (García 2006: 3); tomando especialmente aspectos de la

cultura estadounidense, con el fin de lograr una mejor aceptación en el mercado global.

Los otakus⁷, como se conoce a los fans del manga y el anime, son generalmente adolescentes y jóvenes. Estos últimos pueden llegar a heredar el fanatismo a sus hermanos pequeños o sus hijos.

Es en la adolescencia donde el anime tiene una mayor acogida, especialmente el shōnen, pues los protagonistas de los animes pasan por las mismas situaciones que los espectadores: son rechazados, se enamoran, ponen a sus amigos frente a los demás, se sienten inseguros, y no terminan de comprender el mundo de los adultos.

Es en ese contexto en que nace una empatía con los personajes, que terminan convirtiendo a los adolescentes en seguidores de la serie, y en algunos casos, los imitan en mayor o menor medida. “Se diría que algunos (otakus) tienen una pinta normal, pero las otaku más firmes en su filosofía buscan parecerse a las muñequitas y los personajes femeninos del manga, del anime o del Hentai (anime o manga pornográfico)”. (García 2009:53)

En los últimos años el mercado del Anime en nuestro país ha dado un gran salto con la apertura de las primeras convenciones relacionadas al género en Lima y provincias. El impacto de la animación japonesa no se había hecho tangible hasta que en 2008 se realizó el “Otaku Fest”, primera gran convención de fanáticos del anime y manga, que congregó a más de 2500 personas.

A partir de ese momento los otakus captaron la atención de los medios de prensa que ahora otorgan un espacio en sus parrillas informativas para esta clase de eventos. Estas convenciones permitieron evidenciar el alcance del

⁷ En el mundo occidental, el término de "Otaku" es empleado para calificar a aquel que es aficionado a la animación y cultura japonesa. Mientras que en Japón, es considerada como una palabra para referirse a un aficionado por algo, aunque algunos japoneses consideran el uso de esta palabra un insulto.

anime entre los jóvenes limeños, que asistían caracterizados como sus personajes favoritos (cosplay⁸).

Incluso se realizan concursos para elegir el mejor cosplay y aquellos que lo practican han ocupado varias páginas de las publicaciones más importantes del país.

Pero no queda ahí. Los otakus adoptan muchas veces el lenguaje de sus personajes favoritos y participan de actividades donde entran en contacto con otras manifestaciones culturales del Japón como la comida, la música, el baile y demás.

El anime le abre las puertas a los fans de la cultura popular japonesa que incluye el mismo anime, el manga, la música (de suma importancia en las series animadas) y al cosplay.

Nace en el fan un interés por conocer la cultura de la que proviene su personaje favorito y Japón se convierte en un lugar místico en que sus fantasías pueden hacerse realidad, una realidad lejana y deseada. El interés crece con cada anime que se ve, y causa furor.

A fines de 2007 *Naruto*, el Anime que batía records de ventas y sintonía en Japón, llega a Latinoamérica por la señal de Cartoon Network. En 2008 empieza su emisión en América Televisión, de señal abierta, y alcanza el máximo de popularidad en Perú.

El acceso a internet permite a los fans seguir la serie que aún está siendo emitida en Japón, así como acceder al manga de donde se desprende la serie animada.

⁸ Etimológicamente del inglés *costume play*, interpretación de disfraces, practicado principalmente por jóvenes fanáticos de alguna serie, manga, o anime generalmente son otakus; consiste en disfrazarse de algún personaje (real o inspirado) de un manga, anime, película, libro, cómic, videojuego o incluso cantantes y grupos musicales e intentar interpretarlo en la medida de lo posible. Aquellos que siguen esta práctica son conocidos como *cosplayers*, siendo para ellos una de sus principales aficiones.

Naruto está basada en la historia de un adolescente problemático aprendiz de ninja, rechazado por todos los miembros de la aldea en que vive y cuya mayor aspiración es convertirse en el ninja más poderoso para ganar el respeto de aquellos que lo rodean.

Para los adolescentes y jóvenes es fácil identificarse con esa clase de personaje por lo antes expuesto. Son estos los que investigan sobre los elementos foráneos que aprecian en la serie para entenderla mejor y conocer más a los personajes, introduciéndose más en la cultura nipona.

Naruto está plagado de elementos de la cultura nipona, rescata leyendas tanto del Japón como de China, el Bushido, las artes ninja, la comida y arquitectura; entre otros muchos aspectos.

Según lo expuesto, y considerando la popularidad de *Naruto*, la investigación pretende analizar esta serie animada como elemento de transculturación, teniendo a la cultura Japonesa como contraparte de la cultura de Perú.

1.3.2. Formulación del problema

¿Es el Anime *Naruto* un elemento de transculturación que introduce patrones culturales japoneses en los jóvenes aficionados a la animación japonesa en el Perú y de ser así, qué patrones culturales son adoptados por sus aficionados?

1.4. OBJETIVOS GENERAL Y ESPECÍFICOS

1.4.1. Objetivo General

- Determinar si la serie de animación japonesa *Naruto* es un elemento de transculturación.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Determinar si los aficionados al anime, jóvenes entre los 15 y 25 años, adoptan patrones culturales japoneses, producto del consumo de series de animación japonesa.
- Identificar los patrones culturales japoneses presentes en el anime *Naruto*.
- Precisar los patrones culturales japoneses adoptados por los jóvenes, entre 15 y 25 años, aficionados al anime *Naruto*.
- Establecer las implicancias de la adopción de nuevos patrones culturales foráneos

1.5. Definiciones operacionales de términos importantes

1.5.1. Conceptos Clave:

- **Otaku.** Término japonés para referirse a las personas que tienen alguna afición, como el anime, el manga o los videojuegos. En el mundo occidental, el término de Otaku es empleado para denominar a los aficionados a la animación y cultura japonesa.
- **Cosplay.** Del inglés *costume* (disfraz) y *play* (interpretar), Consiste en disfrazarse de algún personaje de manga, anime, cómic, película, libro o videojuego, e interpretarlo. Esta actividad es practicada generalmente por los otakus aficionados al manga y anime, y aquellos que lo hacen son conocidos como *cosplayers*.
- **Manga.** Es como se conoce en Japón a las historietas o cómics. En occidente, se le denomina manga a los cómics japoneses.

- **JPop.** Forma abreviada de “Japanese Pop”, es la música popular japonesa moderna, basada en su mayoría en influencias occidentales.

1.5.2. Personajes de Naruto y Naruto Shippuden:

- **Naruto Uzumaki.** Es un adolescente huérfano, aprendiz de ninja, que sueña con convertirse en el Hokage (el líder de su aldea) para ser respetado y reconocido por todos. Al iniciar la serie descubre que en su interior lleva al *Kyubi*, el feroz demonio de nueve colas, de poder descomunal que años atrás atacó su aldea.
- **Sasuke Uchiha.** Es el último sobreviviente del clan Uchiha. Con habilidades superiores a las de sus compañeros gracias a su linaje, entrena con el sólo objetivo de cobrar venganza por la muerte de su familia. Inicialmente estará en el mismo equipo de *Naruto* y *Sakura* para luego abandonarlo y unirse a *Orochimaru* en su búsqueda de poder.
- **Sakura Haruno.** Es la compañera de equipo de *Naruto* y Sasuke. No es tan fuerte como ellos pero es la más lista de la clase. Está enamorada de *Sasuke* y siempre ha considerado a *Naruto* un ser molesto. En el transcurso de la serie se convertirá en una ninja médica luego de entrenar con *Lady Tsunade* y empezará a sentirse atraída por *Naruto*.
- **Kakashi Hatake.** Es un *jounin* (ninja de alto rango), encargado de entrenar y dirigir al equipo N°7, compuesto por *Naruto*, *Sasuke* y *Sakura*. Es el hijo del guerrero conocido como *El Colmillo Blanco* y posee el *sharingan* (una habilidad exclusiva del clan Uchiha) en su ojo izquierdo. *Kakashi* luce siempre despistado y es fanático de las novelas eróticas que escribe *Jiraiya*.
- **Hiruzen Sarutobi.** Conocido como el tercer Hokage, es el líder de la aldea de la hoja y el ninja más experimentado. *Hiruzen* se enfrenta a

Orochimaru, su antiguo discípulo, y muere en sus manos no sin inutilizar sus brazos para que no pueda realizar más sellos.

- **Iruka Umino.** Es el maestro de *Naruto* mientras éste se encontraba en la academia ninja. Iruka siempre está pendiente de *Naruto* y hace las veces de su padre.
- **Gai Maito.** Es el maestro del equipo N°10, compuesto por *Neji*, *Ten Ten* y *Lee*. *Gai* es un ninja entusiasta y siempre está compitiendo con *Kakashi*.
- **Lee Rock.** Es el discípulo favorito de *Gai*, lo que hace que sus personalidades sean muy parecidas. *Lee* no puede utilizar sellos como los demás ninjas, pero a pesar de su peculiar aspecto es muy fuerte.
- **Ten Ten.** Es la discípula de *Gai* y miembro del equipo N°10. Aunque no tiene mucha relevancia en la serie, es conocida por manejo en armas de todo tipo.
- **Neji Hyuuga.** Frío y perfeccionista es el mayor y el más fuerte miembro del equipo N°10. Hermano de *Hinata*, *Neji* puede controlar su chakra y enviarlo a cualquier parte de su cuerpo.
- **Asuma Sarutobi.** Es el hijo del tercer Hokage y también un *jounin* muy fuerte, encargado de dirigir el equipo conformado por *Shikamaru*, *Chouji* e *Ino*. Siempre está fumando y consiente mucho a su equipo, retando a *Shikamaru* a jugar shogi o invitando a *Chouji* a comer.
- **Shikamaru Nara.** Discípulo de *Asuma*, siempre trata de evitar la fatiga. A pesar de ser muy perezoso es un ninja extremadamente inteligente y hábil, lo que lo convertirá en el jefe de su equipo. Es el mejor amigo de *Chouji*.

- **Chouji Akimichi.** Compañero y amigo de Shikamaru e Ino, siempre está comiendo. A pesar de su peso tienen un gran poder.
- **Ino Yamanaka.** Miembro del equipo dirigido por Asuma, compitió con Sakura desde pequeñas en todo lo que hacían, incluso por ganar el corazón de Sasuke.
- **Kurenai Yuuhi.** Es la encargada de Hinata, Kiba y Shino. Es una *jounin* novata a la que se le empareja con Asuma. En el transcurso de la serie, queda embarazada de él.
- **Kiba Inuzuka.** Pupilo de Kurenai, siempre va a todas partes con su perro Akamaru. Tiene un olfato super desarrollado.
- **Shino Aburame.** A pesar de ser muy callado es muy inteligente. Tiene la habilidad de controlar los insectos.
- **Hinata Hyuuga.** Es la hermana menor de *Neji* y la alumna favorita de *Kurenai*. Siempre ha sido muy tímida y ha estado enamorada en secreto de *Naruto*.
- **Konohamaru.** Es el nieto del Hokage *Sarutobi*. Desde pequeño admiró a *Naruto* e intenta seguir sus pasos.
- **Orochimaru.** Es uno de los 3sannin (ninjas legendarios). Al no ser elegido como Hokage debido a sus métodos poco ortodoxos, jura venganza contra la aldea de Konoha y desarrolla una serie de jutsus (técnicas) prohibidos que incluso le permiten reencarnarse. Ex miembro de *Akatsuki*, entrena a *Sasuke*, quien termina traicionándolo.
- **Jiraiya.** Llamado por *Naruto* el “anciano pervertido”, es también un sannin. Luego de la muerte de *Sarutobi*, regresa a Konoha para entrenar a *Naruto* y encontrar a *Tsunade* para que tome el puesto de Hokage.

- **Lady Tsunade.** La tercera sannin legendaria, es adicta a las apuestas. Resentida con Konoha se niega a ser Hokage hasta que *Naruto* la convence. Es la ninja médico más poderosa, se convierte en la maestra de *Sakura*, pero cae en coma tras el ataque de *Pain* a la aldea.
- **Shizune.** Es la entusiasta asistente de *Tsunade*. Con el tiempo, se enamorará de *Shikamaru*.
- **Kabuto Yakushi.** Es un ninja médico, mano derecha de *Orochimaru*. Huérfano a causa de la guerra, creció como espía y según su jefe tiene el mismo nivel de *Kakashi*.
- **Gaara del Desierto.** Al igual que *Naruto* también lleva en su interior a uno de los demonios legendarios. *Gaara* es muy poderoso y fue concebido como un arma por su aldea. Con el tiempo se convierte en el Kazekage (el líder de la aldea de la arena).
- **Temari.** Es la hermana mayor de *Gaara* y utiliza un abanico gigante para repeler todo tipo de ataques.
- **Kankuro.** Es hermano de *Temari* y *Gaara*. Es un marionetista muy poderoso.
- **Yamato.** Es un ninja especialista en jutsus de madera, pues tiene algunos genes del primer Hokage. Durante el coma de *Kakashi* él se hará cargo del equipo N°7, conformado por *Naruto*, *Sakura* y *Sai*.
- **Sai.** Es un joven ninja miembro de Anbu (grupo de asesinos de la aldea de la hoja), asignado al grupo N°7, parece no tener emociones. Tras conocer a *Naruto* esto cambiará.
- **Itachi Uchiha.** Es el hermano mayor de *Sasuke* y el asesino de su clan. Miembro de la organización terrorista *Akatsuki*, su misión y la de su equipo, es reunir a todos los *jinchuriki* (aquellos que en su interior llevan

alguno de los demonios legendarios). A pesar de lo que se cree, *Itachi* no es una mala persona, pues fue manipulado por los altos mandos de Konoha para eliminar a todos los miembros de Uchiha, excepto a su hermano, al que le perdonó la vida.

- **Kisami Hoshigaki.** Es uno de los miembros más poderosos de *Akatsuki* y es conocido como el *jinchuriki* sin cola. Posee una espada que le permite absorber el chakra de sus oponentes.
- **Deidara.** También miembro de *Akatsuki*, puede crear estatuillas de barro vivientes que funcionan como explosivos.
- **Sasori.** Es el compañero de *Deidara* en *Akatsuki*. *Sasori* es nieto de *Chiyo*, la legendaria ninja médico de la aldea de la arena y es un experto marionetista. En un enfrentamiento, tras secuestrar a *Gaara*, *Sasori* es derrotado por su abuela, con la ayuda de *Sakura*.
- **Hidan.** Otro miembro de *Akatsuki*, lleva consigo una hoz de tres picos. Religioso a rabiar, Hidan es el asesino de Asuma.
- **Kakuzu.** Es el compañero de *Hidan* en *Akatsuki*. Tras ser expulsado de su aldea por fallar en su misión de asesinar al primer Hokage se une a *Akatsuki* y desarrolla un jutsu que le da la inmortalidad.
- **Zetsu.** Reúne en un mismo cuerpo a dos mentes distintas y tiene la apariencia de una planta carnívora. Se sabe de memoria todas las batallas ocurridas en el mundo ninja y también es miembro de *Akatsuki*.
- **Pain.** Líder de *Akatsuki*, es una marioneta de *Nagato*, un antiguo alumno de *Jiraiya*. *Nagato* controla a seis marionetas, llamadas todas *Pain*. Tras asesinar a *Jiraiya*, ataca la aldea de la hoja, dejándola en escombros.
- **Tobi.** Inicialmente es sólo el seguidor de *Deidara*, y sin ninguna habilidad aparente. En el transcurso de la serie se descubre su verdadera

identida: *Tobi* es *Madara Uchiha*, el miembro más poderoso del extinto clan. Él controló al *Kyubi* y lo llevó a atacar la aldea de la hoja. Es el verdadero líder de *Akatsuki* y puede controlar el espacio a través de un jutsu que sólo él conoce. También le revela a *Sasuke* la verdad acerca de su hermano *Itachi* y da inicio a la 4ta guerra ninja.

1.5.3. Comida Tradicional Japonesa:

- **Ramen.** Es la versión japonesa de la tradicional sopa de fideos chinos.
- **Sake.** En japonés significa bebida alcohólica, pero para el mundo occidental el *sake* es un licor japonés hecho en base a arroz, similar al vino.
- **Dango.** Similar a un buñuelo, es un postre hecho en base a harina de arroz.

1.5.4. Vestimenta Tradicional Japonesa:

- **Kimono.** Del japonés *mono* (cosa) y *ki* proviene de *kiru* (llevar). Es el traje tradicional japonés por excelencia. Existen varios tipos distintos de Kimono, especiales para cada ocasión y pueden ser usados tanto por hombres como por mujeres.
- **Yukata.** Es un tipo de kimono hecho de algodón, generalmente usado en verano. Es mucho más ligero porque no tiene la capa que cubre normalmente al kimono.
- **Hakama.** Es un pantalón largo con pliegues creado sobre todo para usar sobre el kimono cuando se cabalgaba para proteger las piernas.

- **Jūnihitoe.** Es un *kimono* muy elegante y muy complejo que fue usado sólo por las damas de la corte en Japón. Literalmente significa “traje de doce capas”.
- **Tabi.** Los *tabi* son los calcetines tradicionales japoneses, utilizados indistintamente por hombres y mujeres con cualquier tipo de calzado tradicional.
- **Geta.** Son unas chancletas de madera, que constan de una tabla principal (*dai*) y dos dientes (*ha*) que soportan todo el peso.

1.5.5. Armas y Accesorios Japoneses:

- **Shuriken.** Son cuchillas de metal de varios picos, conocidas popularmente como “estrellas ninja”. Existen varios tipos dependiendo del número de puntas que traiga.
- **Kunai.** Son cuchillas con una forma similar a la de un pez, utilizadas por los guerreros ninja.
- **Kusarigama.** Es una antigua arma japonesa que consiste en una cadena en cuyo extremo tenía una hoz.
- **Katana.** Es un sable japonés, utilizado generalmente por los samuráis, de forma curva y filo único.

1.5.6. Instrumentos Musicales Japoneses:

- **Taiko.** Literalmente significa “tambor grande”. Es un instrumento de percusión japonés de 1,3 metros de diámetro aproximadamente, tocado con palillos de madera conocidos como *bachi*.
- **Shamisen.** También llamado *sangen*, es un instrumento musical de cuerda, similar al banjo, que debe ser tocado con una uñeta llamada *bachi*.

- **Koto.** Es un instrumento de cuerda japonés, de origen chino. El Koto puede contener entre 13 y 80 cuerdas.
- **Shakuhachi.** Es la flauta japonesa, tocada verticalmente a diferencia de la flauta travesa.
- **Shime-daiko.** Es una versión más pequeña del *taiko*, suspendido en un pedestal y que también es tocado con *bachi*.

1.5.7. Normas de Conducta:

Las normas de conducta consideradas descritas a continuación consisten en los sufijos incluidos en los nombres de los personajes, con carácter protocolar o coloquial.

- **-san (-さん).** Se añade después del nombre de las personas es un sufijo de cortesía y respeto. Es utilizado tanto para personas de la misma edad como para personas mayores que uno.
- **-kun (-君).** Se añade después del nombre. Es utilizado por hombres y mujeres mayores cuando se dirigen a un hombre menor que ellos.
- **-chan (-ちゃん).** Se añade después del nombre de personas más jóvenes que uno. Es una expresión de cariño y confianza, utilizada generalmente para los amigos, familiares (hermanos, hermanas y primos menores) y niños. También puede utilizarse para las mascotas.
- **-sama (-様).** Es un sufijo de cortesía para personas importantes y tiene un sentido de respeto mayor al del sufijo *-san*.
- **-senpai (-先輩).** Es un sufijo que denota de respeto y cortesía, utilizado para compañeros de trabajo, escuela, o que practican algún arte en común con uno y que poseen mayor experiencia.

- **Sensei (先生).** Significa maestro. Se puede utilizar con aquellas personas que enseñan artes marciales, profesores de escuela, entre otros.

1.6. Importancia y limitaciones de la investigación

1.6.1. Relevancia y contribución del estudio

En el Perú, el número de fanáticos del anime y la cultura japonesa puede contarse por decenas de miles, prueba de esto son los eventos multitudinarios que se realizan y la cobertura que los medios de comunicación le están otorgando.

El estudio se hace relevante no sólo por el número de personas afectadas sino también porque son, en su mayoría, jóvenes y adolescentes, que pueden heredar el gusto y fanatismo por la cultura popular japonesa, por parte de aquellos que disfrutan de estos animes.

El trabajo proveerá de una extensa bibliografía sobre este tema, que servirá a aquellos investigadores que deseen profundizar en el tema de la influencia de la animación japonesa o cualquier otro producto cultural foráneo en nuestro país.

El trabajo a realizar es importante, ya que será una contribución teórica, para poder reforzar los conocimientos ya existentes, con datos nuevos y la información obtenida del análisis servirá para aquellos que deseen desarrollar productos audiovisuales para revalorar elementos de las culturas que surgieron en el Perú con fines didácticos, de difusión o en su defecto, de preservación.

Desde el punto de vista comercial, este trabajo servirá como material de estudio de un nuevo mercado potencial con miras al desarrollo de campañas publicitarias y de marketing para jóvenes empresarios que deseen ingresar al mercado local del anime.

El estudio contribuirá también a derribar algunos prejuicios sobre los aficionados a la cultura popular japonesa, principalmente, el anime, que muchas veces son vistos como alienados o infantiles. Así mismo, dejar constancia que el anime no es exclusivo de niños como algunos medios de comunicación consideran, incurriendo en errores, programando series de anime con contenido adulto que puede afectar a los menores.

CAPÍTULO II

MÉTODO

CAPÍTULO II

MÉTODO

2.1. Naturaleza del Estudio

2.1.1. Paradigma de la Investigación

El presente estudio se basa en el paradigma de las Ciencias Simbólicas, llamado también interpretativo, basado en los planteamientos derivados de la sociología del conocimiento, propuesto por los sociólogos Peter Berger y Thomas Luckmann; y el postulado de la fenomenología social del sociólogo Alfred Schütz. “Este paradigma define la sociedad como una realidad que se crea y mantiene a través de interacciones simbólicas y pautas de comportamiento”. (Silva y Porta 2003:3)

Los postulados del paradigma de la ciencia interpretativa pueden sintetizarse en tres enunciados, propuestos por la investigadora Pilar Colas Bravo y sintetizados por Luis Porta y Miriam Silva:

- ***La ciencia no es algo aislado del mundo.*** Se requiere conocer el contexto social en que se desarrolla el fenómeno y cómo éste afecta o modifica la conducta humana.
- ***La conducta humana es compleja y diferenciada.*** Por ello, no puede explicarse sus fenómenos desde la perspectiva de las ciencias naturales.
- ***Las teorías son relativas.*** Al construirse en base a un determinado contexto social, es sensible a los cambios que aquella sociedad experimente con el paso del tiempo, así como a la aplicación en contextos distintos a los de su origen.

2.1.2. Tipo de Investigación

Al tomar como paradigma de investigación las Ciencias Simbólicas, el presente estudio es del tipo de Teoría Fundamentada. En este tipo o método de investigación la “teoría emerge desde los datos” (Glasser y Strauss, citados por Cuñát 2007:1).

El objetivo este método de estudio consiste en identificar los procesos sociales básicos como el centro de la teoría. Su aporte más importante radica en su capacidad explicativa en relación a las conductas humanas dentro del campo de estudio “La emergencia de significados desde los datos, pero no de los datos en sí mismos, hace de esta teoría una metodología adecuada para el conocimiento de un determinado fenómeno social”. (Cuñát 2007:2)

2.1.3. Diseño de la Investigación

Según los diseños de investigación de Roberto Hernández Sampieri, el presente estudio se considera de tipo descriptivo en la medida en que se identificará y describirá el discurso de la serie de animación *Naruto*, en relación a la cultura japonesa. También se describirán los elementos culturales que adoptan los fans del anime como consecuencia del consumo de dicho producto.

“(Los estudios descriptivos) son útiles para mostrar con precisión los ángulos o dimensiones de un fenómeno, suceso, comunidad, contexto o situación.” (Hernández Sampieri, 2006:103)

2.2. Participantes

2.2.1. Sujeto de estudio

La presente investigación consta de 2 objetos de estudio, en este caso, uno tendrá mayor relevancia sobre el otro sin que esto signifique que así sea en la praxis.

2.2.1.1. Sujeto de Estudio #1: El Anime Naruto

El primer objeto, y sobre el que se desarrollará la mayor parte de la investigación es la serie de animación japonesa *Naruto*. Se eligió este anime por ser uno de los más vistos en Perú y el mundo; haber batido récords de ventas y sintonía tanto en Japón como en Perú; ser uno de los más buscados, descargados y visionados en internet en Latinoamérica; sus personajes son los favoritos en los concursos de cosplay realizados en Lima; etc.

Además, fue el anime más popular de los últimos años en la televisión de señal abierta en nuestro país. Pero no sólo por esto se evaluará *Naruto*, sino también por la gran cantidad de referencias histórico-culturales de Japón que contiene debido a su trama.

2.2.1.2. Sujeto de Estudio #1: Aficionados al Anime

El segundo objeto de estudio son los jóvenes y adolescentes, entre 15 y 25 años de edad, aficionados a la animación japonesa. Estudiaremos qué elementos de la cultura y cosmovisión japonesa, de los que están plagados los animes, asimilan y hacen parte de su vida diaria.

A continuación describiremos al público objetivo considerando el modelo de Kottler y Armstrong:

- **Geográfico:** El público objetivo reside en Lima Metropolitana.
- **Demográfico:** El público objetivo está compuesto por hombres y mujeres, entre los 15 y 25 años de edad. De nivel socioeconómico B, C y D; con educación secundaria completa y educación superior.
- **Conductual:** El público objetivo de nuestro estudio está compuesto por usuarios fuertes, consumidores habituales de series de anime y manga.

2.2.2. Determinación de la Muestra

Según Roberto Hernández Sampieri en la investigación cualitativa, el tamaño de la muestra está determinado por 3 factores:

- a) **Capacidad operativa de recolección y análisis.** Referido al número de casos que el investigador pueda manejar de forma realista y acorde con los recursos de los que disponga.
- b) **El entendimiento del fenómeno.** Se considera el número de casos que permita responder a las preguntas planteadas en la investigación, basado en las categorías establecidas para el estudio.
- c) **La naturaleza del fenómeno bajo análisis.** Se considera si los casos son frecuentes y accesibles, o el período de tiempo que tomaría recolectar los datos.

Tomando en cuenta estos tres principios se determinará el tamaño de las muestras para el análisis de contenido y para la encuesta.

2.2.2.1. Determinación de la muestra del análisis de contenido.

Para determinar el tamaño de la muestra de los episodios de la serie *Naruto* que analizaremos consideramos el tipo de investigación que realizamos: Teoría Fundamentada.

Hernández Sampieri recomienda que para este tipo de investigación se debe estudiar entre 30 y 50 casos como mínimo, para garantizar la rigurosidad del estudio. (Hernández Sampieri 2006:563)

También consideramos el segundo factor propuesto por el autor, el entendimiento del fenómeno, por el que consideramos también el número de categorías establecidas para el análisis de contenidos.

Para esta investigación consideramos 12 categorías de análisis explicadas más adelante, que contemplan los diferentes tipos de elementos culturales que pudiéramos encontrar en la serie *Naruto*. Podemos contar como muestra simbólica un episodio por cada categoría.

Al tratarse de un anime dividido en dos (2) temporadas consideraríamos 12 episodios por cada una, obteniendo un total de 24 elementos que conforman nuestra muestra. Esta cifra circunda la propuesta por Hernández Sampieri, por lo que es válida metodológicamente.

2.2.2.2. Determinación de la muestra de la encuesta.

Para determinar el tamaño de la muestra de la encuesta consideramos el tipo de investigación, que es de Teoría Fundamentada, desarrollado en párrafos anteriores.

El tipo de selección de muestra elegido es el de denominado “bola de nieve” a través del cual el investigador elige un número de

participantes de forma aleatoria y estos sugieren a otros participantes. Según Malhotra, el muestreo de “bola de nieve” tiene la finalidad de “calcular las características que son raras en la población”, ideal para este tipo de público objetivo segmentado.

La principal ventaja del muestreo de bola de nieve es que incrementa sustancialmente la probabilidad de localizar la característica deseada en la población” (Malhotra 2004:324), para efectos de este estudio, esa población son los otakus.

Considerando también el alcance del sistema elegido para realizar la encuesta (*Facebook*), el tipo de investigación, los factores de muestreo del modelo cualitativo y el tamaño de muestra propuesto por Hernández Sampieri establecemos como tamaño de la muestra 50 participantes por cada temporada de la serie, teniendo un total de 100 participantes como muestra final.

2.3. Materiales

2.3.1. Ficha de Análisis de Contenidos

2.3.1.1. Descripción de la Ficha de Análisis de Contenidos

La ficha de análisis de contenidos permitirá recoger tanto los datos de la serie como la información sobre el contenido cultural de la misma.

a) Datos del Programa

La primera incluye los datos del episodio analizado su contenido: personajes, tema, sinopsis, etc. Esto incluye también los temas musicales que abren y cierran cada episodio.

b) Análisis de Contenido

La segunda parte de la ficha está diseñada para reconocer elementos culturales en cada episodio evaluado. Estos elementos están divididos en doce (12) categorías, agrupadas en tres (3) conjuntos, dependiendo de su naturaleza.

- **Elementos Folklóricos:**

En este segmento se considerará elementos culturales como la comida, vestimenta, herramientas y accesorios, tradiciones, mitos y creencias.

- **Elementos de comunicación y expresión:**

En este segmento se consideran aquellos elementos presentes en el proceso de comunicación. Así tendremos los textos escritos, símbolos, expresiones locales populares verbales y no verbales. No se considerará el idioma en este apartado pues está presente en todos los episodios.

- **Elementos conductuales y normativos:**

Dado el contexto en que se desarrolla *Naruto* y la base sobre la que se desarrolla el relato se considera en este segmento tanto la filosofía de los guerreros ninja (bushido) como las normas y sanciones contempladas en la sociedad japonesa.

2.3.1.2. Justificación de la Ficha de Análisis de Contenidos

Según el académico Ole Holsti el análisis de contenido nos permite investigar sobre la naturaleza del discurso y nos da la posibilidad de cuantificar y analizar los materiales de la comunicación humana. A través

de esta herramienta se puede analizar detalladamente el contenido de cualquier tipo de comunicación basándose en cualquier instrumento comprendido como datos.

Para el investigador en temas de lenguaje y cultura Klaus Krippendorff, el análisis de contenido es “la técnica destinada a formular, a partir de ciertos datos, inferencias reproducibles y válidas que puedan aplicarse a un contexto”. (Krippendorff 1980:28)

Esta técnica está siendo aplicada a un producto cultural y de comunicación, que lo hace susceptible de estudio, pues “en los últimos años esta técnica ha abandonado los límites de los medios de comunicación y se utiliza en arcos cada vez más variados desde el contenido de las producciones personales como técnica auxiliar al análisis de datos obtenidos, a través de encuestas, entrevistas, registros de observación, etc.” (Pérez Serrano 1993:133)

Los investigadores Luis Porta y Miriam Silva (Porta y Silva 2003:10) establecen una serie de pautas que deben cumplir las investigaciones cualitativas para ser metodológicamente viables:

- **Objetivo.** El análisis de contenido debe ser susceptible de verificación por otros estudios distintos.

El planteamiento de análisis de contenido presentado en este estudio está compuesto de elementos tanto cualitativos como cuantitativos lo que lo hace susceptible de verificación con ambos paradigmas.

- **Sistemática.** Se exige la sujeción del análisis a unas pautas objetivas determinadas:
 - Definición de los objetivos, el universo y la base de datos, es decir, el objeto de estudio.

- Definición de las unidades de análisis y la forma de recuento.
 - Creación de las categorías de las unidades de análisis, que deben abarcar todos los elementos presentes en el objeto de estudio.
 - Clasificación de las unidades de análisis.
 - Reducción de los datos, que consiste en la sintetización de los resultados obtenidos, la elaboración de las conclusiones y las nuevas hipótesis generadas a partir del estudio.
 - Interpretación de los datos y la consolidación teórica, en la que se relacionan los datos obtenidos y su interpretación con las referencias teóricas abordadas en el estudio.
- **Cuantitativa.** Se mide la frecuencia de aparición de ciertas características de contenido, obteniendo datos descriptivos a través de una perspectiva estadística.

El análisis de contenido realizado en el presente estudio identifica los elementos culturales japoneses presentados en la serie de animación Naruto y cuantifica su número de apariciones, pudiendo establecerse una relación de datos estadísticos que serán útiles para la elaboración de conclusiones.

- **Cualitativa.** Detecta la presencia o ausencia de una característica del contenido y hace recuento de datos secundarios referidos a fenómenos a los que siempre es posible hacer referencia.

A través de la ficha de análisis de contenidos elaborada para esta investigación, podremos identificar no sólo los elementos culturales presentes sino también inducir que representan en base al contexto del anime y el de la comunidad de aficionados a éste.

- **Representativa.** La muestra del objeto de estudio debe ser lo suficientemente amplia como para incluir todas las variables que puedan presentarse.
- **Exhaustiva.** Una vez determinado el objeto de estudio y los objetivos de la investigación deben ser considerados a lo largo de todo el proceso investigativo.
- **Generalización.** La investigación tiene una hipótesis que debe ser comprobada considerando que servirá para generar las conclusiones del estudio.

Al considerar las características mencionadas en nuestro estudio podemos decir que es metodológicamente viable.

2.3.2. Encuesta

2.3.2.1. Descripción de la Encuesta

La encuesta estará compuesta por 19 preguntas divididas en 3 objetivos investigativos que permitan establecer los siguientes índices:

- Índices Demográficos
- Índices de consumo de Anime y preferencias en el consumo.
- Índices de incidencia y consumo de la cultura japonesa.

Cada pregunta está elaborada para establecer los índices mencionados y lograr los objetivos de la investigación planteados previamente.

a) Índices Demográficos

Esta sección de la encuesta permite reconocer en la muestra los rangos de edad y el sexo. La información obtenida permitirá establecer una relación entre estas variables y el consumo de anime,

y posteriormente entre las mismas variables y el consumo e incidencia de la cultura japonesa. Aquí consideraremos las siguientes preguntas:

b) Índices de consumo de anime y preferencias en el consumo.

El objetivo de esta sección es determinar con qué frecuencia y en qué cantidad la muestra consume anime. Esta información nos permitirá establecer una relación cuantitativa entre el índice de consumo y el índice de incidencia del anime en los otakus.

Además, permite conocer las preferencias de consumo de anime en cuestión de género y que tan popular es el anime *Naruto*, nuestro objeto de estudio, para la muestra.

Por último podremos establecer cómo conocieron el anime y a través de qué medios lo consumen normalmente, lo que permitirá también establecer una proyección sobre los hábitos de consumo basándonos en la evolución de los medios y la oferta en el mercado.

c) Índices de incidencia y consumo de la cultura japonesa

Este segmento de la encuesta nos permitirá cuáles son los elementos culturales japoneses, insertos en el anime, que los consumidores adoptan y en qué medida.

Esto en concordancia con los resultados del análisis de contenidos, que proporcionará un listado de constantes culturales tanto en *Naruto* como en otras series de animación japonesa.

2.4. Procedimiento

Se utilizarán procedimientos basándose en el objeto de estudio que corresponda, como se explicó en párrafos anteriores. Tendremos un análisis de contenido para la serie de animación *Naruto*, y una encuesta para los jóvenes aficionados al anime, para profundizar en la incidencia de este género en dichos sujetos.

2.4.1. Análisis de Contenidos

Se realizará un análisis de contenido de 12 episodios de la serie de animación japonesa *Naruto* y 12 episodios de su secuela, *Naruto Shippuden*, para determinar si existen elementos de la cosmovisión y cultura japonesa.

Estos episodios serán elegidos al azar sin tomar en cuenta aquellos denominados *de relleno* (episodios no basados en el manga, que es la historia original).

Producto del análisis se obtendrán un listado de elementos culturales identificados en las distintas variables existentes: tradiciones, valores, comida, música, vestimenta, entre otros. Basándonos en dicho resultado pasaremos a la siguiente etapa del estudio, esta vez con la muestra de consumidores

Este estudio tendrá como herramienta principal la ficha de análisis presentada en el apartado de Anexos del presente trabajo y explicada en el apartado anterior.

2.4.2. Encuesta.

Se elaborará una encuesta que permita determinar que patrones culturales son asimilados al consumir series de animación japonesa, así como

conocer los índices de preferencia y consumo de anime en la población otaku de Lima.

La muestra será de 100 jóvenes entre los 15 y 25 años de edad. La encuesta se realizará a través de internet utilizando como soporte el portal web *www.esurveyspro.com*, que ofrece el servicio gratuito de alojamiento de encuesta en línea y permite la programación de la misma de forma rápida y sencilla. Esta web permite al usuario acceder a los datos estadísticos de su encuesta publicada, facilitando la labor de recolección de información.

Para la difusión de la encuesta y captación de la muestra se utilizará el portal *www.facebook.com* (Facebook). Desde la cuenta personal del autor del estudio se creará un evento (modalidad que permite agrupar usuarios del portal web), donde se describa el estudio, se presente las condiciones para participar en él y contenga el enlace web para tomar la encuesta.

El evento creado en Facebook permite también recoger las opiniones, aportes y sugerencias de aquellas personas que hayan participado en el estudio.

Inicialmente se invitará al evento a un número determinado de usuarios que entren en el perfil establecido para el estudio. Los asistentes al evento podrán invitar a otros usuarios para tomar la encuesta, siguiendo la modalidad de muestreo “bola de nieve”, previamente desarrollada.

CAPÍTULO III DISCUSIÓN DE RESULTADOS

CAPÍTULO III

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

3.1. Resultados del Análisis de Contenidos.

3.1.1. Elementos culturales encontrados

Para la evaluación de los resultados consideraremos el promedio obtenido de la suma de los resultados de la evaluación de la serie de anime *Naruto* y de su secuela *Naruto Shippuden*.

A continuación se mostrarán gráficos estadísticos sobre la proporción de la presencia cultural japonesa en el anime, así como la enumeración de los elementos encontrados.

3.1.1.1. Comida Tradicional Japonesa.

La gastronomía es una de las áreas donde se da la mayor cantidad de mixtura. Es un arte que evoluciona y se nutre de las tendencias y usos de aquellos con los que tenga contacto.

En el anime se encontró que el 25% de los episodios presenta comida tradicional japonesa. Entre los platillos presentados se pudo identificar: Ramen, Sake y Dango, entre otros cuyos nombres no son mencionados en la serie.

De los patillos identificados el que claramente resalta es el Ramen, el favorito de *Naruto*. Coincidentemente *Naruto* es el nombre de un ingrediente utilizado para hacer Ramen.

Sobre esto, podemos deducir que hay una intención clara del autor por mostrar elementos folklóricos japoneses tan elementales como la comida pero que pueden despertar un interés mayor en los

seguidores de la serie, especialmente aquellos de otras partes del mundo, sobre la gastronomía japonesa.

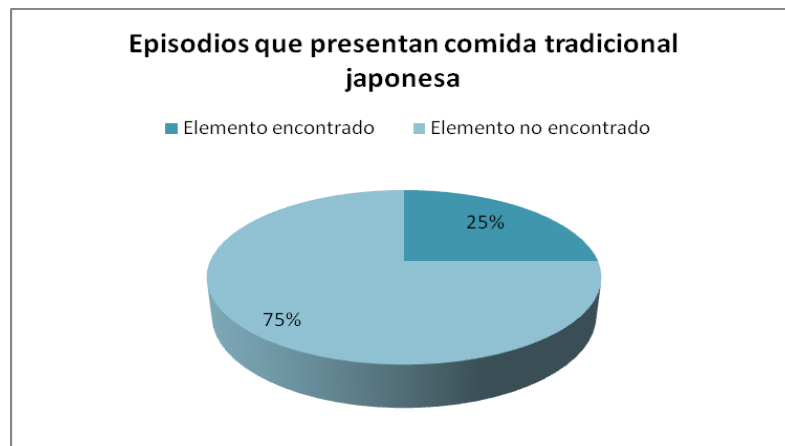


Figura 1. Episodios que presentan comida tradicional japonesa

3.1.1.2. Vestimenta Tradicional Japonesa

Tanto en Japón como en el anime existen dos tipos de vestimenta: la tradicional y la moderna. *Naruto* presenta un poco de ambas pues al tener el anime un carácter atemporal, con elementos contemporáneos, y su trama se basa en un viejo arte y profesión japonés, la actividad del shinobi o ninja, se puede encontrar incluso una mezcla de ambos tipos, que enriquece visual, estética y conceptualmente la serie.

En el análisis del anime se encontró que las prendas tradicionales japonesas están presentes en todos los episodios. Ya sea como el atuendo completo de un personaje o como parte de su indumentaria, se encontraron las siguientes prendas: Kimono, Yukata, Hakama y el Jūnihitoe. Como calzado encontramos Tabi y Geta.

Así mismo se puede apreciar prendas utilizadas por los ninjas como sus armaduras, en el caso del *Hokage Sarutobi*. También se puede apreciar trajes comunes utilizados por pescadores, artesanos y los demás habitantes de las aldeas.

Poco o nada se muestra en la serie la vestimenta estereotipada del ninja, completamente de negro, como se le conoce en occidente, pues a pesar de ser la imagen más popular que existe de estos guerreros no hay sustento histórico para ello. Así, el diseño de vestuario de cada personaje resalta sus rasgos de personalidad y los diferencia unos de otros.

El autor también basa el diseño de vestuario de varios de sus personajes en estereotipos de la comuna japonesa de la época, como con los personajes secundarios que aparecen esporádicamente en la serie (ciudadanos, comerciantes, etc.). También se basa en modelos de diseño característicos del anime y el manga, descritos en capítulos anteriores.

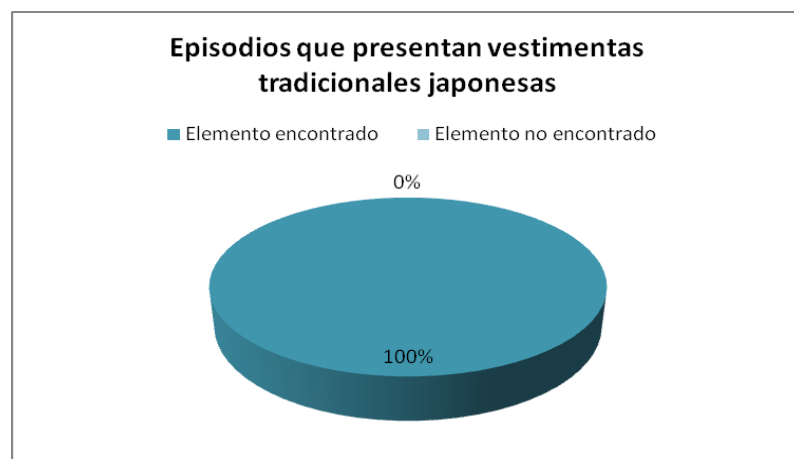


Figura 2. Episodios que presentan vestimentas tradicionales japonesa

3.1.1.3. Accesorios

Para esta categoría se consideraron armas, herramientas y accesorios propios de Japón. Al tratarse de una serie animada con altas dosis de acción es común encontrar las armas utilizadas por los ninjas originales como: los shuriken, los kunais, kusarigamas o las katanas.

A través del análisis se encontró que el 100% de los episodios de la serie presentan los accesorios mencionados, además de máscaras y abanicos, estos últimos utilizados como armas por el personaje de *Temari*. Aunque sin duda el accesorio más utilizado es la cinta shinobi utilizada por los ninjas, que lleva grabado el símbolo de la aldea a la que pertenecen.

En algunos episodios personajes como *Jiraiya*, *Kakashi* y *Orochimaru* utilizan pergaminos de invocación que contienen textos en Kanji (sinogramas de origen chino), que es una de las 3 principales formas de escritura en Japón.

La presencia de armas en la mayoría de episodios puede deberse a la temática de la serie, sin embargo llama la atención que el autor no incluya ningún tipo de arma de fuego, quizá para no desvirtuar la el combate cuerpo a cuerpo, que es considerado honorable a diferencia de un duelo con pistolas. Puede deberse también a la intención de no fomentar el uso de dichas armas.

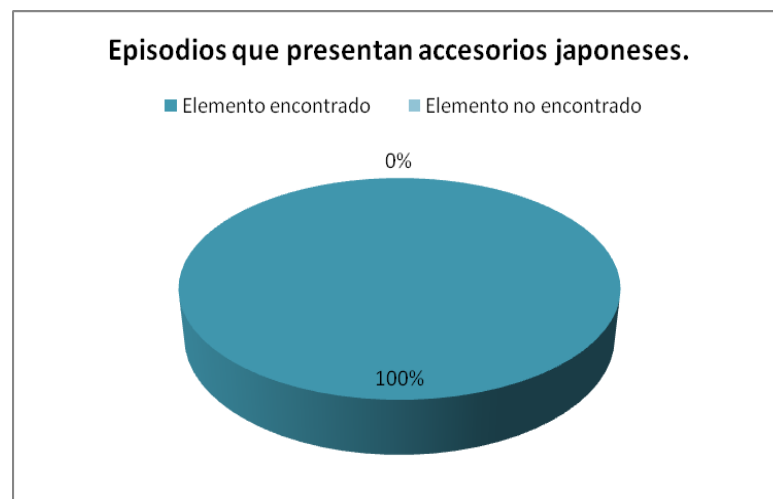


Figura 3. Episodios que presentan accesorios japoneses

3.1.1.4. Música

La música en el anime es una pieza fundamental, pues imprime ritmo a las secuencias de acción, así como también realza el factor emocional en las escenas dramáticas.

La banda sonora de *Naruto* y *Naruto Shippuden* varían ligeramente en los matices de cada pieza musical. En el primero, existe un mayor número de melodías alegres o traviesas, pues están diseñadas para acompañar el relato de las vivencias de personajes pre-adolescentes.

Por otra parte, *Naruto Shippuden* tiene melodías de guerra, con sonidos estridentes y enérgicos, así como piezas más oscuras o tristes, pues el tono de la secuela de la popular serie es mucho más madura y violenta.

El atractivo de la banda sonora de *Naruto* es su mezcla entre la música tradicional japonesa, la moderna y los ritmos occidentales. La música instrumental crea un ambiente que remite al espectador a oriente, lo que permite ambientar mejor las escenas del anime.

Las piezas musicales presentadas en los episodios analizados contienen instrumentos japoneses como el taiko, el shamisen, el koto, el shakuhachi y el shime-daiko. Todos los episodios estudiados contienen melodías con instrumentos japoneses, sin embargo, estas melodías tienen matices instrumentales más contemporáneos que las hacen más accesibles para el público occidental.

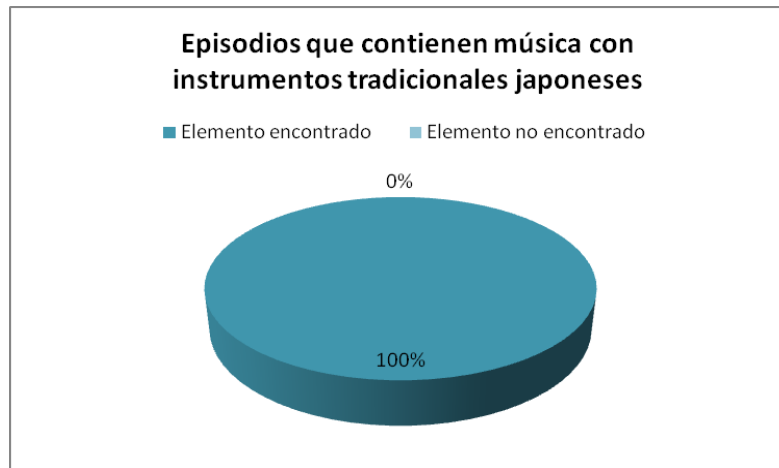


Figura 4. Episodios que contienen música con instrumentos tradicionales japoneses

3.1.1.5. Mitos y Creencias

Dado el contexto fantástico en que se desarrolla el anime, podemos encontrar referencias a mitos y leyendas orientales, tanto de Japón como de China. Personajes como *Lady Tsunade*, *Jiraiya* u *Orochimaru* están basados en héroes míticos de la cultura nipona.

Estos 3 personajes nacen del folclore japonés (La leyenda de Jiraiya: El galante): *Jiraiya* es un ninja con poderes mágicos capaz de convertirse en sapo que enamora de la princesa *Tsunade*, que podía dominar la magia de las babosas. Mientras que *Orochimaru* en realidad es Yashagoro que tras ser seguidor de *Jiraiya* es controlado por el hechizo de de una serpiente y se inicia en el manejo de la magia negra. Tras convertirse en una serpiente lucha contra *Jiraiya* y *Tsunade* y los deja inconscientes con su veneno.

De igual forma, el autor rescata otras leyendas como la de los Biyuus (en la serie son los demonios sellados en los cuerpos de *Naruto*, *Gaara* y otros). Cincos de estos demonios serían los 5 dioses de los elementos que habrían sido sellados en 8 instrumentos denominados las herramientas del poder. A su vez, esos 8 instrumentos provienen de una leyenda China sobre los “Ocho Inmortales”.

Otro mito recogido es el de Orochi y la espada Kusanagi, en el que el dios Susanowo elimina a Orochi, la serpiente de 8 cabezas, y de su interior recoge la espada Kusanagi que luego regala a su hermana la diosa Amateratsu. Esta leyenda fue utilizada para retratar la naturaleza de *Orochimaru* y las técnicas de *Itachi Uchiha* en la serie.

Kishimoto recurre constantemente a la mitología para contar su historia. Pero no sólo eso encontramos en *Naruto*. Se presentan también algunas creencias populares como la del estornudo: cuando una persona estornuda de la nada se debe a que alguien está hablando mal de ella.

El análisis muestra que el 33% de los episodios de la serie contienen algún mito o creencia popular japonesa, como las mencionadas. El incluir mitos puede tener el fin de identificar a los espectadores, principalmente japoneses, con aquello que conoce.

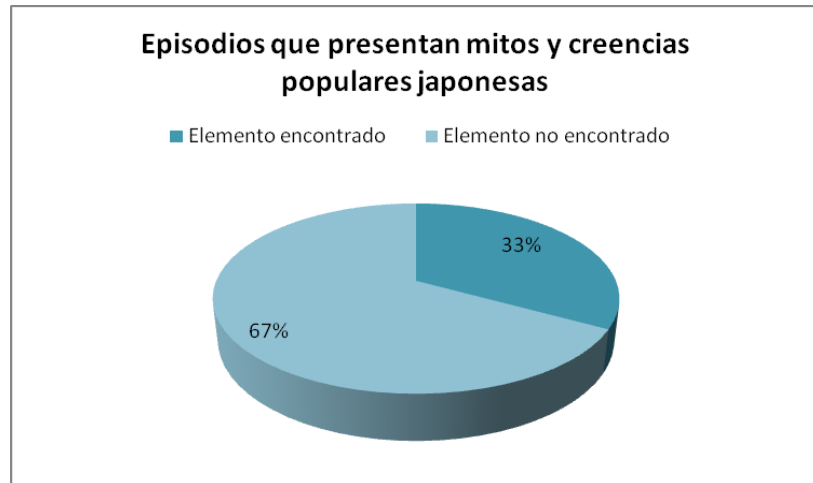


Figura 5. Episodios que presentan mitos y creencias populares japonesas

3.1.1.6. Tradiciones

Naruto también presenta algunas tradiciones japonesas como aquella en que el que da nombre a un bebé se convierte en su padrino. Es así como *Jiraiya* se convierte en padrino de *Naruto*, pues su nombre

viene del protagonista de la novela que el sannin escribió cuando los padres de *Naruto* aún vivían.

También encontramos los Onsen (baños termales), muy comunes tanto en Japón como en las series de anime. Es parte de la tradición hacer uso de estos baños luego de un largo día de trabajo. Se estila ir a los Onsen al finalizar el día para eliminar las tensiones. Estos baños pueden encontrarse a lo largo de todo el país y también algún episodio de *Naruto*.

La historia, si bien contiene tradiciones propias de Japón que ayudan a contar la historia y a que el público nipón se identifique con ella también son expuestas al los espectadores occidentales, a modo de difusión. Sin embargo, se las incluye sólo lo suficiente para los efectos descritos.

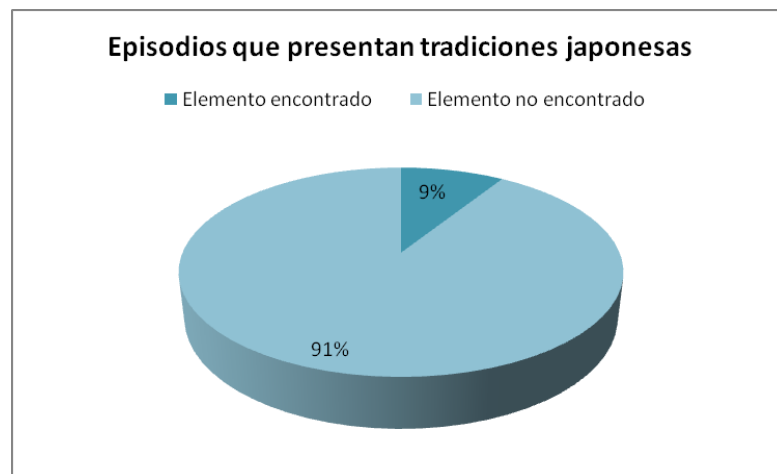


Figura 6. Episodios que presentan tradiciones japonesas.

3.1.1.7. Textos Escritos

En el análisis de contenido realizado se encontró textos en japonés en el 38% de la muestra seleccionada. La serie presenta muchos textos escritos en Kanji, que pueden ser entendidos por aquellos que no hablando japonés gracias al fansub, descrito anteriormente.

Muchos de los grupos dedicados a hacer fansub se preocupan por traducir y colocar subtítulos a cada texto y palabra presentados en la serie, lo que permite al consumidor entender de forma más completa el mensaje de la serie y dejando poco o nada a las suposiciones que puedan formularse.

Los textos pueden leerse en letreros, inscripciones, documentos, impresiones en las vestimentas, etc. Aunque son textos básicos o frases poco complejas sirven para introducir al espectador al mundo de la escritura japonesa y familiarizarlo con esta, conforme va conociendo más términos

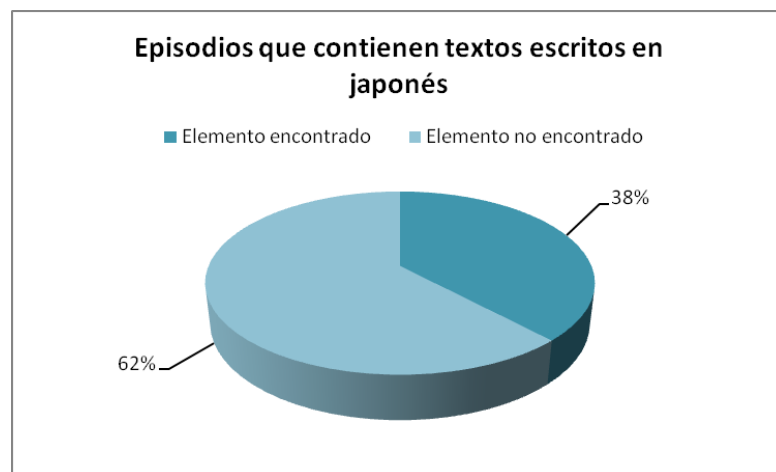


Figura 7. Episodios que presentan textos escritos japoneses.

3.1.1.8. Símbolos

Se encontraron diversos tipos de símbolos, sobre todo los que representan al lugar de procedencia de los personajes. Existen símbolos universales como el de la nota musical para los shinobi de la aldea del sonido.

Pero también existen los de la aldea de la hoja o la arena que si bien son símbolos creados por el autor han pasado a ser parte de la cultura popular japonesa, gracias al merchandising de la serie animada y a

los otaku que lo popularizaron. Estos símbolos fueron encontrados en todos los episodios de la serie evaluados.

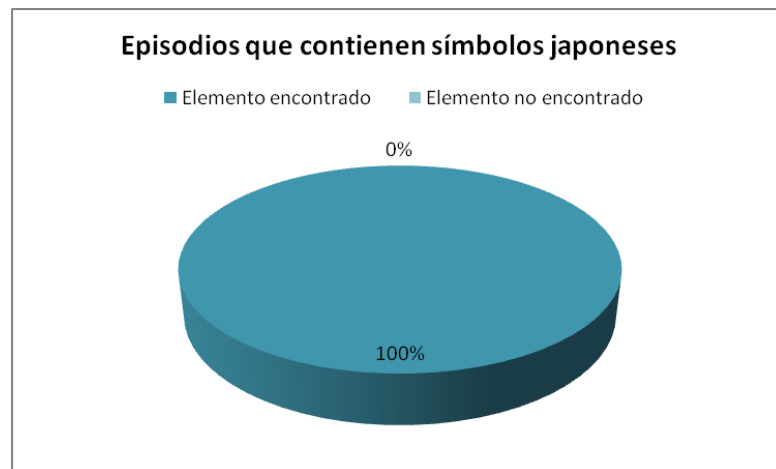


Figura 8. Episodios que presentan símbolos japoneses.

3.1.1.9. Expresiones Locales Populares Verbales

En la serie se utilizan algunos modismos japoneses, o palabras no conocidas en nuestro idioma cuya traducción es aproximada. Sin embargo no se encontró alguna de estas expresiones en la muestra evaluada.

3.1.1.10. Expresiones Locales Populares No Verbales

Al igual que en el punto anterior, a lo largo de toda la serie se presentan algunas señas o expresiones no verbales propias de la cultura popular japonesa como la utilizada por *Konohamaru* para decir que *Sakura* era novia de *Naruto* al preguntarle si lo era mostrándole su dedo meñique (el dedo meñique equivale a novio/a).

Aún así, dentro de la muestra estudiada no se encontró alguno de estos modismos o expresiones.

3.1.1.11. Bushido

El Bushido es código ético usados por los antiguos guerreros samurái japoneses y los shinobi o ninjas. Cuando el samurái perdía su honor podría recuperarlo a través del seppuku (suicidio). A diferencia de los samuráis, los ninjas no llevaban a cabo esa práctica pues su consigna era sobrevivir a toda costa.

En este código se reconocen 7 virtudes asociadas: rectitud, coraje, benevolencia, respeto, honestidad, honor y lealtad. En *Naruto*, estos elementos están muy presentes a modo de las enseñanzas que recibe el protagonista de sus maestros y aquellas que él va descubriendo en el camino.

En repetidas ocasiones *Naruto* está decidido a arriesgar su vida con tal de proteger a los que más quiere, es leal a sus ideales y a sus amigos. Es esa lealtad la que mueve la secuela de la serie, *Naruto Shippuden*, pues trata de salvar a su viejo amigo, *Sasuke* aunque este parezca no estar interesado en ser salvado.

Durante la evaluación de la muestra se encontró que el 46% de los episodios revisados contienen referencias al bushido. Este se explica considerando que el tema central de *Naruto* es la amistad, apoyada en otros valores como el respeto, el honor y la solidaridad; manejados también por el Bushido.

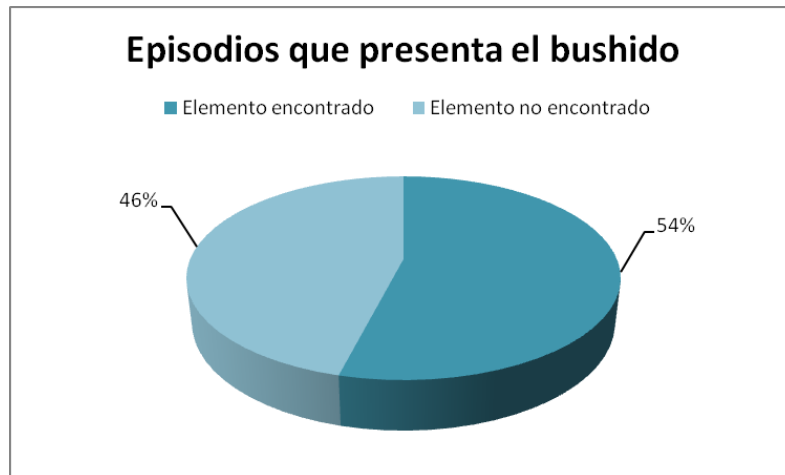


Figura 9. Episodios que presenta el bushido en su eje temático.

3.1.1.12. Normas y Sanciones

La cultura Japonesa se rige por muchas normas, que para el mundo occidental pueden resultar desfasadas. Los títulos de respeto al dirigirse a una persona (*-san*, *-kun* o *-sama*) o para dirigirse a sus maestros (*sensei*) en el caso de los estudiantes, son parte de las normas de conducta. Así como la honorabilidad y el profundo respeto a los demás, las reverencias, el quitarse los zapatos al entrar a una casa para evitar pisar el tatami (alfombra), entre otros.

En *Naruto* se aplica mucho el aspecto de los títulos de respeto. Si bien el protagonista es el más descuidado y no siempre se dirige respetuosamente a sus superiores sí suele utilizar el *chan* para *Sakura* o el *sensei* para *Kakashi*.

Por el contrario, el anime, incluso en el comportamiento de sus personajes es bastante occidentalizado, pero si existen detalles como el mencionado que pueden encontrarse en la mayoría de episodios. No todos los personajes se dirigen respetuosamente a otros y por lo general, aquellos que usan más los prefijos descritos son personajes femeninos.

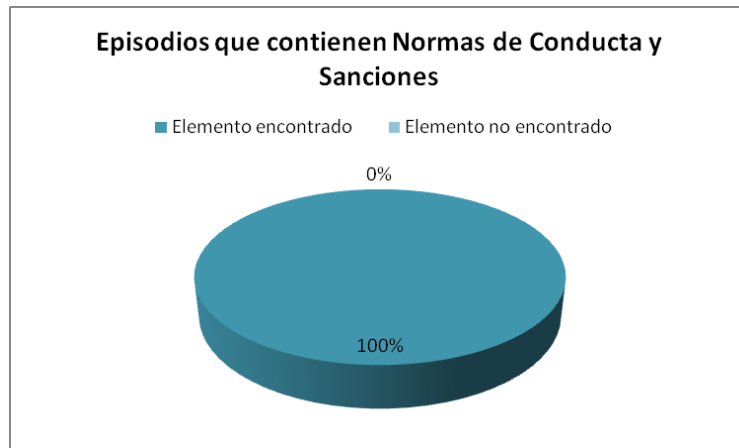


Figura 10. Episodios que presentan normas de conducta y sanciones japonesas.

3.2. Resultados de la Encuesta

La encuesta realizada a 100 jóvenes y adolescentes aficionados al anime, entre los 15 y 25 años se realizó durante 4 días utilizando como soporte principal el facebook, como se describió en el capítulo anterior. En base a este estudio podemos identificar que tanto puede incidir el consumo de anime

3.2.1. Índices Demográficos

3.2.1.1. Pregunta 1: ¿Cuántos años tienes?

La mayoría de los aficionados participantes en el estudio tenían entre 18 y 22 años (53%), podemos suponer que este segmento está compuesto por consumidores fuertes. Esto puede explicarse tomando en cuenta que el boom del anime en nuestro país se dio durante fines de los 90's. El mayor público consumidor en ese momento eran los niños en edad escolar y fue en aquellos que causó mayor impacto. Actualmente, esos niños se encontrarían ya entre los 18 y 22 años. Fue esta generación la que vivió también la transición del DVD al internet como medio de consumo de anime, lo que pudo sostener el creciente interés en este producto cultural.

El segmento de entre los 15 y 18 años (26%), y podemos considerar que en su mayoría consumen anime a través de internet, pues crecieron cuando esta tecnología empezaba a hacerse popular en Lima.

Mientras que los otakus entre los 22 y 25 años representan un 21% del total. Son el segmento más pequeño considerando que durante su adolescencia el anime empezaba a masificarse. Aún mantienen su fanatismo pues vivieron la etapa de transición del género de una escena subterránea a una masiva.

Cabe mencionar que existe otro grupo importante, conformado por los consumidores de anime de más de 25 años que, aunque es un segmento más reducido, también forma parte de la comunidad otaku de Lima y consumen artículos relacionados al anime.

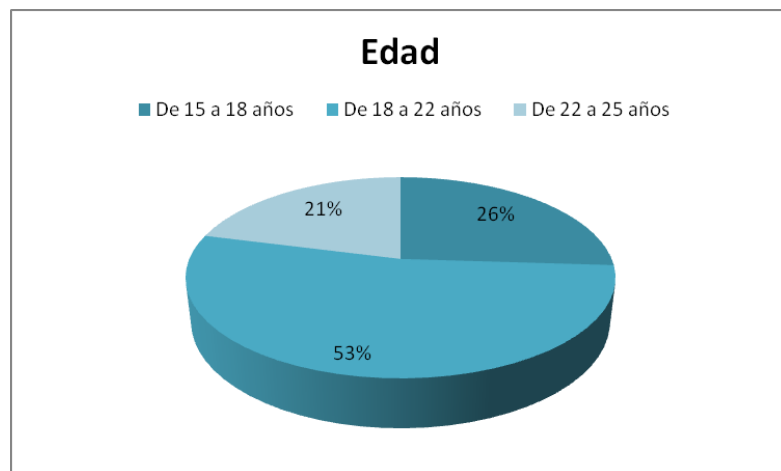


Figura 11. Índice de edad de los Otakus en Lima.

3.2.1.2. Pregunta 2: ¿Sexo?

La encuesta fue respondida en su mayoría por mujeres (63%), lo puede interpretarse como que existen más mujeres *otaku* que hombres en Lima.

Esto resulta en una paradoja pues el género más popular tanto en Perú (véase el punto 3.2.2.3) como en el mundo es el Shōnen, propio de hombres adolescentes.

También podría intuirse que las mujeres son más abiertas a reconocer su fanatismo por el anime o que encuentran mayor atractivo en el anime que los hombres de nuestro país, o que estos prefieren pasatiempos como los deportes o videojuegos.

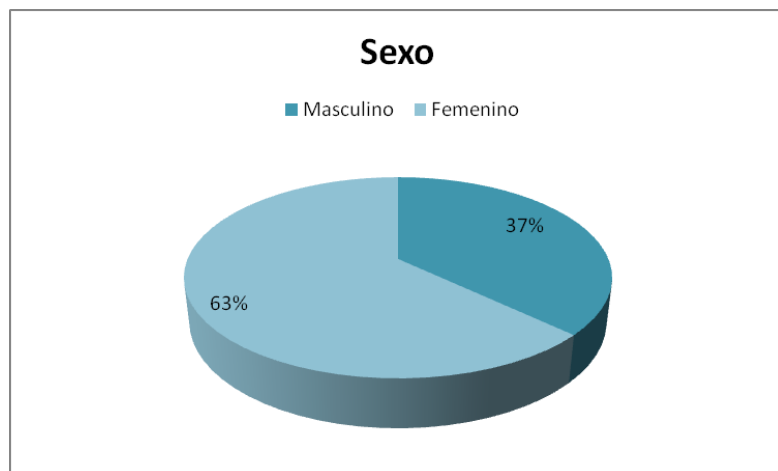


Figura 12. Índice de género de los Otakus en Lima.

3.2.2. Índices de Consumo de Anime

3.2.2.1. Pregunta 3: ¿Cuántas horas de anime ves a la semana?

La mayoría de los encuestados consumen entre 1 y 4 horas de anime a la semana, probablemente por que estudian o trabajan, especialmente el grupo entre los 18 y 25 años.

Por otra parte, un gran porcentaje (27%) consume hasta 10 horas a la semana y 11% de 10 a 20 horas, probablemente este sea el segmento de entre 15 y 18 años pues generalmente tienen un número menor de responsabilidades. También podemos inferir que, por el número elevado de horas de consumo el medio más utilizado sería el internet, que ofrece cientos de animes de forma gratuita.

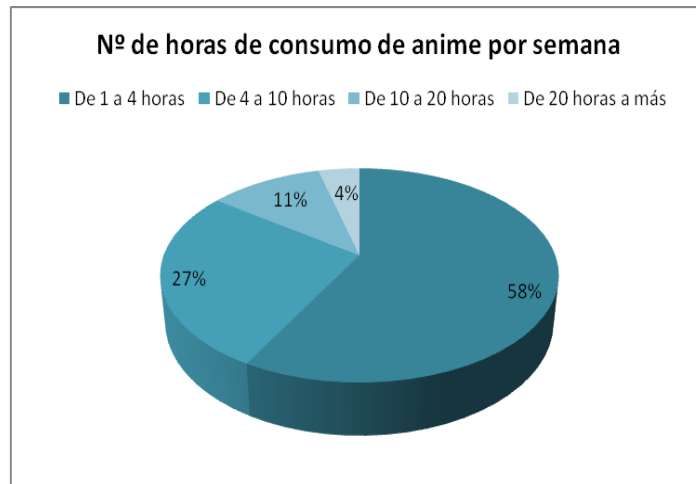


Figura 13. Índice de consumo de Anime en horas por semana.

3.2.2.2. Pregunta 4: ¿Cuántas series de anime has visto hasta el momento?

La mayoría de los encuestados (39%) ha visto hasta 50 series de anime a lo largo de su vida, esto apoyado en la creciente accesibilidad que tienen los otakus a este producto gracias al internet.

Un 21% ha visto hasta 20 animes, probablemente aquellos emitidos en televisión de señal abierta y cable, suponemos que este segmento pertenece a aquellos que recién empiezan a consumir anime, probablemente sus miembros tengan entre 15 y 18 años.

Otra cifra importante es la de aquellos que han visto hasta 100 animes (25%). Este segmento tiene un hábito de consumo establecido y probablemente esté conformado por otakus entre los 18 y 22 años.

Lo que resulta interesante es que hay una buena cantidad de otakus que han visto más de 100 animes (15%), lo que podría resultar en una influencia cultural mucho más fuerte. Podemos inferir que este grupo está pendiente de los últimos lanzamientos en series de anime y está pendiente de las noticias y novedades sobre el género.

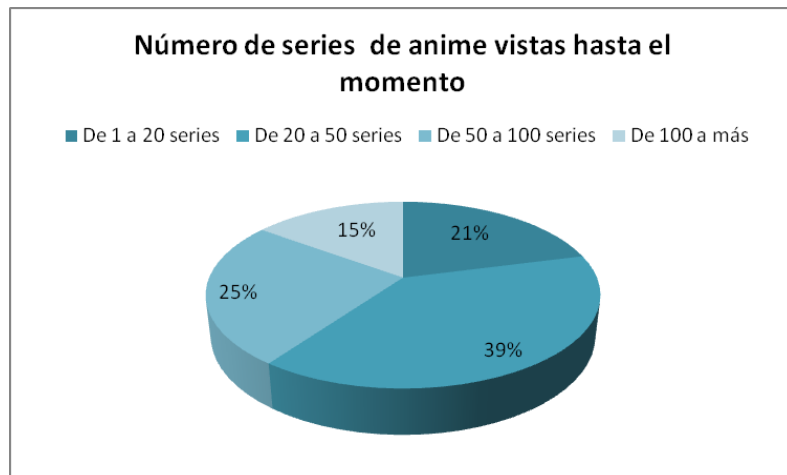


Figura 14. Índice de consumo de anime en series vistas a lo largo de su vida.

3.2.2.3. Pregunta 5: ¿Qué género de anime prefieres?

Los resultados de este punto concuerdan con aquello que se expuso en párrafos anteriores sobre el género shōnen, siendo el más popular a nivel mundial. El género favorito de los encuestados es aquel que contiene aventura y acción, elementos característicos del shōnen, al que pertenece *Naruto*.

Al comparar estas cifras con las de consumo por género podemos confirmar que hay un gran número de mujeres que prefieren el shōnen, estableciendo un nuevo paradigma de consumo.

Otro gran favorito es el drama psicológico (19%). En esta categoría podemos mencionar a clásicos modernos como *Death Note*, que suponemos, es preferido por hombres en su mayoría.

La comedia romántica tiene también un amplio margen de preferencia, suponemos que es consumido en su mayoría por mujeres.

Otros géneros citados por la muestra son el gore (anime sangriento), el yaoi, el yuri (animes de corte homosexual) y el hentai (anime

pornográfico. Lo que demuestra la amplia gama de preferencias de la muestra aunque en menor medida.

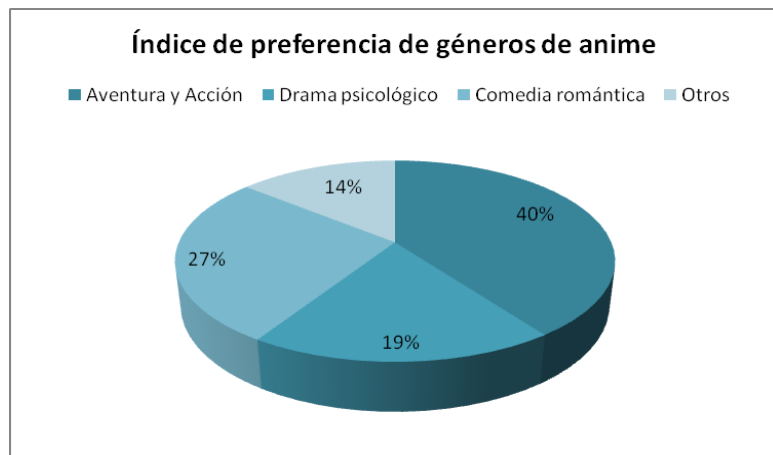


Figura 15. Índice de preferencia de géneros de anime.

3.2.2.4. Pregunta 6: ¿Cómo conociste el anime?

El 76% de los encuestados conocieron el anime en televisión de señal abierta o de cable, probablemente durante el boom de los 90's mencionado anteriormente. Cabe recordar que en aquella época la televisión por cable era muy limitada y el internet lo era mucho más. Por tanto, la gran mayoría debe haber tenido contacto con el anime a través de los canales de señal abierta, con títulos como *Dragon Ball*, *Sailor Moon* y *Caballeros del Zodiaco*.

Esto se apoya en que el segmento de edad más amplio de la muestra es el de entre 18 y 22 años, que durante aquel período de tiempo estaban en edad escolar y el principal medio de entretenimiento era la televisión.

Un 15% llegó al anime por recomendación de familiares o amigos, lo que es muy común pues durante los 90's el anime se movía en círculos más cerrados, considerándosele incluso como un movimiento subterráneo.

Las amistades son un elemento de difusión importante, sobre todo en la adolescencia. Cuando un miembro o más del grupo consume determinado producto es muy probable que el resto termine haciendo lo mismo.

Otra cifra importante es el 5% que llegó al anime a través de revistas o mangas, y que incluso lo conocieron gracias a los envíos que le hacían desde Japón, de VHS's de series de anime.

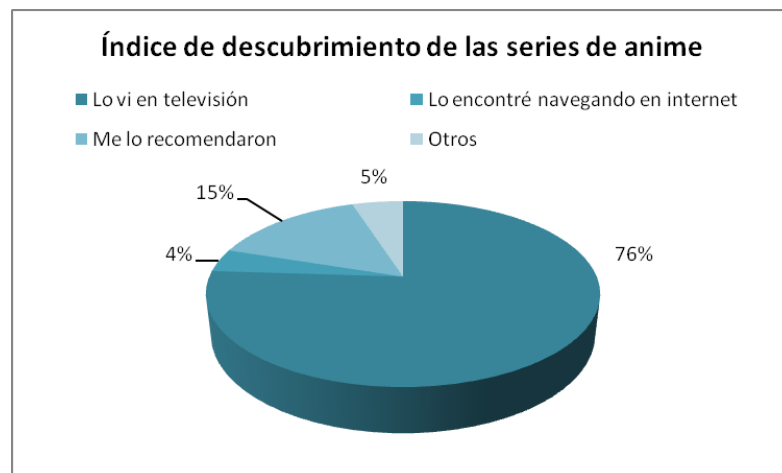


Figura 16. Índice de descubrimiento del anime.

3.2.2.5. Pregunta 7: ¿Dónde sueles ver anime?

Más de la mitad de los encuestados (57%) ve anime en internet, ya sea a través de un reproductor de video en línea o descargando la serie. Es importante tener en cuenta que casi todo el anime publicado en internet en idioma original (ya sea japonés, coreano o chino) es subtulado por fanáticos de la serie (fansub), que a diferencia de las compañías autorizadas para subtitar o doblar las series de anime para lanzarlas en formato DVD, los fansub no censuran ni cambian los diálogos o alteran el anime original, además de producir mucho más rápido que aquellas.

Otro gran porcentaje compra los DVD's de la serie, generalmente elaborados a partir de fansubs. En un menor porcentaje tenemos a

aquellos que lo ven en televisión y los que utilizan todos los medios mencionados para ver anime.

Aquellos que ven anime por televisión (4%) lo consumen probablemente a través de la señal de cable (Cartoon Network, Animax, entre otros) y son aquellos que apenas empiezan a ver series de animación japonesa.

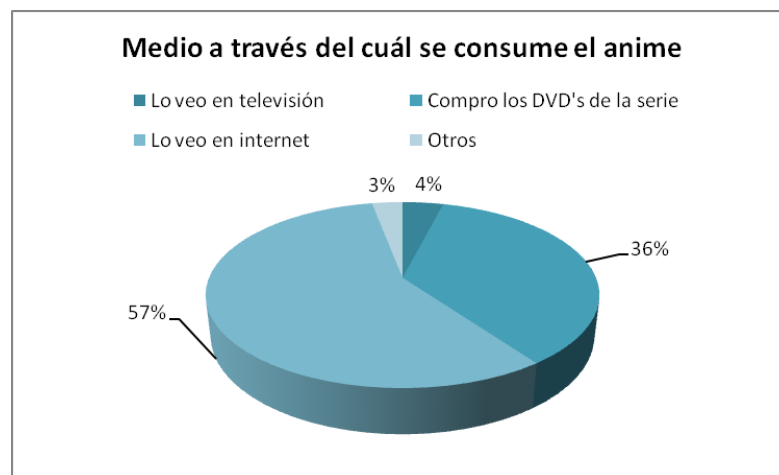


Figura 17. Índice de medios de consumo del anime.

3.2.2.6. Pregunta 8: ¿Cómo sueles ver anime?

El 98% de los encuestados prefiere ver el anime en su idioma original (japonés) y subtulado. Como se explicó en el punto anterior, los videos son subtulados por los fansub y son los favoritos de los otakus porque, al no haber censura, se tiene la idea real de aquello que el autor quiso expresar.

Según la encuesta realizada por el portal web sobre anime y manga, MCAanime (www.mcanime.net), la gran mayoría de los aficionados al anime en hispanoamérica prefieren el anime en su idioma original (86%) debido, entre otras cosas, al profesionalismo de los seiyuus⁹

⁹ Un **seiyū**, **seiyuu** o **seiyu** (声優?) es un actor de voz japonés. El trabajo de un seiyū se concentra principalmente en radio, televisión y doblaje de películas extranjeras, proveen narraciones, y trabajan como actores de voz en videojuegos y series de anime. El uso más característico de este término en el occidente se refiere como el actor de voz o actor de doblaje dentro de las series de anime.

japonese. Aún así, hay un buen número de otakus (11%) que prefiere ver animes doblados pues los actores encargados de prestar su voz a las versiones en castellano de las series más populares de anime agregan algunos chistes o frases comunmente utilizadas en latinoamérica, lo que hace las series aún más familiares para aquellos que la ven en dichos países.

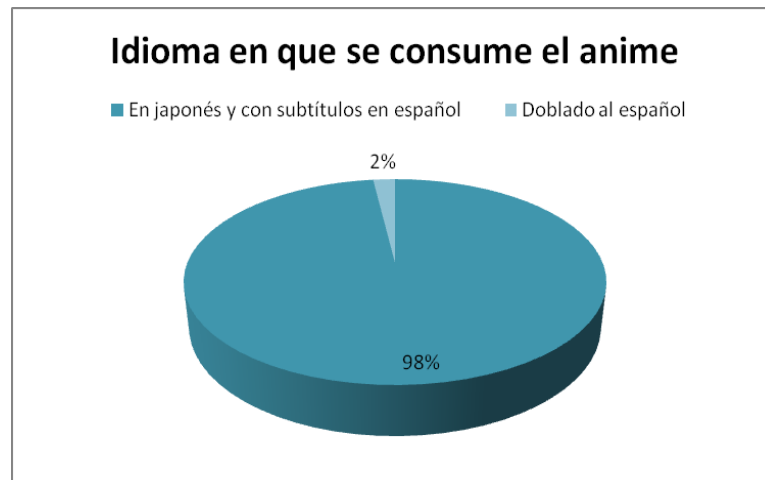


Figura 18. Índice de idioma en que se consume el anime.

3.2.2.7. Pregunta 9: ¿Has visto Naruto?

Naruto es de los animes más populares de la última década en todo el mundo. Es por esto que el 99% de los encuestados saben de la serie. Casi la mitad ha visto la serie completa y es probable que sigan también el manga que está más adelantado que el anime en términos de la historia.

Un 34% ha visto algunos episodios de la serie y un 4% ha leído el manga sin ver la serie. Por otra parte, 14% de los encuestados no ha visto la serie pero ha escuchado de ella, dada la popularidad de la misma dentro de la escena otaku local y mundial, y su fuerte presencia en medios. Esto quiere decir que el alcance en cuanto a la influencia que puede tener a nivel de la comunidad otaku de Lima, es medio. Sin embargo, entre los seguidores de la serie, Naruto puede

ser un fuerte referente considerando la carga cultural encontrada durante el análisis de contenido explicado anteriormente.

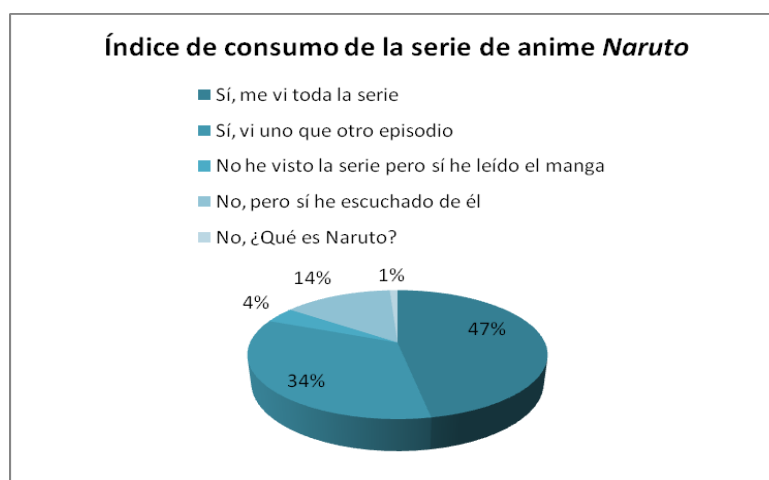


Figura 19. Índice de consumo de la serie *Naruto*.

3.2.3. Índices de Incidencia y Consumo de la Cultura Japonesa

3.2.3.1. Pregunta 10: ¿Asistes a eventos y convenciones sobre anime y/o cultura japonesa?

El 83% asiste a eventos y convenciones sobre anime y cultura japonesa, probablemente para tener un mayor contacto con la cultura que presentan los anime y poder compartir y celebrar con sus coetáneos su afición.

Un 44% asiste siempre que tiene oportunidad y el 39% de vez en cuando. Existen muchos factores que podrían condicionar la asistencia a los eventos, como el precio, distancia, horario, y disponibilidad de tiempo, etc. Esta fuerte predisposición de la muestra a asistir a eventos otaku resulta interesante al momento de proyectarnos en un corto plazo con respecto al crecimiento de la demanda en ese rubro. El 16% no suele asistir, probablemente por las razones mencionadas, pero siente disposición a hacerlo en algún momento.

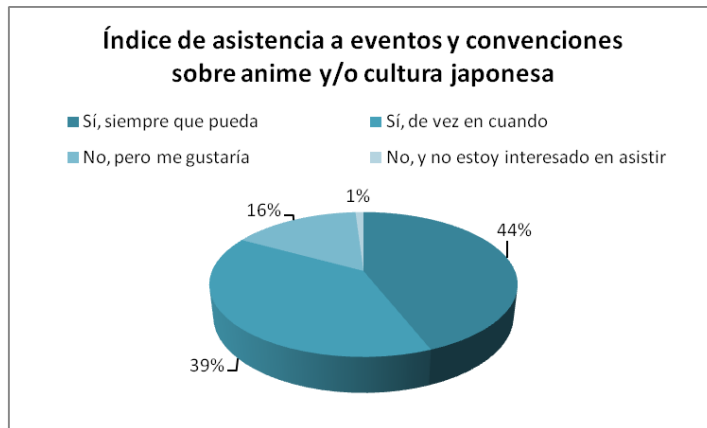


Figura 20. Índice de asistencia a eventos y convenciones sobre anime y/o cultura japonesa.

3.2.3.2. Pregunta 11: ¿Conoces el Jpop (música popular japonesa) ?

La música popular japonesa contemporánea tiene un gran similitud e influencia de la música occidental. Sin embargo, en muchos casos conserva matices y elementos tradicionales o típicos de Japón.

También es importante el hecho que esté interpretada en idioma japonés pues genera interés en los consumidores por conocer que de que habla la canción y esto, como un efecto dominó, lo lleva a tener contacto con otras manifestaciones culturales.

Todos los encuestados conocen el Jpop y más de la mitad (59%) lo conoce mucho, como se verá en el siguiente punto, esto tiene una reacción directa con el anime. Un 30% conoce regular del género musical y 11% sólo un poco.

Estos últimos dos segmentos pueden conocer el género jpop pero pueden preferir otros géneros mucho más populares en Lima, como el rock o el pop.

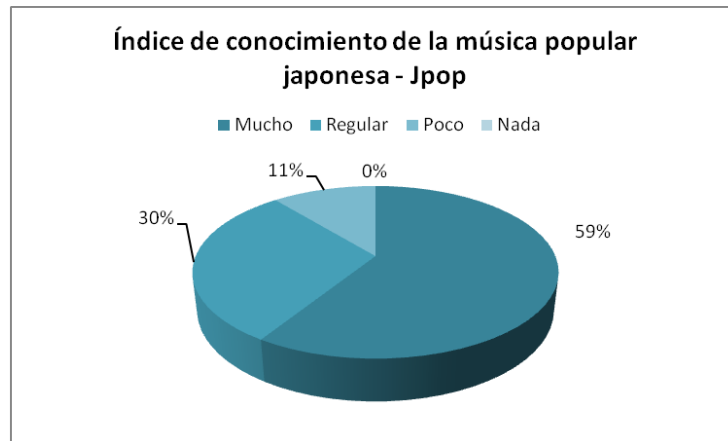


Figura 21. Índice de conocimiento de la música popular japonesa - Jpop

3.2.3.3. Pregunta 12: ¿Cómo la conociste?

Como señalamos en el punto anterior, el interés por la música popular japonesa tiene una relación directa con el anime, pues el 87% de los encuestados la conoció a través de las series animadas.

En algunos casos, el anime y la música jpop llevan a otras manifestaciones culturales, como las tribus urbanas *Lolita*, *Visual Kei*, entre otras.

El jpop es interpretado por los artistas más reconocidos del género y en muchos casos es la plataforma de despegue de otros. El gusto por un anime y los temas musicales que lo acompañan pueden generar interés en la música, al conocer a un artista se puede conocer a otros, y se abren las puertas a al universo que representa la música pop de Japón.

Un 5% conoció el jpop a través de internet. Probablemente gracias a portales como youtube, que ha servido como apoyo importante en la difusión de este y otros géneros en occidente.

Un 4% llegó a ella por recomendación, como sucede también con el anime; y el otro 4% la conoce gracias a los doramas (telenovelas

japonesas), que también emplean openings y endings; o también porque la escucharon desde pequeño en casa.

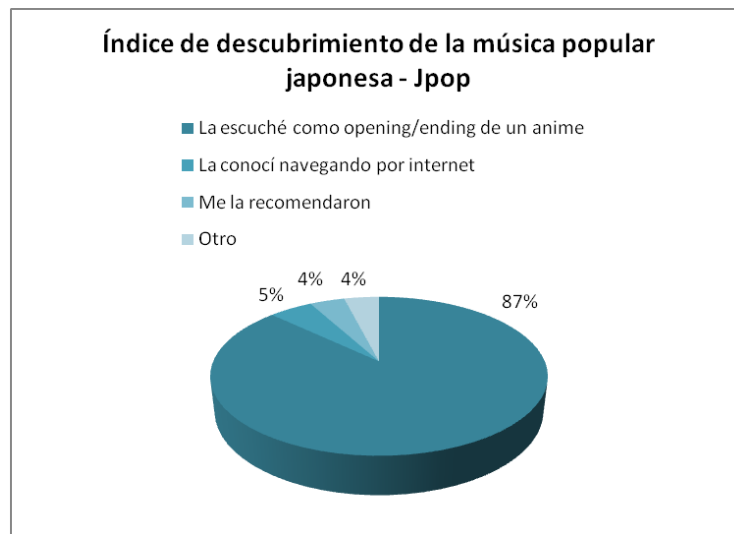


Figura 22. Índice de descubrimiento de la música popular japonesa - Jpop

3.2.3.4. Pregunta 13: ¿Conoces la comida japonesa?

Otra manifestación cultural que es de fácil acceso y difusión es la comida tradicional, especialmente en esta época, dada la relevancia de la gastronomía, no sólo en Perú sino también en otras partes del mundo.

La comida japonesa llegó a nuestro país gracias a las olas migratorias de principios del siglo pasado. Sin embargo, podríamos asumir que su creciente popularidad se debe en parte a la mayor difusión que tiene tanto en animes como en medios de comunicación.

El 83% de la muestra conoce y ha probado la comida japonesa, de esa cifra, el 43% la come cada vez que tiene oportunidad y el 40% lo hace cada vez que va a un evento relacionado con el anime y la cultura japonesa, pudiendo encontrar ahí ya una fuerte relación entre

ambos elementos. También tenemos un 16% que si bien no asiste a estos eventos estaría dispuesto a hacerlo.

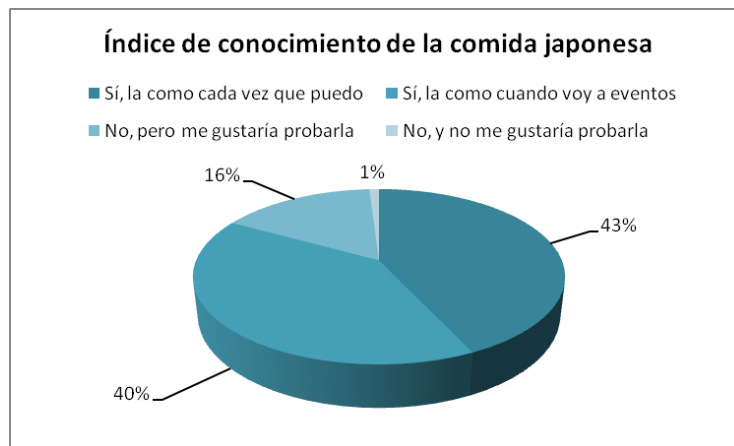


Figura 23. Índice de conocimiento de la comida tradicional japonesa.

3.2.3.5. Pregunta 14: ¿Cómo la conociste?

El 41% de la muestra conoció la comida japonesa a través del anime y esto la indujo a probarla, cifra importante considerando que los animes suelen presentar estos platillos aunque no le den demasiada relevancia. Algunos protagonistas de las series tienen incluso un platillo preferido, como el Ramen en *Naruto*.

Un 34% llegó a la comida japonesa por recomendación y posiblemente a través del anime de forma indirecta. Podemos suponer que, estando compuesta nuestra muestra por otakus, la recomendación proviene de ese entorno, probablemente de un otaku que probó la comida porque la vio en un anime.

Tenemos también a un 18% que la conoció a través de la televisión, quizá en programas de cocina o doramas; y un 7% que la conoce porque la preparan en casa.

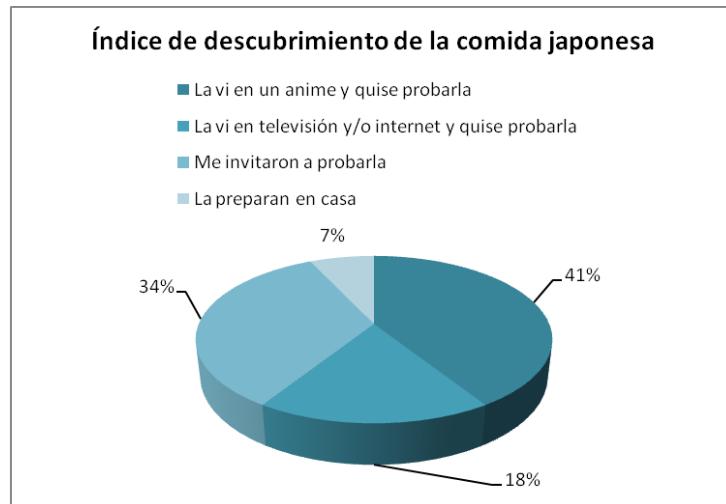


Figura 24. Índice de descubrimiento de la comida japonesa

3.2.3.6. Pregunta 15: ¿Te vistes como algún personaje de anime o usas algún accesorio que hayas visto en alguna serie de anime?

El anime, como otros productos culturales de esa naturaleza, suelen tener una gran influencia sobre la moda y la forma de vestir de los consumidores. La animación japonesa dio paso al cosplay, explicado anteriormente, a principios de los 80's.

En la última década esta práctica se ha hecho mucho más tangible en nuestro país, al punto de realizarse competencias y concursos de cosplay en casi todos los eventos relacionados al anime. Para los otakus que practican cosplay, las convenciones y eventos son una gran oportunidad para lucir sus habilidades en confección e interpretación de sus trajes y personajes.

Pero la influencia del anime no queda sólo en el cosplay. Los grandes éxitos como *Naruto* vienen acompañados de cientos de productos de merchandising, como souvenirs y accesorios de la serie, figuras de acción, material de escritorio, ropa, etc.

Todas las prendas creadas como elemento de mercadeo tiene también una influencia cultural japonesa. Tratándose de *Naruto*

podemos encontrar entre las prendas más vendidas y codiciadas las réplicas de los protectores que los personajes de la serie usan como insignias, réplicas también de las armas, anillos, prendedores y collares, entre otros.

El 45% de los encuestados utilizan vestimentas o prendas relacionadas al anime. De esa cifra, el 24% lo hace cada vez que puede y un 21% lo hace sólo en los eventos otaku, probablemente en ese segmento se encuentren los cosplayers.

Un 48% estaría dispuesto a hacerlo en algún momento, resultando en un amplio segmento de mercado con predisposición para consumir esta clase de productos. Por otra parte, tenemos un 8% que no estaría dispuesto a utilizar las prendas mencionadas, quizá debido a los prejuicios y burlas que esta actividad acarrea o a lo costoso que puede resultar el confeccionar un traje.

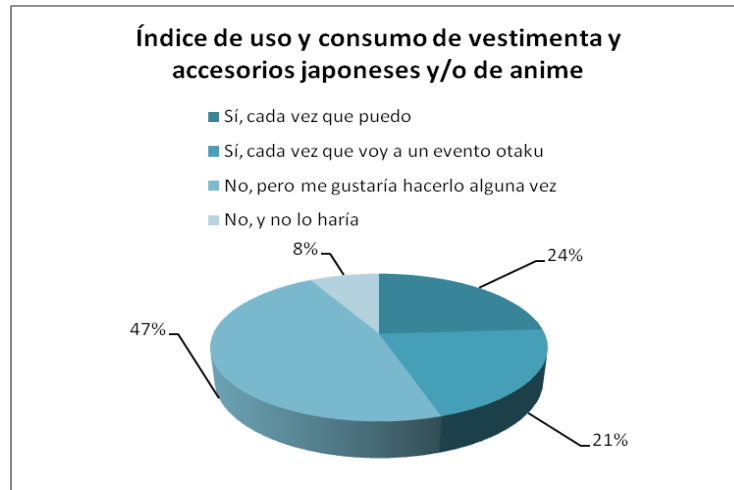


Figura 25. Índice de uso y consumo de vestimenta y accesorios japoneses y/o de animes.

3.2.3.7. Pregunta 16: ¿Utilizas palabras, señas o expresiones que hayas visto o escuchado en algún anime?

Una de las formas en que el anime tiene mayor influencia es el lenguaje. Al igual que con el inglés, el japonés entra a través de

frases, gestos o palabras representativas del anime, convirtiéndose en un modismo de la comunidad otaku.

Como se detalló en párrafos anteriores, *Naruto* contiene algunas palabras, señas y expresiones que pueden ser fácilmente aprendidas. A esto debemos sumarle el hecho que, debido a que la gran mayoría de consumidores de anime lo hacen en idioma original y subtulado, el japonés es más fácil de aprender y entender.

Un 31% de la muestra utiliza todo el tiempo expresiones o gestos extraídos del anime. Mientras que un 51% los utiliza sólo entre sus amigos, o cuando asisten a eventos de anime, convirtiéndolos en una forma de lenguaje coloquial. Podemos hablar entonces de interculturalidad a nivel del lenguaje.

Un 13% no lo hace pero considera que podría aprender algunos términos o expresiones lo que denota una predisposición a utilizar los términos y un nivel de conciencia sobre la influencia que puede tener la serie sobre ellos.

Mientras que un 5% no está interesado en hacerlo, quizá porque no suele interactuar con otros otakus que utilicen dichos términos o consideran exagerado hablar como los personajes de las series que ven.

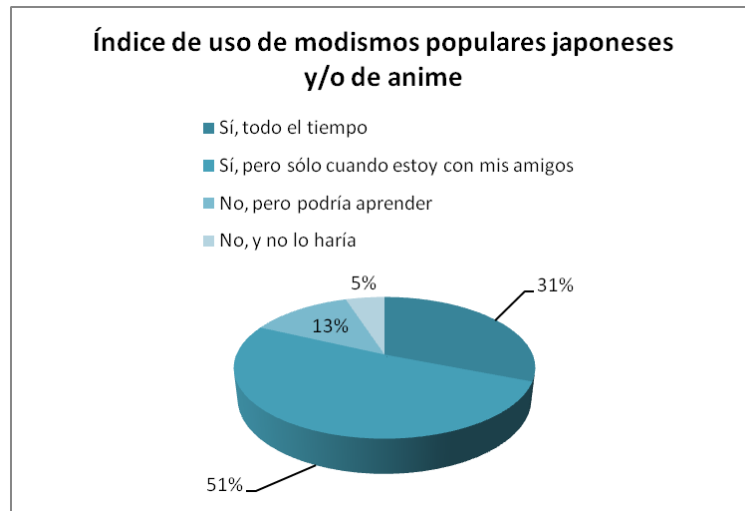


Figura 26. Índice de uso de modismos populares japoneses y/o de animes.

3.2.3.8. Pregunta 17: ¿Has aprendido algo de japonés viendo animes?

Como se explicó en puntos anteriores, gracias a que los otakus consumen anime en idioma original se incrementa la posibilidad de aprender japonés, ya sea de forma oral o escrita, aunque la probabilidad es mucho mayor para la primera.

El anime, además de aprendizaje por inercia, también genera interés por conocer más del idioma, para evitar tener que leer los subtítulos y entender mejor el mensaje de la serie. El dominio del idioma permite también entender algunos diálogos en doble sentido utilizados generalmente en las comedias anime. Más de la mitad de la muestra (55%) aprendió mucho de japonés, escrito y/o hablado, viendo anime.

Podemos considerar que en este segmento se encuentran aquellos que han visto más de 50 series de anime hasta el momento y asisten a eventos sobre cultura japonesa. Mientras que un 27% aprendió algunas palabras y textos, y el restante 18% considera que podría aprender viendo anime demostrando una predisposición a hacerlo.

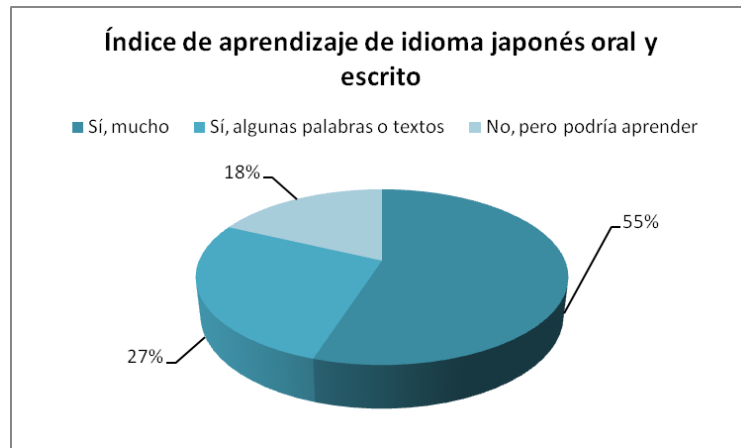


Figura 27. Índice de aprendizaje de idioma japonés oral y escrito.

3.2.3.9. Pregunta 18: Al hacer algún dibujo ¿Usas como modelo algún anime?

El dibujo, además de una forma de arte, es una manifestación cultural y es la base tanto del manga como el anime, además de ser una actividad recreativa bastante común en este ámbito. Por tanto, también puede darse una influencia cultural japonesa a este nivel.

El 55% de la muestra se basa en los animes que han visto para realizar dibujos. Podemos considerar que un porcentaje de este segmento dibuja manga. A este nivel ya existe un intercambio cultural más tangible y de mayores dimensiones.

El 27% de los encuestados no suele basarse en animes para hacer dibujos. Mientras que el 18% restante simplemente no dibuja, aún así esto no significa que no reciban algún otro tipo de influencia de los anime que ven.

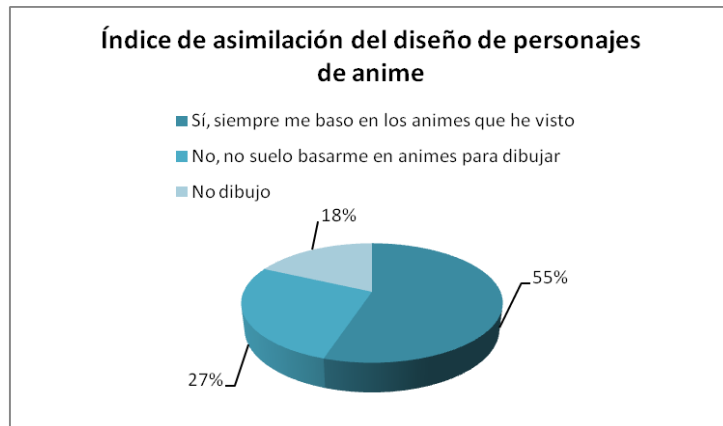


Figura 28. Índice de asimilación del diseño de personajes de anime.

3.2.3.10. Pregunta 19: ¿Crees que el hecho de ver anime hace que te intereses en la cultura japonesa?

El 65% de la muestra reconoce que su gran interés por la cultura japonesa se debe a los animes, confirmando los resultados presentados en los puntos anteriores sobre la influencia del anime como agente cultural. Esto quiere decir que los consumidores de anime son concientes de que existe una incidencia del anime en sus vidas y al seguir con el consumo la están aceptando.

Un 27% reconoce que el interés generado por la cultura nipona a partir del anime es regular y el 8% restante considera que al menos le genera un poco de interés.

Es interesante que aunque en mayor o menor medida los consumidores de anime sean concientes del interés que les ha generado estas series de animación con respecto a la cultura japonesa y lo acepten. Con estas cifras podemos establecer que, efectivamente, el anime genera interés en su cultura de procedencia y es el principal catalizador para el proceso de intercambio cultural.

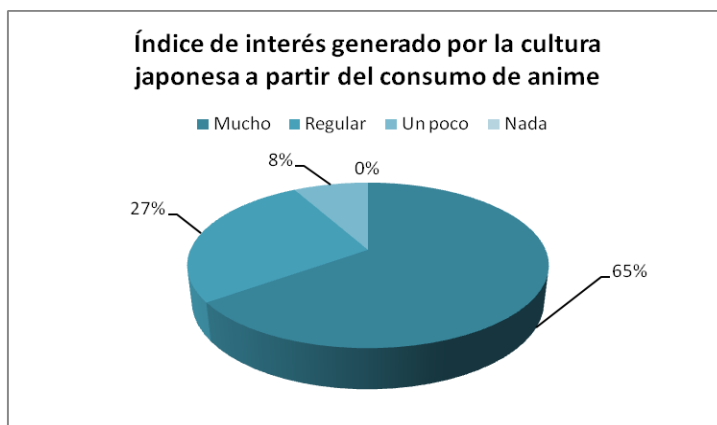


Figura 29. Índice de interés generado por la cultura japonesa a partir del consumo de anime.

CAPÍTULO IV
CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

- Se demuestra que *Naruto* es, de forma intencionada o no, un elemento de transculturación. Pero no sólo esta serie, sino el anime en general, pues como producto cultural japonés tiene, necesariamente, rasgos, patrones y elementos de esta cultura. A pesar de ello no se debe pensar en el anime como agente alienante o de dominación. Por el contrario, es una herramienta de interculturalidad que resulta en un intercambio cultural entre sociedades y un enriquecimiento del acervo cultural de ambas.

Sin embargo, si bien hay una adopción de patrones culturales japoneses por parte de los consumidores de series como *Naruto*, ese proceso de interculturalidad no se debe únicamente a un anime específico, sino al consumo reiterado de varios animes. Sabemos que la gran mayoría de otakus de Lima han visto más de 20 series de anime en su vida, llegando a superar las 100 en muchos casos. En ese segmento es donde se da una mayor predisposición a captar patrones culturales foráneos y asimilarlos como propios.

- El proceso de transculturación es impulsado principalmente por los medios de comunicación y sobre todo el internet, que propician un intercambio cultural acelerado que no conoce fronteras, lo que Edgar Morín denominó “folklore planetario”, nacido de la creación de nuevas manifestaciones culturales producto del encuentro cultural, y estableciendo un patrón tanto cultural como de consumo a nivel global.

La cultura pop de Perú se enriquece con las manifestaciones populares japonesas, dándole un nuevo matiz y ampliando la oferta cultural. De la misma forma en que la gastronomía evolucionó gracias a las influencias extranjeras y del interior del país hasta convertirse en, probablemente, el único punto en

común con el que todos podemos identificarnos; nuestra cultura popular se nutre y se expande, se vuelve cosmopolita.

- Se demuestra que los aficionados a las series de animación japonesa adoptaron patrones culturales presentados en los animes, en mayor o menor medida. La aprehensión de dichos patrones se debe al consumo reiterado de animes, que contienen también elementos occidentales que disminuye el impacto en el proceso de interculturalización. Ahora, aspectos como la música, las expresiones e incluso el idioma japonés forman parte del imaginario de los otakus de Lima.
- El análisis y la encuesta demostraron que tanto la música como la vestimenta, que están presentes en toda la serie, son los aspectos que mejor asimilan los consumidores, así como las señas y expresiones que se convierten en parte del acervo popular de la comunidad otaku. Sin embargo, otro gran factor que propicia la transculturación, presente en todos los episodios del anime y que suele no tomarse mucho en cuenta, es el idioma. El consumo de anime en idioma original (japonés) fomenta tanto el aprendizaje como el interés en otros elementos culturales. Podemos considerar al idioma como el primer eslabón de la cadena de manifestaciones culturales que nos lleva a un proceso de transculturación.
- La principal implicancia de la adopción de patrones culturales foráneos es el enriquecimiento de la cultura propia, a nivel de la persona, y también de la cultura popular; y no un imperialismo cultural por parte de Japón sobre nosotros a través del anime pues tanto los patrones culturales que nos presentan las series de animación como el discurso de las mismas, sobre todo en *Naruto*, distan mucho de los mensajes de superioridad y modelo a seguir utilizado por la industria cultural estadounidense. Por el contrario, el argumento de la mayoría de animes, especialmente el Shōnen, resaltan la amistad, el honor, la valentía y el trabajo en equipo sobre otros valores consumistas.

A pesar del alto índice de acción y violencia que contiene *Naruto*, la serie presenta una postura anti-bélica muy marcada, expresada a través del cuestionamiento que hace sobre la guerra y su naturaleza: el odio lleva a la

destrucción y genera enfrentamientos interminables. Resalta otros valores muy arraigados en Japón como la sinceridad y el mantener la palabra a pesar que ello requiera sacrificios, beneficiosos para cualquier tipo de sociedad.

- Si bien los elementos de la cultura japonesa se presentan en un contexto moderno y occidentalizado, guardan la esencia de la cultura en que se gestaron y rescata episodios tanto históricos como folklóricos de Japón. Sin embargo, al ser parte de una afición poco entendida en nuestra sociedad como es la animación japonesa, muchas de estas manifestaciones no suelen demostrarse abiertamente por lo que se mantienen dentro de la comunidad otaku. A pesar de ello, en Perú, al igual que en Japón, los otakus están ganando terreno socialmente hablando y van derribando de a pocos aquellos prejuicios que los demás tienen sobre ellos, como el de ser personas alienadas, infantiles o que sólo quieren llamar la atención.
- La adopción de patrones culturales foráneos y la identidad cultural son términos que deben tomarse en cuenta no sólo a nivel de grandes masas humanas sino también, a nivel de cada persona. La identificación con una u otra cultura depende del entorno en que una persona se desarrolle, pero también de aquello que aprehende a lo largo de su formación y aquello que elige aprehender. La identificación con una cultura no se rige por el espacio o tiempo en que la persona exista sino de aquello con por lo que siente empatía.
- Si bien es cierto que existe una gran influencia de la cultura japonesa y de otras culturas, estos procesos son parte de la evolución natural de la sociedad, del ser y la cultura. El anime no debe ser visto como una arma ideológica, un producto infantil, un elemento más del marketing (aunque hay algunos casos), sino como lo que es: una manifestación cultural, una ventana a mundos fantásticos pero también a nuestra realidad, social y humana, una oportunidad de conocer otras latitudes, otras formas de ver la vida. En otras palabras, debemos ver el anime como lo que es: una forma de arte.

4.2. Recomendaciones

Muchas veces, los resultados de una investigación dejan más preguntas que respuestas y son el punto de partida de nuevos estudios cada vez más profundos sobre el tema. Tanto la encuesta como el análisis de contenidos expusieron cifras y hechos que no estaban contemplados al iniciar el estudio; incluso, la propia investigación abre las puertas a nuevos trabajos que complementen el conocimiento generado.

La encuesta demostró que existen más mujeres que hombres en la comunidad otaku, cabe preguntarnos a que se debe esto. ¿Qué puede ver una mujer en el anime que un hombre no?

De la misma forma, existen más otakus entre los 18 y 22 años que en otros rangos de edad, por lo explicado sobre el boom del anime en los 90's. Surge un tema de investigación: cómo incide la animación japonesa en las generaciones evaluadas. ¿Tendrá el mismo efecto un anime en un joven adulto que se inició con *Dragon Ball* que en un pre-adolescente que hace sus pininos con series más sofisticadas y de temáticas mucho más desembarazadas?

El lenguaje del anime se está adoptando de a pocos en otros medios como el cine y la televisión. ¿Podría estar incidiendo este arte en las nuevas generaciones de realizadores? Sus formas particulares y estética única puede inspirar tanto a los que hacen dibujos como a los que se expresan a través de otras formas de arte ¿cómo ha influenciado el anime a otras manifestaciones artísticas?

Otro punto importante es el intentar descubrir que es lo que un consumidor de anime puede sacar de estas series. ¿Cuáles son las satisfacciones emocionales y cognoscitivas que pueden obtener de un anime? Es importante considerar que más allá de toda razón, las aficiones y el fanatismo por algún producto, persona o actividad tiene una raíz emocional generada a partir de las expectativas y aquello que desee alcanzar el consumidor.

Por otra parte, resulta interesante la idea de apropiarse del anime como medio para revalorar ciertos aspectos de la cultura propia. Si a través de una serie de animación se puede rescatar y difundir, de forma lúdica e impactante, los valores culturales de un pueblo podemos intuir que utilizando el medio de la misma forma y adaptándolo a nuestro contexto podemos recuperar las manifestaciones culturales olvidadas de nuestro país.

Es cierto que el mercado del anime y la cultura pop japonesa crece de forma acelerada en Perú, sobre todo en los últimos 10 años. Pero a pesar de ello sigue desarrollándose de forma desordenada. Se puede estudiar de forma más exhaustiva el crecimiento de este segmento y sus proyecciones sociales y económicas.

La encuesta también arrojó cifras muy interesantes sobre los medios a través de los cuales se consume de anime. La gran mayoría lo hace a través de internet. Probablemente por su gratuidad e inmediatez. Surgen dos cuestiones. La primera referida al internet: ¿cómo se puede aprovechar esta predilección por el internet que tienen los otakus? ¿Esta nueva forma de consumir anime que reconvertirá el mercado? ¿Cuáles son los alcances del internet como medio de difusión del anime? ¿Cuál es el alcance del internet como medio transculturizador?

La segunda está referida a los temas de copyright. En los últimos 5 años, con el boom del youtube y otros sites de internet que permiten visualizar contenido protegido por derechos de autor de forma gratuita, la legislación de la web se ha vuelto más severa y drástica.

El internet permite visualizar y descargar anime de forma indiscriminada, algo bueno y malo según se vea, pero ¿puede llevar esto a la liberación de este tipo de material a nivel de las redes multimedia? La world wide web es tan gran que resulta muy complicado parametrarla e imponerle normas, es una verdadera anarquía.

Sobre el punto del copyright podemos reconocer un último cuestionamiento: ¿El cosplay está infringiendo las leyes de propiedad intelectual y los derechos de autor? Si bien es una actividad generalmente sin fines de lucro y es considerado un hobby por los

que lo practican se está utilizando un personaje patentado y registrado por sus creadores, su uso sin autorización ¿puede ser considerado un delito?

Cuestiones surgidas de una investigación que se espera, sea un aporte a todos aquellos que deseen ir más allá de los planteamientos presentados en el afán de producir conocimiento.

BIBLIOGRAFÍA

Referencias Bibliográficas

ALSINA, Miguel Rodrigo. La Comunicación Intercultural. 1era ed. Barcelona, España : Anthropos Editorial, 1999. 270 p.

ISBN 84-7658-572-1

ANIME. MÁS QUE UN DIBUJO ANIMADO, CÓMICS Y CARICATURAS. [en línea] Lima. Blanca Méndez 21 febrero 2006 [29 enero 2010]

Disponible en: <http://riie.com.pe/?a=39825>

Audio latino o Audio japones o Audio ingles? [en línea] MCAanime. [fecha de consulta: 29 de junio de 2010].

Disponible desde internet: <http://www.mcanime.net/foro/viewtopic.php?t=107771>

BARBERO, Martín. De los Medios a las Mediaciones: Comunicación Cultura y Hegemonía. 5ta ed. Bogotá, Colombia : Unidad Editorial del Convenio Andrés Bello, julio 2003. 351 p.

ISBN 958-9089-50-X

BRENNER, Robert E. Understanding Manga y Anime. 1era ed. Westport, Estados Unidos : Libraries Unlimited, 2007. 106 p.

ISBN 978-1-59158-332-5

CERVANTES MÁRQUEZ, Armando. La salsa como fenómeno social de identidad cultural. Tesis (Licenciada en Ciencias de la Comunicación) Puebla, México : Universidad de las Américas Puebla, Departamento de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades, 2004. 160 p.

CHION, Michael. La Audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. 1era ed. Barcelona, España : Paidós, 1993. 206 p.

ISBN 84-7509-859-2

DRAZEN, Patrick. Anime Explosion: The what, why and wow of japanese animation. 1era ed. California, Estados Unidos : Stone Bridges Press, 2006. 363 p.

ISBN 1-880656-72-2

El Nacimiento de la Cultura Otaku en México. [en línea] México DF : Blog de Christian Hernández. [fecha de consulta: 01 febrero 2010].

Disponible en: <http://torukajin.blogspot.com>

GALLINO, Luciano. Diccionario de Sociología. 3era ed. D.F., México : Siglo XXI Editores, 2005. 1003 p.
ISBN 968-23-1742-8

GARCÍA CANCLINI, Néstor. ¿De qué estamos hablando cuando hablamos de lo popular? [en línea] México, D.F. : agosto 1983 [fecha de consulta: 10 de marzo 2010]
Disponible en:
<http://trabajaen.conaculta.gob.mx/convoca/anexos/De%20que%20estamos%20hablanco%20cuando%20hablamos%20de%20lo%20popular.PDF>

GARCÍA CANCLINI, Néstor. La Globalización ¿productora de culturas híbridas? [en línea] Buenos Aires, Argentina : agosto, 2005 [fecha de consulta: 25 de marzo 2010]
Disponible en: <http://www.hist.puc.cl/historia/iaspm/pdf/Garciacanclini.pdf>

GARCÍA, Diego S. Subculturas: ¿Moda o Peligro? 1era ed. Bogotá, Colombia : San Pablo, 2009. 93 p.
ISBN 978-958-715-265-2

GIROLA, Lidia. Anomia e Individualismo: del diagnóstico de la modernidad de Durkheim al pensamiento contemporáneo. 1era ed. Barcelona, España : Antrophos Editorial, 2005. 319 p.
ISBN 84-7658-735-X

GRIMSON, Alejandro. Interculturalidad y Comunicación. 1era ed. Bogotá, Colombia.: Grupo Norma, 2001. 133 p.
ISBN 958-04-6241-0

HATCHER, Jordan. Of Otaku and Fansubs: A Critical Look at Anime Online in Light of Current Issues in Copyright Law [en línea] Hertforshire, Inglaterra : abril 2007 [fecha de consulta: 15 de abril 2010]
Disponible en: <http://www.bileta.ac>.

HERNÁNDEZ, Roberto; FERNÁNDEZ, Carlos y BAPTISTA, Lucio. Metodología de la investigación. 4ta ed. D.F., México : McGraw-Hill/Interamericana Editores, 2006. 850p.
ISBN 970-105753-8

HOLSTI, Ole R. Content Analysis for the social sciences and humanities. 1era ed. Estados Unidos : Addison-Wesley Pub. Co, 1969. 235p.
ISBN 1-880646-72-3

JAPANORAMA: Otaku [Video On-line] Londres, Inglaterra : BBC Londres, 2007. 3 videos (video on-line), (26 min 56 seg) : son., col.

JOLLIFE, Susan. Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing contemporary Japanese... 1era ed. Estados Unidos : Palgrave, 2001. 311 p.
ISBN 0-312-23862-2

KISHIMOTO, Masashi. Libro de Ilustraciones Uzumaki. 1era ed. Tokyo, Japón : Editorial Glénat : diciembre 2007. 146 p.
ISBN 978-84-8357-299-3

KLESING-REMPEL, Ursula. Lo Propio y Lo Ajeno: Interculturalidad y Sociedad Multicultural. 1era ed. México : Plaza y Valdés Editores, diciembre 1996. 273 p.
ISBN 968-856-502-4

LO PROPIO Y LO AJENO: Interculturalidad y sociedad intercultural por Ursula Klesing-Rempel [et al.], México, D.F. : Plaza y Valdés Editores, 1996. 295 p.
ISBN 968-856-502-4

MALHOTRA, Naresh. Investigación de Mercados. Un informe Aplicado. 4ta ed. México, D.F. : Pearson Educación, 2004. 737 p.
ISBN 970-26-0491-5

MANCILLAS OROZCO, Erika. Análisis de la estructura narrativa del manga "CLOVER" de CLAMP. Tesis (Licenciada en Ciencias de la Comunicación)
Puebla, México : Universidad de las Américas Puebla, Departamento de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades, 2007. 200 p.

MONJE, Adolfo. Pluralismo y Nacionalismo Japonés. *A Parte Rei* [en línea] Noviembre 2004, no. 36. [fecha de consulta: 01 febrero 2010]
Disponible en: <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/page46.html>

MORÍN, Edgar. Cultura y Globalización. *El Nacional* : Caracas, Venezuela. 04 de agosto de 2008.

MORÍN, Edgar y KERN, Anne Brigitte. Tierra-Patria. 2da ed. Barcelona, España : Editorial Kaidós, setiembre 2005. 232 p.
ISBN 84-7245-284-0

MORRIS-SUZUKI, Tessa. Cultura, etnicidad y globalización: La experiencia japonesa. México, D.F. : Siglo XXI Editores, 1998. 260 p.
ISBN 968-23-2143-3

MUÑOZ, Blanca. Cultura y Comunicación: Introducción a las teorías Contemporáneas. 1era ed. Madrid, España : Fundamentos, 2005. 399 p.
ISBN 84-245-1037-2

ORTIZ, Renato [et. al]. Comunicación, cultura y globalización. 1era ed. Colombia, Bogotá : CEJA, 2003. 285 p.
ISBN 958-683-669-X

PATTEN, Fred. Watching Anime, Reading Manga: 25 years of essays and reviews. 1era ed. California, Estados Unidos : Stone Bridges Press, 2004. 371 p.
ISBN 1-880656-92-2.

POITRAS, Gilles. Anime Essentials: Every thing a fan needs to know. 1era ed. California, Estados Unidos : Stonen Bridges Press 2001. 126 p.
ISBN 1-880656-53-1

PORTA, Luis y SILVA, Miriam. Investigación Cualitativa: El análisis de contenido en la investigación cualitativa. [en línea] Mar del Plata, Argentina : octubre 2003 [fecha de consulta: 11 de julio de 2010]
Disponible en: <http://www.uccor.edu.ar/paginas/REDUC/porta.pdf>

RAMÍREZ AZOFEIFA, José. Fundamentos de antropología rural: Antología. 1era ed. EUNED, 1994. 418 p.
ISBN 997-76-4795-X

REHAAG, Irmgard. El Pensamiento Sistémico en la Asesoría Intercultural: La aplicación de un enfoque teórico a la práctica. 1era ed. Editorial Abya Yala, 2007. 90 p.
ISBN 997-82-2674-5

ROCCA, Adolfo V; BOGARÍN, Mario. La Estética Otaku y el imaginario Manga/Anime. [en línea] Valparaíso, Chile : mayo 2008 [fecha de consulta: 28 enero 2010].
Disponible en: <http://adolfovrocca.bligoo.com/>

SÁ MARKMAN, Rejane. La Juventud y el Simbolismo de la Música Mangubeat: Valores y PostModernidad. Tesis (Doctor en Periodismo y Ciencias de la Comunicación). Bellaterra, España : Universidad Autónoma de Barcelona, Programa de Doctorado en Periodismo y Ciencias de la Comunicación, 2002. 414 p.

SEXO Y OTRAS ADULTECES EN LOS DIBUJOS ANIMADOS. [en línea] Lima : La Nuez, Blog de Javier Prado. 28 diciembre 2008 [28 enero 2010].

Disponible en: <http://blogs.elcomercio.pe/lanuez/2008/04/sexo-y-otras-adulteces-en-los.html>

SOLOGUREN, Javier; LERNER, Salomón y SILVA-SANTIESTEBAN, Ricardo. Obras Completas de Javier Sologuren Volumen 10. 1era ed. Lima, Perú : Pontificia Universidad Católica del Perú, 2005. 487 p.

ISBN 997-24-2739-0

SZURMUK, Mónica y McKEE IRWIN, Robert. Diccionario de Estudios Culturales Latinoamericanos. 1era ed. D.F., México : Siglo XXI Editores, 2009. 332 p.

ISBN 978-607-03-0060-8

VARELA, Roberto. Cultura y Poder: Una visión antropológica para el análisis de la cultura política. 1era ed. Barcelona, España : Anthropos Editorial, 2005. 175 p.

ISBN 84-7658-754-6

VÉLEZ CAMPOS, Nadia. Análisis de contenido de dos producciones de Walt Disney, Mulán y Pocahontas como reflejo de cultura, representaciones e ideologías. Tesis (Licenciada en Ciencias de la Comunicación) Puebla, México : Universidad de las Américas Puebla, Departamento de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades, 2004. 110 p.

ANEXOS

ANEXO 1 - FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO:

NOMBRE:

DURACIÓN:

PERSONAJES:

TEMA:

SINOPSIS:

BANDA SONORA:

Opening:

Idioma:

Género:

Influencias Musicales Japonesas:

Ending:

Idioma:

Género:

Influencias Musicales Japonesas:

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

Comida tradicional japonesa.

Vestimenta Tradicional Japonesa.

Accesorios.

Música.

Mitos y creencias.

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:

Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).

Normas y sanciones.

ANEXO 2 - ENCUESTA

1. ¿Cuántos años tienes?

- a) 15 a 18
- b) 18 a 22
- c) 22 a 25

2. ¿Sexo?

- a) Masculino
- b) Femenino

3. ¿Cuántas horas de anime ves a la semana?

- a) De 1 a 4 horas
- b) De 4 a 10 horas
- c) De 10 a 20 horas
- d) De 20 a más horas

4. ¿Cuántas series de anime has visto hasta el momento?

- a) De 1 a 20 series.
- b) De 20 a 50 series.
- c) De 50 a 100 series.
- d) Más.

5. ¿Qué género de anime prefieres?

- a) Acción y aventura.
- b) Drama psicológico.
- c) Comedia romántica.
- d) Otro.

6. ¿Cómo conociste el anime?

- a) Lo vi en televisión (Señal abierta o cable)
- b) Lo encontré navegando en internet
- c) Me lo recomendaron.
- d) Otro.

7. **¿Dónde sueles ver anime?**

- a) Lo veo en televisión (Señal abierta o cable).
- b) Compro los DVD's de la serie.
- c) Lo veo en internet.
- d) Otro.

8. **¿Cómo sueles ver el anime?**

- a) En japonés y con subtítulos al español.
- b) Doblado al español.

9. **¿Has visto *Naruto*?**

- a) Sí, me vi toda la serie.
- b) Sí, vi uno que otro episodio.
- c) No he visto la serie pero si he leído el manga.
- d) No, pero sí he escuchado de él.
- e) No, ¿qué es *Naruto*?

10. **¿Asistes a eventos y convenciones sobre anime y/o cultura japonesa?**

- a) Sí, siempre que pueda.
- b) Sí, de vez en cuando.
- c) No, pero me gustaría ir.
- d) No, y no estoy interesado en asistir.

11. **¿Conoces la música popular japonesa (Jpop)?**

- e) Mucho
- f) Bastante
- g) Un poco
- h) No

12. **¿Cómo la conociste?**

- a) La escuché como opening/ending de un anime.
- b) La encontré navegando en internet.
- c) Me la recomendó un amigo o familiar.
- d) Otro.

13. **¿Conoces la comida japonés?**

- a) Mucho
- b) Bastante
- c) Un poco
- d) No

14. **¿Cómo la conociste?**

- a) La vi en un anime y quise probarla.
- b) La vi en televisión y/o internet y quise probarla.
- c) Me invitaron a probarla.
- d) La preparan en casa.

15. **¿Te vistes como algún personaje de anime o has utilizado algún accesorio que hayas visto en una serie de anime?**

- a) Sí, cada vez que puedo.
- b) Sí, cada vez que voy a un evento otaku.
- c) No, pero me gustaría hacerlo alguna vez
- d) No, y no lo haría.

16. **¿Utilizas palabras, señas o expresiones que hayas visto o escuchado en algún anime?**

- a) Sí, todo el tiempo.
- b) Sí, pero sólo cuando estoy con mis amigos.
- c) No, pero podría hacerlo
- d) No, y no lo haría.

17. **¿Has aprendido algo de japonés viendo animes?**

- a) Sí, mucho.
- b) Sí, algunas palabras o textos.
- c) No, pero podría aprender.

18. **Al hacer algún dibujo ¿Usas como modelo algún anime?**

- a) Sí, siempre me baso en los animes que he visto.
- b) No, no suelo basarme en animes para dibujar.
- c) No, no dibujo.

19. **¿Crees que el hecho de ver anime hace que te intereses en la cultura japonesa?**
- a) Mucho
 - b) Bastante
 - c) Un poco
 - d) Nada

ANEXO 3 – FICHAS DE ANÁLISIS NARUTO

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 001

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 001

NOMBRE: Entra Naruto Uzumaki

DURACIÓN: 23 minutos 30 segundos.

PERSONAJES:

- Naruto Uzumaki
- Iruka - Sensei
- 3er Hokage
- Sakura Haruno
- Sasuke Uchiha
- Misuki - Sensei

TEMA: Naruto descubre su origen e inicia su camino ninja.

SINOPSIS:

Naruto Uzumaki es un niño problemático de la Aldea de la Hoja y siempre está causando problemas. Ha reprobado el examen de graduación de la Academia Ninja por tercera vez consecutiva y su maestro, Iruka Sensei, lo castiga.

Misuki Sensei convence a Naruto que la única forma de lograr graduarse es robar el pergamino de los secretos, que contiene técnicas prohibidas. Sin embargo, la verdadera intención de Misuki es matar a Naruto y quedarse con la reliquia.

En medio de un enfrentamiento entre Misuki e Iruka, aquel le revela a Naruto su verdadero origen: él es el demonio de 9 colas que años atrás atacó la Aldea de la Hoja y mató a los padres de Iruka. Naruto derrota a Misuki y en recompensa Iruka le entrega la banda de Shinobi y con se gradúa finalmente.

BANDA SONORA:

Opening: Rocks – Hound Dog

Idioma: japonés e inglés.

Género: Pop Rock.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Abrazar la vida y empezar a vivir.

Ending: Wind - Akeboshi

Idioma: inglés.

Género: Folk.

Influencias Musicales Japonesas: Sí, contiene melodías interpretadas con Shakihashi.

Tema: No arrepentirse de lo vivido.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

Comida tradicional japonesa:

- Ramen.

Vestimenta Tradicional Japonesa

- El atuendo del Hokage.

Accesorios

- Kunais
- Cinta Shinobi.
- Shurikens.

Música

- Nine Tail Demon Fox – Toshiro Masuda.
- Afternoon of Konoha – Toshiro Masuda.
- Loneliness – Toshiro Masuda.
- Nervous – Toshiro Masuda.
- Sadness and Sorrow – Toshiro Masuda.
- Bad situation – Toshiro Masuda.
- Naruto Main Theme – Toshiro Masuda.

Mitos y creencias

- La leyenda del Demonio de 9 colas.

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:



Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).



Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 002

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 015

NOMBRE: Pelea de visibilidad cero. La destrucción del Sharingan.

DURACIÓN: 23 minutos 21 segundos.

PERSONAJES:

- Naruto Uzumaki
- Sasuke Uchiha
- Kakashi Hatake
- Sakura Haruno
- Haku
- Zabusa

TEMA: El mejor shinobi es aquel que logra convertirse en un arma.

SINOPSIS:

Atrapados en la técnica mortal de Haku, Naruto y Sasuke tratan de detenerlo. Al principio parece imposible, sin embargo Sasuke, gracias a su sharingan logra detectar sus movimientos poco a poco.

Mientras tanto, Zabusa confiesa a Kakashi que en su pelea anterior Haku les espía para reconocer las técnicas de los ninjas de Konoha y que éste es un arma mortal que nunca ha sido derrotado. Kakashi, al verse acorralado sin poder defender a sus pupilos se prepara para luchar contra Zabusa utilizando su sharingan.

Zabusa utiliza un jutsu que genera una espesa niebla lo que impide a Kakashi detectar cuál es el objetivo del ataque de su oponente hasta que es demasiado tarde. Kakashi salta al frente del viejo arquitecto y Sakura para protegerlos y en esa acción es herido.

BANDA SONORA:

Opening: Rocks – Hound Dog

Idioma: japonés e inglés.

Género: Pop Rock.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Abrazar la vida y empezar a vivir.

Ending: Wind - Akeboshi

Idioma: inglés.

Género: Folk.

Influencias Musicales Japonesas: Sí, contiene melodías interpretadas con Shakihashi.

Tema: No arrepentirse de lo vivido.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

Comida tradicional japonesa.

Vestimenta Tradicional Japonesa.

- El atuendo de Haku.
- El atuendo de Sakura Hano.
- El atuendo de Tazuna.

Accesorios (Bandas y/o protectores, armas, herramientas, entre otros)

- Kunais
- Cinta Shinobi.
- Shurikens.
- Máscara.

Música

- Need to be strong – Toshiro Masuda.
- Nervous – Toshiro Masuda
- Bad situation – Toshiro Masuda
- Evil – Toshiro Masuda
- Turn over – Toshiro Masuda

Mitos y creencias (Mitología Japonesa/oriental).

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:



Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).



Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 003

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 029

NOMBRE: El contrataque de Naruto. No pienso huir.

DURACIÓN: 23 minutos 13 segundos.

PERSONAJES:

- Naruto Uzumaki
- Sasuke Uchiha
- Sakura Haruno
- Orochimaru
- Anko San

TEMA: El valor es enfrentarse al peligro a pesar del temor.

SINOPSIS:

Naruto logra escapar luego de ser devorado por una serpiente gigante invocada por Orochimaru. Mientras tanto, Sasuke pretende entregarle a éste el pergamino del equipo a cambio que los deje huir.

Naruto detiene a Sasuke y le increpa su cobardía, enfrentándose sólo a Orochimaru, que acaba de invocar otra serpiente gigante. En medio de la batalla Naruto eleva su chakra gracias al demonio de 9 colas que lleva en su interior y se enfrenta al enemigo.

Sasuke no puede reaccionar ante un ataque de Orochimaru pues el temor lo deja paralizado, Naruto se interpone y salva a su amigo. Orochimaru sabe que si no detiene a Naruto se hará muy poderoso para enfrentarlo y sella el poder del demonio en Naruto dejándolo inconsciente. Mientras que en Konoha se han percatado que es Orochimaru el que se infiltró en el bosque de la muerte.

BANDA SONORA:

Opening: Haruka Kanata - Asian Kung Fu Generation

Idioma: japonés.

Género: Rock.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Correr riegos y llegar cada vez más lejos.

Ending: Harumonia - Rhytem

Idioma: japonés.

Género: Folk.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Aquello que tanto buscamos puede estar junto a nosotros sin siquiera notarlo.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

Comida tradicional japonesa.

Vestimenta Tradicional Japonesa.

- El atuendo de Orochimaru.
- El atuendo de Sakura Hano.

Accesorios

- Kunais.
- Cinta Shinobi.
- Shurikens.
- Pergamino de tierra y viento.

Música

- Orochimaru Fight – Toshiro Masuda.
- Nervous – Toshiro Masuda
- Bad situation – Toshiro Masuda
- Evil – Toshiro Masuda
- Turn over – Toshiro Masuda

Mitos y creencias (Mitología Japonesa/oriental).

- El demonio de 9 colas.

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:



Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).



Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 004

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 043

NOMBRE: ¿Shikamaru asombrado? Combate apasionante entre mujeres.

DURACIÓN: 23 minutos 15 segundos.

PERSONAJES:

- Naruto Uzumaki
- Ten Ten
- Temari
- Shikamaru Nara
- Rock Lee
- Gai Sensei
- Hokage
- Tsuchi Kin

TEMA: El guerrero más fuerte no es el fanfarrón sino el estratega.

SINOPSIS:

Temari se enfrenta a Ten Ten en las preliminares. Ten Ten basa su ataque en taijutsu y su técnica especial de dragones de viento pero esto no basta. Es derrotada fácilmente y humillada por su contrincante. Rock Lee promete vengarse por la derrota de su compañera pero su sensei se lo impide.

Shikamaru es el próximo en pelear contra Tsuchi. Ésta utiliza una técnica basada en cascabeles que aturden a su oponente pero Shikamaru es más listo y logra dominarla con su técnica de sombra imitadora, ganando la batalla.

BANDA SONORA:

Opening: Haruka Kanata - Asian Kung Fu Generation

Idioma: japonés.

Género: Rock.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Correr riegos y llegar cada vez más lejos.

Ending: Harumonia - Rhytem

Idioma: japonés.

Género: Folk.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Aquello que tanto buscamos puede estar junto a nosotros sin siquiera notarlo.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

Comida tradicional japonesa

Vestimenta Tradicional Japonesa.

- El atuendo del Hokage.
- El atuendo de Sakura Hano.
- El atuendo de Shikamaru.
- El atuendo de Kankuro.
- El atuendo de Gaara.
- El atuendo de Ten Ten.

Accesorios (Bandas y/o protectores, armas, herramientas, entre otros)

- Kunais
- Cinta Shinobi.
- Shurikens.
- Abanico de Temari.

Música

- Nervous – Toshiro Masuda.
- Glued State – Toshiro Masuda
- Bad situation – Toshiro Masuda
- Sasuke's Theme – Toshiro Masuda
- Confrontation – Toshiro Masuda

Mitos y creencias (Mitología Japonesa/oriental).

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:

Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).

Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 005

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 057

NOMBRE: ¡Voló! ¡Saltó! ¡Buceó! Llegó el Jefe Rana.

DURACIÓN: 23 minutos 30 segundos.

PERSONAJES:

- Naruto Uzumaki
- Gamabunta
- Jiraiya
- Temari
- Kankuro
- Baki
- El 4to Kasekage

TEMA: La persistencia y constancia son la clave del éxito.

SINOPSIS:

Naruto logra invocar a Gamabunta, el gran jefe rana, que se rehúsa a seguir sus órdenes, retando a su invocador a permanecer en su espalda todo el día. Naruto acepta el reto y se sostiene de la espalda de Gamabunta mientras este salta, bucea y se mueve para librarse del chiquillo.

Gaara, Temari y Kankuro aguardan el momento para llevar a cabo su plan mientras recuerdan los detalles de la misión encomendada en que Baki, su sensei, explica como la aldea de la Hoja se ha convertido en una amenaza económica para ellos. Esto ha llevado a la Aldea de la Arena a unirse con la Aldea del Sonido para derrotar a Konoha (Aldea de la Hoja).

BANDA SONORA:

Opening: Haruka Kanata - Asian Kung Fu Generation

Idioma: japonés.

Género: Rock.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Correr riegos y llegar cada vez más lejos.

Ending: Harumonia - Rhytem

Idioma: japonés.

Género: Folk.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Aquello que tanto buscamos puede estar junto a nosotros sin siquiera notarlo.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

Comida tradicional japonesa.

Vestimenta Tradicional Japonesa.

- El atuendo del Sannin Jiraiya.
- El atuendo de Gamabunta.
- El atuendo de Temari.
- El atuendo del 4to Kasekage.
- El atuendo de Gaara.
- El atuendo de Kankuro.

Accesorios

- Cinta Shinobi.

Música

- Strong and Strike – Toshiro Masuda.
- Bunta – Toshiro Masuda.

Mitos y creencias (Mitología Japonesa/oriental).

- Jiraiya, personaje mítico japonés.

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:



Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).



Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 006

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 071

NOMBRE: Absolutamente incomparable. ¡Una batalla a nivel de Hokage!

DURACIÓN: 23 minutos 14 segundos.

PERSONAJES:

- Temari
- Kankuro
- Gaara
- El 3er Hokage Sarutobi.
- El 1er Hokage.
- El 2do Hokage.
- Orochimaru.
- Enma.
- Sasuke Uchiha.
- Naruto Uzumaki
- Sakura Haruno.

TEMA: Aquellos errores del pasado y oportunidades que dejamos pasar pueden costarnos caro después.

SINOPSIS:

Sasuke persigue a Gaara que permanece inconsciente y es llevado por Temari y Kankuro fuera del alcance de los ninjas de Konoha. Naruto y Sakura tratan de alcanzar a su amigo para ayudarlo en la batalla.

Mientras tanto Sarutobi, el 3er Hokage, se enfrenta a las invocaciones de Orochimaru, cuyas formas son las del 1er y 2do Hokage. La batalla se torna difícil pues a su edad, Sarutobi no tiene la misma fuerza de antes. Cuando es atrapado por uno de los jutsus del 2do Hokage, Sarutobi invoca al Rey Mono, que se transforma en una vara de diamante y lo libera de la trampa en la que se encontraba.

Sarutobi se enfrenta a Orochimaru, que ahora utiliza la espada de Kusanagi para luchar contra el Hokage y su vara de diamante. Orochimaru derriba al Hokage y el Rey Mono va en su ayuda intentando estrangular a su enemigo, pero este escapa de las garras del Rey.

Sarutobi, al no tener otra opción se dispone a utilizar su jutsu más poderoso, en ese momento Orochimaru se quita la máscara que llevaba, revelando un rostro infantil, producto de una técnica prohibida.

Sasuke logra alcanzar a Temari, Kankuro y Gaara y está listo para enfrentarlos.

BANDA SONORA:

Opening: Kanashimi wo yasashisani – Little by little

Idioma: japonés.

Género: Pop rock.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: A pesar no cumplir con las expectativas que tenemos sobre nosotros mismos, siempre hay un mañana para poder hacerlo.

Ending: Alive - Raiko

Idioma: japonés

Género: Pop Rock/Rap

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Lo errores nos sirven para aprender y a pesar de ellos debemos seguir adelante.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:



Comida tradicional japonesa.



Vestimenta Tradicional Japonesa.

- El atuendo del 3er Hokage Sarutobi.
- El atuendo del 1er Hokage.
- El atuendo del 2do Hokage.
- El atuendo de Temari.
- El atuendo del 4to Kasekage.
- El atuendo de Gaara.
- El atuendo de Kankuro.
- El atuendo de Orochimaru.
- El atuendo del Rey Mono.



Accesorios

- Cinta Shinobi.



Música

- Heavy Violence – Toshiro Masuda.
- Orochimaru Figth– Toshiro Masuda.



Mitos y creencias (Mitología Japonesa/oriental).

- Orochimaru.

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:

Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).

Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 007

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 085

NOMBRE: Estúpido hermano pequeño. ¡Odia y aborrece!

DURACIÓN: 23 minutos 14 segundos.

PERSONAJES:

- Itachi Uchiha
- Sasuke Uchiha
- Naruto Uzumaki
- Jiraiya
- Gai Sensei
- Kisame

TEMA: Cada uno debe luchar sus propias batallas.

SINOPSIS:

Naruto ha sido acorralado por los miembros de Akatsuki, Itachi y Kisame, mientras Sasuke yace en el suelo mal herido. De pronto, aparece Jiraiya para proteger a Naruto y enfrentarse a Akatsuki pero Sasuke les pide que no intervengan pues quiere enfrentarse a su hermano él solo.

Itachi vence a Sasuke fácilmente y utiliza su sharingan para causarle un severo daño psicológico a su hermano menor, haciéndole recordar la noche en que todo el clan Uchiha fue asesinado

Al ver que Sasuke podría morir, Naruto corre para defender a su amigo y Jiraiya utiliza una de sus técnicas para convertir el lugar en el vientre de un sapo. A pesar de ser ésta una de las técnicas del sannin legendario de las que nadie ha podido escapar, Itachi logra abrir un forado con su temido amateratsu (técnica del fuego negro) y escapa junto a Kisame. Al ver el estado lamentable en que se encuentra Sasuke, Naruto jura hacerse más fuerte para vengarse de Akatsuki.

BANDA SONORA:

Opening: Go - Flow

Idioma: japonés.

Género: Punk Rock

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Para alcanzar los sueños se debe pelear por ellos y vencer todos los obstáculos.

Ending: Ima Made Nando Mo

Idioma: japonés.

Género: Rock.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Todos nos hemos sentido dejados de lado y pesar del sacrificio no hemos sido reconocidos. Sin embargo, eso no dura para siempre y siempre se puede ser el protagonista.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

Comida tradicional japonesa.

Vestimenta Tradicional Japonesa.

- El atuendo de Itachi.
- El atuendo Jiraiya.
- El atuendo de Kisame.

Accesorios

- Cinta Shinobi.
- Pergamino de Sello.
- Kunai.

Música

- Sneaking Nightmare – Toshiro Masuda.
- Jiraiya's Theme– Toshiro Masuda.
- Grief and Sorrow – Toshiro Masuda.

Mitos y creencias (Mitología Japonesa/oriental).

- Amateratsu.
- La leyenda de Jiraiya.

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:

Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).

Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 008

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 099

NOMBRE: El heredero de la voluntad de fuego.

DURACIÓN: 22 minutos 50 segundos.

PERSONAJES:

- Rock Lee
- Lady Tsunade
- Naruto Uzumaki
- Konohamaru
- Sakura Haruno
- Shizume.

TEMA:

SINOPSIS:

Konohamaru está muy deprimido pues ahora que hay una nueva Hokage cree que la aldea olvidará a su abuelo. Naruto le dice que el nunca olvidará al fallecido Hokage y que la aldea tampoco lo hará y le explica que Lady Tsunade nunca ocupará el lugar del original, por el contrario, ella resguardará aquello que el anterior Hokage luchó por proteger.

Lady Tsunade reconoce su deber como nueva Hokage y comprende lo importante de su papel a cargo de la aldea de la Hoja. Mientras tanto, Rock Lee se debate entre operarse o no, pues si bien la cirugía le permitiría volver a entrenar y cumplir misiones, de salir al podría costarle la vida o quedarse lisiado de por vida. Gracias al aliento de Sakura, su amor imposible, decide someterse a la operación.

BANDA SONORA:

Opening: Go - Flow

Idioma: japonés.

Género: Punk Rock

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Para alcanzar los sueños se debe pelear por ellos y vencer todos los obstáculos.

Ending: Ryusei - Tia

Idioma: japonés e inglés.

Género: Pop.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Los sueños y sentimientos como el amor iluminan nuestras vidas.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:



Comida tradicional japonesa.

- Dango (dulce japonés)
- Ramen.
- Sake.



Vestimenta Tradicional Japonesa.

- El atuendo de Lady Tsunade
- El atuendo Sakura Haruno.
- El atuendo de Shizume.
- El atuendo del 3er Hokage.



Accesorios

- Cinta Shinobi.



Música

- Sexiness – Toshiro Masuda.
- Sadness and Sorrow– Toshiro Masuda.



Mitos y creencias (Mitología Japonesa/oriental).



Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:



Textos escritos.



Símbolos.



Expresiones locales populares Verbales



Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:

■ Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).

■ Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 009

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 107

NOMBRE: ¡Quiero pelear contigo! Finalmente, la lucha entre Sasuke y Naruto.

DURACIÓN: 23 minutos 24 segundos.

PERSONAJES:

- Sasuke Uchiha
- Rock Lee
- Naruto Uzumaki
- Lady Tsunade
- Choji.
- Shikamaru Nara.
- Sakura Haruno.
- Asuma Sensei.
- Ino.

TEMA: La amistad tiene muchas formas: puede ser incondicional o puede terminar también en rivalidad.

SINOPSIS:

Sasuke, que yace en el hospital recuperándose aún, no puede soportar la idea que Narutos e haya más fuerte que él. Mientras tanto, Tsunade acaba de promover a Shikamaru a Chunnin y su sensei lo lleva a él y al resto de su equipo a celebrar.

Sakura y Naruto llegan a visitar a Sasuke, que no puede contener más su ira y reta a Naruto a pelear. Una vez en el techo del hospital la batalla inicia. Sakura oserva de lejos con pavor a sus dos amigos enfrentándose. Mientras Naruto prepara el rasengan para atacar a Sasuke y éste hace lo mismo con su chidori, Sakura corre para interponerse entre ambos.

BANDA SONORA:

Opening: Seishun Kyousoukyoku - Samboaster

Idioma: japonés.

Género: Rock.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: A pesar de intentar dejar el pasado atrás y tratar de superar los conflictos siempre quedan cicatrices que deteriora las relaciones.

Ending: Mountain a Go Go Two

Idioma: japonés.

Género: Rock.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Muchos abandonan sus sueños. El que sigue luchando está por encima de ellos.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

Comida tradicional japonesa.

Vestimenta Tradicional Japonesa.

- El atuendo de Ino.
- El atuendo de Lady Tsunade.
- El atuendo de Sakura Haruno.

Accesorios

- Cinta Shinobi.

Música

- Sasuke's Theme – Toshiro Masuda.
- Need to be Strong – Toshiro Masuda.

Mitos y creencias (Mitología Japonesa/oriental).

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:

Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).

Normas y sanciones .

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 010

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 121

NOMBRE: La pelea de todos.

DURACIÓN: 23 minutos 14 segundos.

PERSONAJES:

- Kiba.
- Ukon.
- Naruto Uzumaki.
- Kimimaro.
- Shikamaru Nara.
- Tayuya.

TEMA: La victoria o la muerte.

SINOPSIS:

Kiba se apuñala a si mismo para herir a Ukon que estaba dentro de su cuerpo. Ukon, ante el inminente suicidio de Kiba, se separa de su cuerpo. Kiba distrae a Ukon y escapa con Akamaru, su perro, mientras recuerda cuando su madre se lo regaló y entrenaron juntos.

Naruto se enfrenta a Kimimaro utilizando su técnica de multiplicación de cuerpos pero no puede con su enemigo que puede transformar sus huesos en púas y lograr extraer un hueso de su propio cuerpo que convierte en una espada, confesándole a Naruto que hacer eso gracias a su barrera de snage.

Shikamaru está a punto de enfrentar el ataque final de Tayuya, que con su flauta, interpreta la melodía que controla a sus invocaciones.

BANDA SONORA:

Opening: Seishun Kyousoyouku - Samboaster

Idioma: japonés.

Género: Rock.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: A pesar de intentar dejar el pasado atrás y tratar de superar los conflictos siempre quedan cicatrices que deteriora las relaciones.

Ending: Hajimete Kimi to Shabetta

Idioma: japonés.

Género: rock/ska.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Lo más importante es dar ese pequeño gran paso que es decir lo que sientes.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

Comida tradicional japonesa.

Vestimenta Tradicional Japonesa.

- El atuendo de Kimimaro.
- El atuendo de Tayuya.
- El atuendo de Ukon.

Accesorios

- Cinta Shinobi.
- Kunai.

Música

- Sneaking Nigthmare – Toshiro Masuda.
- Nervous – Toshiro Masuda.

Mitos y creencias (Mitología Japonesa/oriental).

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:

Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).

Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 011

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 135

NOMBRE: La promesa sin cumplir.

DURACIÓN: 23 minutos 14 segundos.

PERSONAJES:

- Kakashi Hatake.
- Jiraiya.
- Naruto Uzumaki.
- Temari.
- Shikamaru Nara.
- Lady Tsunade.
- Sakura Haruno.
- Shizume.
- Orochimaru.
- Kabuto.
- Sasuke Uchiha.

TEMA: La amistad es lo más preciado, es aquello que debemos proteger y por lo cual luchar.

SINOPSIS:

Naruto despierta siendo llevado por Kakashi en su espalda, no recuerda lo que sucedió. En el Hospital, Shikamaru y Temari esperan los resultados de las cirugías de Neji y Chouji. Shikamaru no puede evitar sentirse culpable por lo sucedido y renuncia a ser capitán de equipo, pero se detiene al enterarse que sus amigos ya están fuera de peligro.

Naruto, ya en el hospital, se disculpa con Sakura por no haber cumplido la promesa de traer de vuelta a Sasuke y promete que lo hará. Mientras tanto, Sasuke ya está reunido con Orochimaru y le pide que lo haga más fuerte.

Naruto recibe la visita de Jiraiya que le advierte que Akatsuki vendrá por el dentro de 3 años y ofrece entrenarlo fuera de la aldea. Naruto rechaza la oferta pues pretende ir tras Sasuke, pero Jiraiya le explica que no hay necesidad de eso pues Orochimaru no matará Sasuke hasta dentro de 3 años cuando necesite su cuerpo. Naruto promete derrotarle a él y a Akatsuki y acepta el entrenamiento del Sannin.

BANDA SONORA:

Opening: No Boy No Cry – Stance Punks

Idioma: japonés

Género: Punk rock

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: La juventud se expresa la etapa en que uno decide si arriesgarse por lo que quiere o rendirse y dejar de intentar.

Ending: No regret life - Nakushita Kotoba

Idioma: japonés

Género: Rock.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Aquello que no decimos puede pesarnos después.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

Comida tradicional japonesa.

Vestimenta Tradicional Japonesa.

- El atuendo de Jiraiya.
- El atuendo de Lady Tsunade.
- El atuendo de Sakura Haruno.
- El atuendo de Shizume.
- El atuendo de Orochimaru.

Accesorios

- Cinta Shinobi.
- Kunai.

Música

- Glued State – Toshiro Masuda.
- Grief and Sorrow – Toshiro Masuda.
- Naruto Main Theme – Toshiro Masuda.
- Orochimaru's Theme – Toshiro Masuda.
- Strong and Strike – Toshiro Masuda.

Mitos y creencias (Mitología Japonesa/oriental).

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:



Textos escritos.



Símbolos.



Expresiones locales populares Verbales



Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:



Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).



Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 012

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 114

NOMBRE: Adiós Amigo. Yo confío en ti.

DURACIÓN: 23 minutos 24 segundos.

PERSONAJES:

- Chouji Akimichi.
- Jiroubo.
- Naruto Uzumaki.
- Shikamaru Nara.
- Kiba.
- Neji Hyuuga.

TEMA: La amistad lo vale todo, incluso la vida.

SINOPSIS:

Shikamaru, Naruto, Neji y Kiba atraviesan el bosque para encontrar a Sasuke, mientras Chouji se enfrenta a Jiroubo. Chouji utiliza su técnica de peso doble, lo que lo hace aumentar de tamaño hasta convertirse en un gigante y aplasta su enemigo con todo su peso.

Sin embargo, Jiroubo es muy poderoso y utiliza su 2da transformación para aumentar su fuerza 10 veces y le da una paliza a Chouji, que ha llegado al límite de sus fuerzas. Éste recuerda pasajes de su infancia, cuando conoce a Shikamaru y se hacen amigos.

Al no ver otra salida, Chouji toma una píldora que aumenta su fuerza hasta 100 veces, cambiando incluso su aspecto físico, ya no es un chico gordo. Chouji concentra todo su chakra en su puño izquierdo y derrota a Jiroubo de un solo golpe. Pero esta transformación le ha costado la vida a Chouji que deambula por el bosque hasta encontrar un mensaje de sus amigos tallado un árbol que esperaban reunirse con él.

BANDA SONORA:

Opening: No Boy No Cry – Stance Punks

Idioma: japonés

Género: Punk rock

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: La juventud se expresa la etapa en que uno decide si arriesgarse por lo que quiere o rendirse y dejar de intentar.

Ending: No regret life - Nakushita Kotoba

Idioma: japonés

Género: Rock.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Aquello que no decimos puede pesarnos después.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

Comida tradicional japonesa.

Vestimenta Tradicional Japonesa.

- El atuendo de Jiroubou.
- El atuendo de Tayuya.
- El atuendo de Ukon.

Accesorios

- Cinta Shinobi.
- Kunais.

Música

- Naruto Main Theme – Toshiro Masuda.
- Orochimaru's Theme – Toshiro Masuda.
- Morning – Toshiro Masuda.
- Strong and Strike – Toshiro Masuda.

Mitos y creencias (Mitología Japonesa/oriental).

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Iconografía.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:



Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).



Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

ANEXO 4 - FICHA DE ANÁLISIS NARUTO SHIPPUDEN

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 001

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 001/002

NOMBRE: Vuelta a casa. / Akatsuki se pone en Acción.

DURACIÓN: 47 minutos 32 segundos.

PERSONAJES:

- Naruto Uzumaki
- Iruka - Sensei
- Lady Tsunade (5to Hokage)
- Sakura Haruno
- Sasuke Uchiha
- Konohamaru.
- Jiraiya.
- Kakashi Hatake.
- Gaara (4to Kasekage).
- Kyubi (Demonio de 9 colas)-
- Shizune.
- Temari.
- Shikamaru Nara.
- Yuura.

TEMA: El tiempo puede cambiar el exterior, pero el interior sigue siendo el mismo.

SINOPSIS:

*Naruto y Sakura encuentran finalmente a Sasuke. Este le dice a Naruto que no lo mató la última vez por capricho pero ahora sí lo hará. Naruto conversa en su mente con Kyubi, que le ofrece darle todo su poder si éste rompe el sello que lo contiene en su interior. Sasuke ingresa a la mente de Naruto gracias a su sharingan y desaparece a Kyubi.

Naruto acaba de volver a la aldea oculta de la hoja luego de 2 años y medio de entrenamiento con Jiraiya. Lady Tsunade le informa que ahora que ha vuelto debe probar que tan fuerte se ha hecho y para ellos tendrá que enfrentar junto a Sakura, a su viejo sensei: Kakashi.

Kakashi los pone a prueba con el mismo reto que enfrentara el equipo 7 (Naruto, Sakura y Sasuke) cuando eran niños: quitarle los 2 cascabeles que lleva con él. Naruto y Sakura no pueden evitar sentirse mal porque su viejo amigo Sasuke ya no está con ellos.

En la aldea de la arena, Gaara (el 4to Kasekage de su aldea) se entera que Akatsuki está por atacar, gracias a Yuura. Éste está siendo controlado por uno de los miembros de Akatsuki, que están a las puertas de la aldea.

(*) Este es un previo de un episodio que se presentará más adelante. Se utiliza como una escena de intriga.

BANDA SONORA:

Opening: Hero's comeback – Nobody Knows

Idioma: japonés e inglés.

Género: Hip Hop

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Uno puede levantarse a pesar de los tropiezos y ser el héroe de su propia vida.

Ending: Nagareboshi Shooting Star - Home Made Kazoku

Idioma: japonés e inglés.

Género: R&B

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Los sueños de juventud siempre están ahí, esperando ser alcanzados.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

■ Comida tradicional japonesa:

- Dango.

■ Vestimenta Tradicional Japonesa

- El atuendo de Sasuke Uchiha.
- El atuendo de Sakura Haruno.
- El atuendo de Shizume.
- El atuendo de Lady Tsunade.
- El atuendo de Akatsuki.

■ Accesorios

- Cinta Shinobi.

■ Música

- Hurracaine Musical Selection – Yasuharu Takanashi.
 - Homecoming – Yasuharu Takanashi.
 - The Mission – Yasuharu Takanashi.
 - Loneliness – Yasuharu Takanashi.

- Shippuden – Yasuharu Takanashi.

Mitos y creencias

- Jiraiya.
- Lady Tsunade.
- El demonio de 9 colas.

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:

Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).

Normas y sanciones

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 002

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 010

NOMBRE: Técnica de sellado: El dragón fantasma de los nueve sellos.

DURACIÓN: 23 minutos 14 segundos.

PERSONAJES:

- Naruto Uzumaki
- Lady Tusane (5to Hokage)
- Sakura Haruno
- Jiraiya.
- Kakashi Hatake.
- Shizune.
- Temari.
- Gai Sensei.
- Ten Ten
- Rock Lee
- Neji Hyuuga
- Akatsuki.
- Chiyo.
- Ebizo.
- Kankuro.

TEMA: Las viejas rencillas pueden quedar de lado cuando se salva una vida.

SINOPSIS:

Kankuro está muriendo lentamente producto del veneno de Sasori (miembro de Akatsuki). Dos ancianos médicos legendarios de la aldea de la arena, Chiyo y Ebizo, salen del retiro para tratar de salvar a Kankuro pero no logran hacerlo.

Sasori lleva a Gaara al escondite de Akatsuki, donde el líder de la agrupación inicia el ritual del dragón fantasma de los nueve sellos para extraer al demonio de una cola que reside en el Kazekage.

El equipo Kakashi (Kakashi, Naruto y Sakura) llega a la aldea de la arena acompañados de Temari para tratar de salvar a Kankuro. Mientras que en la aldea de la hoja, Tsunade presiente el peligro y envía al equipo Gai (Gai, Neji, Rock y Ten Ten) a la aldea de la arena a apoyar al equipo Kakashi en su misión.

BANDA SONORA:

Opening: Hero's comeback – Nobody Knows

Idioma: japonés e inglés.

Género: Hip Hop

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Uno puede levantarse a pesar de los tropiezos y ser el héroe de su propia vida.

Ending: Nagareboshi Shooting Star - Home Made Kazoku

Idioma: japonés e inglés.

Género: R&B

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Los sueños de juventud siempre están ahí, esperando ser alcanzados.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:



Comida tradicional japonesa:



Vestimenta Tradicional Japonesa

- El atuendo de Sakura Haruno.
- El atuendo de Shizune.
- El atuendo de Lady Tsunade.
- El atuendo de Akatsuki.
- El atuendo de Temari.



Accesorios

- Cinta Shinobi.
- Pergamino sellado.



Música

- Jinchuuriki – Yasuharu Takanashi.
- Stalemate – Yasuharu Takanashi.
- Akatsuki – Yasuharu Takanashi.
- The Secret Fighting Spirit – Yasuharu Takanashi.



Mitos y creencias

- El demonio de Icola.
- El estornudo (Se entiende que cuando se estornuda derrepente alguien está hablando mal de uno).
- El vaso o taza roto (Es considerado un mal presagio).



Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:



Textos escritos.



Símbolos.



Expresiones locales populares Verbales



Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:



Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).



Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 003

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 019

NOMBRE: ¡Salta la trampa! Los enemigos del equipo Gai.

DURACIÓN: 23 minutos 14 segundos.

PERSONAJES:

- Naruto Uzumaki.
- Sakura Haruno.
- Kakashi Hatake.
- Gai Sensei.
- Ten Ten.
- Rock Lee.
- Neji Hyuuga.
- Sasori.
- Deidara.
- Chiyo.
- Kankuro.

TEMA: Aún después de la muerte, la amistad perdura.

SINOPSIS:

El equipo Kakashi y Chiyo irrumpen en la guarida de Akatsuki y encuentran a Sasori y Deidara junto al cadáver de Gaara. Naruto no puede contener su ira y persigue a Deidara para enfrentarlo y recuperar el cuerpo de su amigo. Kakashi se une a él mientras Sakura y la anciana Chiyo se enfrentan a Sasori.

El equipo Gai es detenido en su camino a la guarida de Akatsuki por unos clones iguales a ellos con los que deben enfrentarse.

BANDA SONORA:

Opening: Hero's comeback – Nobody Knows

Idioma: japonés e inglés.

Género: Hip Hop

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Uno puede levantarse a pesar de los tropiezos y ser el héroe de su propia vida.

Ending: Michi/to you all - Aluto

Idioma: japonés

Género: Pop Rock

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Las personas que amamos le dan sentido a nuestras vidas.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

Comida tradicional japonesa:

Vestimenta Tradicional Japonesa

- El atuendo de Sakura Haruno.
- El atuendo de Sasori.
- El atuendo de Deidara.
- El atuendo de Neji Hyuuga.
- El atuendo de Ten Ten.

Accesorios

- Cinta Shinobi.
- Pergamino sellado.

Música

- Stalemate – Yasuharu Takanashi.
- Huracaine Musical Selection – Yasuharu Takanashi.
- Shippuden – Yasuharu Takanashi.
- Shouryu – Yasuharu Takanashi.

Mitos y creencias

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:



Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).



Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 004

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 028

NOMBRE: La resurrección de las Bestias

DURACIÓN: 23 minutos 14 segundos.

PERSONAJES:

- Naruto Uzumaki.
- Sakura Haruno.
- Kakashi Hatake.
- Gai Sensei.
- Ten Ten.
- Rock Lee.
- Neji Hyuuga.
- Deidara.
- Chiyo.

TEMA: El éxito radica en la mejora constante.

SINOPSIS:

Sakura y Chiyo lograron derrotar a Sasori pero terminaron muy lastimadas y necesitan más antídoto para el veneno de su enemigo. Naruto y Kakashi persiguen a Deidara.

El equipo Gai sigue luchando contra sus clones, que parecen invisibles. Cuando están a punto de ser derrotados Rock Lee recuerda las enseñanzas que recibieron de su maestro Gai: “ser más fuerte que el día de ayer”. Con esta premisa logran derrotar a los clones.

BANDA SONORA:

Opening: Hero's comeback – Nobody Knows

Idioma: japonés e inglés.

Género: Hip Hop

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Uno puede levantarse a pesar de los tropiezos y ser el héroe de su propia vida.

Ending: Michi/to you all - Aluto

Idioma: japonés

Género: Pop Rock

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Las personas que amamos le dan sentido a nuestras vidas.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

Comida tradicional japonesa:

Vestimenta Tradicional Japonesa

- El atuendo de Sakura Haruno.
- El atuendo de Deidara.
- El atuendo de Neji Hyuuga.
- El atuendo de Ten Ten.

Accesorios

- Cinta Shinobi.
- Pergamino sellado.
- Kunais.
- Shurikens.

Música

- Shouryu – Yasuharu Takanashi.
- Confronting – Yasuharu Takanashi.
- Heaven Shaking Event – Yasuharu Takanashi.

Mitos y creencias

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:



Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).



Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 005

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 036/037

NOMBRE: ¡El nuevo equipo especial Kakashi se pone en marcha!

DURACIÓN: 42 minutos 31 segundos.

PERSONAJES:

- Naruto Uzumaki.
- Sakura Haruno.
- Kakashi Hatake.
- Yamato.
- Lady Tsunade.
- Shizune,

TEMA: El éxito depende del trabajo en equipo, aunque ello signifique hacer a un lado las diferencias.

SINOPSIS:

El nuevo equipo Kakashi (Naruto, Sakura y Sai), al mando de Yamato, parte hacia el puente de tierra y cielo, donde encontrarían al espía de Sasori. Sai habla mal de Sasuke frente a los demás miembros del equipo lo que origina que Sakura lo golpee. Yamato los amenaza con hacerlos pasar la noche encerrados si no mejoran su actitud y ponen al equipo antes que ellos.

Alojados en un hotel con aguas termales, Sakura descubre la afición secreta de Sai: el dibujo. Yamato investiga a Sai, pues recibió instrucciones de Lady Tsunade de averiguar cuáles son las verdaderas intenciones de éste.

El equipo sigue su camino y planea el encuentro con el espía de Sasori. Yamato le informa a los demás que se transformará en Sasori y que deben intentar capturar al espía con vida. Para ello, divide al equipo Kakashi en 2 grupos: Yamato y Sakura, y Naruto y Sai. La idea no le agrada a los dos últimos pero de ello dependería su vida si la historia del espía resulta ser una trampa.

BANDA SONORA:

Opening: Distance – Long Shot Party

Idioma: japonés e inglés.

Género:

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: La mejor forma de verla vida es hacerlo con entusiasmo.

Ending: Kimi monogatari – Little y little

Idioma: japonés

Género: Pop Rock

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: La vida no termina con un momento feliz o uno triste, simplemente es un nuevo comienzo.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

Comida tradicional japonesa:

Vestimenta Tradicional Japonesa

- El atuendo de Sakura Haruno.
- El atuendo de Lady Tsunade.
- El atuendo de Shizune.

Accesorios

- Cinta Shinobi.

Música

- Stalemate – Yasuharu Takanashi.
- Huracaine Musical Selection – Yasuharu Takanashi.
- Shippuden – Yasuharu Takanashi.
- Shouryu – Yasuharu Takanashi.

Mitos y creencias

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

- Los baños termales. (Son frecuentes en las series de anime. Se suele ir en grupos).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:



Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).



Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 006

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 046

NOMBRE: La página inconclusa.

DURACIÓN: 22 minutos 59 segundos.

PERSONAJES:

- Naruto Uzumaki.
- Sakura Haruno.
- Yamato.
- Orochimaru.
- Sasuke Uchiha.
- Sai.
- Kabuto.

TEMA: El verdadero poder reside en la voluntad de cada uno.

SINOPSIS:

Yamato le dice a Naruto que el causante de la destrucción del puente y de las heridas de Sakura es él y lo hizo cuando se convirtió en el demonio de 4 colas, de lo cual Naruto no recuerda nada. Yamato también le explica que la razón por la que lo asignaron como capitán del equipo Kakashi es porque tiene el poder de controlar el poder de Kyubi.

Sakura encuentra el libro de dibujos de Sai y tras echar un vistazo junto a Yamato y Naruto llegan a la conclusión que éste cuenta la historia de Sai y su hermano.

Orochimaru, Kabuto y Sai llegan a su guarida, donde encuentran a Sasuke, que los estaba esperando. El clon de Yamato los vio entrar al lugar e informa al equipo Kakashi, que se pone en marcha para atrapar a Orochimaru.

BANDA SONORA:

Opening: Distance – Long Shot Party

Idioma: japonés e inglés.

Género:

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: La mejor forma de verla vida es hacerlo con entusiasmo.

Ending: Mezamero! yasei – Matchy with question?

Idioma: japonés.

Género: Pop.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Las dudas se dispersan cuando somos conscientes de nuestros deseos.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

Comida tradicional japonesa:

Vestimenta Tradicional Japonesa

- El atuendo de Sakura Haruno.
- El atuendo de Orochimaru.

Accesorios

- Cinta Shinobi.

Música

- The Secret Fighting Spirit – Yasuharu Takanashi.
- Setting Sun – Yasuharu Takanashi.

Mitos y creencias

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:

Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).

Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 007

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 072

NOMBRE: La amenaza silenciosa se acerca.

DURACIÓN: 22 minutos 59 segundos.

PERSONAJES:

- Azuma
- Kurenai
- Sai
- Naruto Uzumaki
- Kakashi Hatake
- Sakura Haruno
- Kabuto
- Kakuzu
- Hidan

TEMA: Con los años nuestra perspectiva cambia y entendemos mejor cosas que antes no podíamos entender.

SINOPSIS:

Azuma recuerda una discusión que tuvo con su padre, el 3er Hokage, cuando era joven sobre el significado que tenía el proteger al “rey” del país; mientras visita su tumba. En el hospital, Naruto está impaciente por volver al entrenamiento pues se siente débil frente a los enemigos que le esperan.

Lady Tsunade acaba de recibir el informe de Kakashi y sabe que es cuestión de tiempo antes que Akatsuki ataque la aldea. Mientras tanto, Kakuzu y Hidan, miembros de Akatsuki, se enfrenta a la Jinchuuriki (nombre con que se conoce a todos aquellos que llevan a uno de los 9 demonios legendarios en su interior) del demonio de dos colas.

A pesar de contar con el poder del demonio legendario, la jinchuuriki es derrotada y colgada de una pared mientras los miembros de Akatsuki eligen su próximo objetivo: el país del fuego.

BANDA SONORA:

Opening: Blue Bird – Ikimono Gakari

Idioma: japonés.

Género: Pop Rock.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: La libertad es un estado mental.

Ending: Broken Youth – Nico touches the wall

Idioma: japonés e inglés.

Género: Rock.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: El amor saca lo mejor de nosotros.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

Comida tradicional japonesa:

Vestimenta Tradicional Japonesa

- El atuendo de Sakura Haruno.
- El atuendo de Kakuzu.
- El atuendo de Hidan.
- El atuendo de Kurenai.
- El atuendo de Lady Tsunade.
- El atuendo de Shizune.

Accesorios

- Cinta Shinobi.
- El rosario Sintoista de Hidan.

Música

- The Disaster Victims – Yasuharu Takanashi.
- Jinchuuriki – Yasuharu Takanashi.
- Akatsuki – Yasuharu Takanashi.

Mitos y creencias

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:



Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).



Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 008

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 080

NOMBRE: Últimas palabras.

DURACIÓN: 23 minutos 04 segundos.

PERSONAJES:

- Asuma Sarutobi.
- Kurenai
- Ino
- Kouji Ikimachi
- Kakuzu
- Hidan

TEMA: El maestro es aquel que forma parte de tu vida y le da forma.

SINOPSIS:

Asuma es asesinado por Hidan y Shikamaru no puede evitarlo. En medio de la batalla llegan los refuerzos a auxiliar a los ninjas de la hoja. Hidan y Kakuzu son llamados por el líder de Akatsuki para iniciar el ritual del demonio de dos colas y se retiran.

Chouji, Shikamaru e Ino ven a su maestro morir mientras él les deja sus últimas palabras. Al dirigirse a Shikamaru le explica que finalmente pudo entender cuál era el “Rey” que los shinobi (ninjas) debían proteger y se lo dice al oído para que el resto no lo escuche. Shikamaru luce sorprendido por lo que acaba de oír.

Luego de un último cigarrillo Asuma muere y sus alumnos lloran su partida.

BANDA SONORA:

Opening: Closer – Inoue Joe

Idioma: japonés e inglés.

Género: Rock.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Debemos apreciar aquel que tenemos pues no sabemos cuando lo podemos perder.

Ending: Long Kiss Goodbye - Halcali

Idioma: japonés e inglés.

Género: Pop.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Lo que llamamos por temor a quedarnos solos nos llena de incertidumbre.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

Comida tradicional japonesa:

Vestimenta Tradicional Japonesa

- El atuendo de Kakuzu.
- El atuendo de Hidan.
- El atuendo de Chouji.

Accesorios

- Cinta Shinobi.
- El rosario Sintoista de Hidan.

Música

- Yogensha – Yasuharu Takanashi
- Hidan – Yasuharu Takanashi.
- Samidare – Yasuharu Takanashi.
- Akatsuki – Yasuharu Takanashi.

Mitos y creencias

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:

Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).

■ Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 009

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 113

NOMBRE: El pupilo de la serpiente.

DURACIÓN: 23 minutos 04 segundos.

PERSONAJES:

- Sasuke Uchiha.
- Orochimaru.
- Kabuto.

TEMA: El fin por cualquier medio posible.

SINOPSIS:

Orochimaru agoniza mientras espera tomar el cuerpo de Sasuke, y a pesar del dolor está satisfecho pues sabe que ese nuevo cuerpo lo hará invencible. Mientras Kabuto le da sus medicinas ambos recuerdan como se infiltraron en el examen Chunin hace más de 2 años para probar las habilidades del joven Sasuke.

Kabuto sale de la habitación y mientras recorre los pasadizos habla sobre como el cuerpo de Sasuke hará a Orochimaru invencible. Sasuke detiene su entrenamiento y va a la habitación de Orochimaru, atacándolo con una espada de luz.

Sasuke sabe para que lo quiere Orochimaru y ahora que es más fuerte que el decide matarlo pero justo antes de dar el golpe final Orochimaru abandona su cuerpo revelando su verdadera forma: la de una serpiente.

BANDA SONORA:

Opening: Hotaru no Hikari – Ikimono Gikari

Idioma: japonés.

Género: Pop.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: El amor nos mantiene pendientes y anhelantes de aquellos que amamos.

Ending: Shinkokyuu – Super Beaver

Idioma: japonés

Género: Rock.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Muchas de las promesas que nos hacemos no podemos cumplirlas.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

Comida tradicional japonesa:

Vestimenta Tradicional Japonesa

- El atuendo de Orochimaru.
- El atuendo de Sasuke.
- El atuendo de Shizune.
- El atuendo de Lady Tsunade.

Accesorios

- Cinta Shinobi.

Música

- Yogensha – Yasuharu Takanashi
- Girei – Yasuharu Takanashi.
- Kokuten – Yasuharu Takanashi.

Mitos y creencias

- Orochimaru (Según la leyenda, es un ser mítico que puede controlar a las serpientes).

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:



Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).



Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 010

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 123

NOMBRE: Enfrentamiento

DURACIÓN: 23 minutos 09 segundos.

PERSONAJES:

- Sasuke Uchiha.
- Deidara.
- Tobi.

TEMA:

SINOPSIS:

Sasuke encuentra a Deidara y Tobi y ofrece perdonarles la vida si le dicen dónde encontrar a Itachi. Sin embargo, Deidara no está dispuesto a negociar y lucha con Sasuke utilizando las técnicas que el llama arte.

En medio de la batalla, Deidara ve en Sasuke la misma mirada que vio en Itachi cuando Akatsuki lo reclutó. Al tener otra salida, Deidara utiliza su técnica más poderosa, en la que crea una estatua de arcilla gigante con su figura.

BANDA SONORA:

Opening: Hotaru no Hikari – Ikimono Gikari

Idioma: japonés.

Género: Pop.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: El amor nos mantiene pendientes y anhelantes de aquellos que amamos.

Ending: My answer - SEAMO

Idioma: japonés

Género: Pop.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: La vida es una prueba que debemos aprender a superar.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

Comida tradicional japonesa

Vestimenta Tradicional Japonesa

- El atuendo de Sasuke
- El atuendo de Deidara.
- El atuendo de Tobi.

Accesorios

- Cinta Shinobi.

Música

- Hyouhaku – Yasuharu Takanashi
- Dokushinjutsu – Yasuharu Takanashi.
- Yogensha – Yasuharu Takanashi.

Mitos y creencias

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:

Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).

Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 011

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 133

NOMBRE: El cuento de Jiraiya, el galante.

DURACIÓN: 21 minutos 23 segundos.

PERSONAJES:

- Jiraiya.
- Pain.
- Lady Tsunade.
- Shizune.
- Boss.

TEMA: El sacrificio por los ideales.

SINOPSIS:

Jiraiya está luchando contra Pain pero lo superan en número. En medio de la lucha trata de descifrar quiénes son Pain y de dónde salieron.

Jiraiya utiliza uno de sus jutsus con el que transporta a uno de los miembros de Pain al estómago de una rana, donde lo mata sin mucha dificultad. Sin embargo, antes de morir éste hiere a Jiraiya. Cuando al muerto se le cae la banda de la frente queda al descubierto una cicatriz. Jiraiya recuerda que enfrentó a ese sujeto anteriormente y ahora está dispuesto a sacrificar su vida para conocer la verdad sobre su enemigo.

Jiraiya y Boss salen del estómago de la rana hacia la superficie del lago donde se escondían. Uno de los miembros de Pain lo detecta y les destroza la garganta mientras que el resto lo apuñala por la espalda. Jiraiya sabe quiénes son pero no puede decírselo a Boss porque no puede hablar.

Mientras agoniza, Jiraiya recuerda a su antiguo Pupilo, que resulta ser el 4to Hokage y padre de Naruto. Éste le puso Naruto a su hijo tomando el nombre de una de las novelas escritas por Jiraiya, lo que convierte al sannin en el padrino del pequeño.

A pesar de estar agonizando Jiraiya escribe un mensaje en código en la espalda de Boss, que logra escapar antes que Pain destruya el lugar. Jiraiya muere pensando en que este es un buen final para la novela que estaba escribiendo.

BANDA SONORA:

Opening: Sign - Flow

Idioma: japonés.

Género: Rock.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: El dolor nos hace más fuertes.

Ending: It was you – Kishidan

Idioma: japonés

Género: Rock.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: Cuando encuentras a la persona indicada simplemente sabes que es ella.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

Comida tradicional japonesa:

Vestimenta Tradicional Japonesa

- El atuendo de Pain.
- El atuendo de Shizune.
- El atuendo de Lady Tsunade.

Accesorios

- Cinta Shinobi.

Música

- Girei – Yasuharu Takanashi
- Hidan – Yasuharu Takanashi.
- Kokuten – Yasuharu Takanashi.
- Shirotsumekusa – Yasuharu Takanashi.

Mitos y creencias

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

- El padrinzago (Al haber Jiraiya dado nombre a Naruto, se convierte automáticamente en su padrino).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:



Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).



Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS 012

1. DATOS DEL PROGRAMA:

Nº DE EPISODIO: 152/153

NOMBRE: ¡Las lágrimas de Naruto! El juramento de una revancha.

DURACIÓN: 41 minutos 23 segundos.

PERSONAJES:

- Lasy Tsunade
- Boss.
- Iruka Sensei.
- Shizune.
- Naruto Uzumaki.
- Shakamaru Nara.
- Kakashi Hatake.
- Itachi Uchiha.
- Sasuke Uchiha.
- Tobi.
- Sakura Haruno.

TEMA: La muerte es parte de la vida.

SINOPSIS:

Naruto recuerda su encuentro con Itachi, en que éste le dio algo de su poder por si llegaba el momento en que Naruto y Sasuke tuvieran que enfrentarse. Itachi le plantea a Naruto si él estaría dispuesto a matar a Sasuke si ataca la aldea de la hoja.

Sasuke le lleva a Tobi el cuerpo del portador del demonio de ocho colas y le dice que su deseo es destruir Konoha para vengar, en cierta forma, a su hermano.

De vuelta en Konoha, Naruto acaba de enterarse de la muerte de Jiraiya. En su dolor culpa a Tsunade por haberlo dejado ir a una misión tan peligrosa. Sin salir de su depresión recuerda los momentos que pasó con su viejo maestro. Iruka trata de animarlo diciéndole lo orgulloso que estaba Jiraiya de él.

Tsunade le encarga a Shikamaru el descifrar el código que Jiraiya escribió en la espalda de Boss. Cuando los criptólogos le informan que no pueden descifrarlo, Shikamaru busca a aquellos que pasaron tiempo con Jiraiya. Decide entonces preguntarle a Naruto, que aún no ha salido de su depresión.

Para animarlo, Shikamaru lleva a Naruto al hospital, donde encuentran a Kurenai. Shikamaru le cuenta a Naruto que Kurenai está embarazada de su difunto maestro Asuma y que éste le encargó que cuide a su hijo y que se convierta en su maestro. Al escuchar esto Naruto se anima, pues él sueña también con seguir los pasos de su difunto maestro.

BANDA SONORA:

Opening: Sign - Flow

Idioma: japonés.

Género: Rock.

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: El dolor nos hace más fuertes.

Ending: For you – Azu

Idioma: japonés

Género: R&B

Influencias Musicales Japonesas: No.

Tema: No importa cuántas veces tropecemos. Siempre podemos levantarnos y seguir adelante.

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO:

2.1. ELEMENTOS CULTURALES

Elementos Folklóricos:

■ Comida tradicional japonesa:

- Ramen.

■ Vestimenta Tradicional Japonesa

- El atuendo de Sasuke.
- El atuendo de Shizune.
- El atuendo de Lady Tsunade.
- El atuendo de Jiraiya.
- El atuendo de Sakura Haruno.
- El atuendo de Itachi Uchiha.
- El atuendo de Gaabunta.

■ Accesorios

- Cinta Shinobi.

■ Música

- Yogensha – Yasuharu Takanashi
- Hidan – Yasuharu Takanashi.
- Girei – Yasuharu Takanashi.
- Samidare – Yasuharu Takanashi.
- Shirohae – Yasuharu Takanashi.
- Battle Experience – Yasuharu Takanashi.

Mitos y creencias

Tradiciones (Festividades o actos tradicionales japoneses).

Elementos de comunicación y expresión:

Textos escritos.

Símbolos.

Expresiones locales populares Verbales

Expresiones locales populares No Verbales

Elementos conductuales y normativos:

Bushido (Filosofía del arte marcial: “Camino del Guerrero”).

Normas y sanciones.

- Uso de sufijos coloquiales y/o protocolares (Kun, Chan, San, Sama, Sensei o Senpai).