



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, TURISMO Y PSICOLOGÍA
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**LA INFLUENCIA DEL ANIME EN LA CONDUCTA DE LOS
JÓVENES QUE VISITAN EL CENTRO COMERCIAL ARENALES
EN EL AÑO 2019**

PRESENTADA POR
CYNTHIA ALEXANDRA ROJAS TORRES

ASESORA
JACQUELINE SOLANO SALINAS

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

LIMA – PERÚ

2019



Reconocimiento - No comercial - Sin obra derivada
CC BY-NC-ND

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN,
TURISMO Y PSICOLOGÍA**

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**LA INFLUENCIA DEL ANIME EN LA CONDUCTA DE LOS JÓVENES QUE
VISITAN EL CENTRO COMERCIAL ARENALES EN EL AÑO 2019**

Tesis para optar el Título de Licenciada en Ciencias de la Comunicación

Presentada por:

CYNTHIA ALEXANDRA ROJAS TORRES

Asesora:

DRA. JACQUELINE SOLANO SALINAS

LIMA – PERÚ

2019

DEDICATORIA

A mis padres, a mi hermana y a mi mascota
peluche. Son mi familia y me apoyaron en todo.
Gracias a ellos pude terminar mis estudios.

AGRADECIMIENTO

A mis padres, Alberto y Asminda por darme el apoyo necesario y confiar en mí en todo momento.

A mi hermana por estar presente en los momentos más importantes de mi vida.

A la Dra. Jacqueline Solano por la paciencia y el tiempo necesario que me brindó en el desarrollo de la investigación.

A la Mg. Virginia Gonzáles por ayudarme y enseñarme sobre el tema a desarrollar.

A mi amiga Galia por darme las recomendaciones y ayudarme en la investigación.

En honor a Kyoto Animation por la tragedia ocurrida en Julio del 2019.

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTO	3
RESUMEN	5
ABSTRACT	6
INTRODUCCIÓN	7
CAPITULO I MARCO TEÓRICO	10
1.1. Antecedentes de la investigación.....	10
1.2. Teorías y modelos de comunicación relacionados	14
1.3 Bases Teóricas	19
1.4 Definición de términos básicos.....	78
1.5 Planteamiento del problema	79
CAPITULO II HIPÓTESIS Y VARIABLES	83
2.1. Formulación de hipótesis de la investigación.....	83
2.2. Operacionalización	84
2.3. Definición conceptual y operacional de las variables	86
CAPITULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	87
3.1. Diseño metodológico.....	87
3.2. Diseño muestral	88
3.3. Técnicas de recolección de datos.....	89
3.4. Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información.....	93
3.5. Aspectos éticos.....	93
CAPITULO IV RESULTADOS	94
CONCLUSIONES	133
RECOMENDACIONES	134
FUENTES DE INFORMACIÓN	135
ANEXOS	

RESUMEN

Gracias al avance de la tecnología, los tipos de entretenimiento de cualquier país pueden llegar a todo el mundo. Esto es lo que ocurrió con Japón. El anime llegó a Perú y con ello a una gran cantidad de personas de todas las edades.

El anime es la animación japonesa, la cual tiene una gran variedad de géneros. Se volvió popular en los jóvenes logrando influenciar en ellos directa o indirectamente, para la toma de decisiones en sus acciones, hobbies, emociones, etc. Por ello, la presente tesis tiene como objetivo principal, el determinar la influencia que causa el anime en la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial “Arenales” en el año 2019.

El estudio es de diseño no experimental, de corte transversal, descriptivo – explicativo y un enfoque cuantitativo. La muestra estuvo conformada por 100 personas. En la presente tesis se realizó una investigación detallada respecto al proceso de creación del anime, preproducción, producción y postproducción. También se analizaron todos los elementos presentes en cada proceso hasta llegar al resultado final y de qué manera cada elemento influye en los jóvenes.

Palabras Claves: Anime, Emociones, cambios, eventos, interpretaciones, géneros, producción.

ABSTRACT

Thanks to the advancement of technology, the types of entertainment of any country can reach the entire world. This is what happened with Japan. The anime arrived in Peru and with it a lot of people of all ages.

Anime is Japanese animation, which has a wide variety of genres. It became popular among young people, managing to influence them directly or indirectly for decision making in their actions, hobbies, emotions, etc. Therefore, this thesis has as main objective to determine the influence caused by anime in the behavior of young people aged 18 to 25 who visit the "Arenales" Shopping Center in 2019.

The study is non-experimental, cross-sectional and descriptive - correlational and the sample consisted of 100 people. In this thesis a detailed investigation was carried out regarding the process of creating anime, preproduction, production and postproduction. All the elements present in each process were also analyzed until reaching the final result and how each element influences young people.

Keywords: Anime, Emotions, changes, events, interpretations, genres, production.

INTRODUCCIÓN

Conforme se avanza la tecnología, el mundo es cada vez más globalizado, logrando de esta manera que costumbres, entretenimiento o arte de los países más lejanos lleguen a cada rincón del planeta. La cultura asiática logró expandir su arte a través del mundo, y sobre todo uno de los máximos exponentes de esto es Japón.

El arte de la animación japonesa es conocido a nivel mundial. Anualmente más de 100 series de animes son estrenados. Cabe resaltar que los animes también son resultados de la adaptación de algún manga (comic japonés) o novela ligera (obras literarias japonesas) pero también pueden ser historias originales. Si bien el término animación, abarca todo tipo de estilos y técnicas para dar movimiento a trazos, en este caso nos centraremos en el anime. Este término es utilizado para referirse a los dibujos animados japoneses, que son diferenciados por ciertas características que analizaremos en este trabajo de investigación.

Japón es una potencia en la realización del anime en el mundo. Es un mercado que económicamente es muy rentable en Japón y últimamente en Latinoamérica. Este arte se expandió a varios países siendo muy popular y aceptado, por sus historias, la narrativa y la personificación que utilizan en dicha animación. Pero esto no queda allí, muchos lo toman como un simple dibujo, pero es más que eso, te cuenta una historia y te enseña. Puede llegar a cambiar tu manera de ver el mundo y actuar.

¿Cómo el anime logra esto? No es una simple casualidad o cosas al azar, es todo un trabajo conjunto. No solo es la combinación del dibujo y movimiento sino la música precisa para cada momento. Es un equilibrio con todos los elementos visuales, musicales, auditivos, que llevan al espectador a otro nivel de ver las cosas e involucrarse con la historia.

¿Por qué los animes no son reconocidos? ¿Por qué no reciben premios? ¿No es un arte? El hecho que algo pueda transmitir sentimientos a las personas, es arte. Los animes hacen eso y mucho más. Pueden cambiar la manera de comportarse de una persona.

Ese es el punto más importante de la investigación, en que aspectos cambia a los jóvenes, su comportamiento, actitudes, costumbres, aficiones, acciones, etc. Todo a través de las técnicas y elementos audiovisuales que se utilizan en su realización. De esta manera podemos utilizarlo de ejemplo en nuestro mercado peruano y poder realizar la misma practica en nuestra industria de animación actual.

El anime dio apertura a nuevos nichos, nuevas oportunidades, etc. Existe una nueva generación de jóvenes que crecieron con el internet y un mundo globalizado con un entretenimiento proveniente de distintos países más cerca a sus manos.

Es por eso que esta generación está más acostumbrada a la animación japonesa que otros, y ven muchas más oportunidades a que su afición sea parte de su cambio en la vida.

La investigación está dividida en cinco capítulos.

Capítulo I, comprende de los antecedentes de la investigación tanto nacionales e internacionales, artículos científicos, fundamentos teóricos en las que se basó la investigación, las bases teóricas de la investigación y los objetivos de la investigación.

Capítulo II, planteamos la hipótesis general y específicas de la investigación, las variables dependientes e independientes de la investigación junto a sus indicadores.

Capítulo III, está conformado por la evidencia de la metodología de la investigación, la técnica de investigación, los instrumentos y procesamiento de datos.

Capítulo IV, se muestran los resultados del trabajo de campo referido en la investigación a través de tablas, figuras y el análisis descriptivo de cada uno.

Capítulo V, se desarrolla la discusión de resultados y se plantean las conclusiones a las que se pudo llegar en base a las preguntas realizadas en la investigación y las hipótesis que se plantearon, también otras observaciones que se desprenden del trabajo realizado.

Por último se encontrarán las recomendaciones, bibliografía y anexos del trabajo.

CAPITULO I MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación

1.1.1. Antecedentes Nacionales

Galindo, (2016), la tesis titulada “Influencia De Los Animes Japanese En Los Jóvenes De La Asociación Cultural A-Shinden Puno 2016” para obtener el título de licenciada en Ciencias de la Comunicación en la Universidad Nacional del Altiplano.

Resumen

La investigación se plantea que existen medios de comunicación que difunden todo tipo de contenidos en diferentes modos expresivos y por diversos canales como la televisión, la radio, revistas, periódicos, cd y el internet, originando que se pueda estar en contacto con diversos contenidos de entretenimiento de distintos países.

El objetivo general de la investigación es determinar la influencia de los animes japoneses, en el conocimiento, la imitación y la práctica de tradiciones de la cultura japonesa en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden.

Los resultados revelan que los jóvenes han sido influenciados significativamente en cuanto al conocimiento, la imitación y la práctica de tradiciones de la cultura japonesa, la formación de valores de la cultura japonesa y la identificación de personajes de animes.

Retiz, (2017), la tesis titulada “Comunidades virtuales: Escritores y lectores de fanfictions de anime en el Perú” de la Universidad San Ignacio de Loyola.

Expresa que:

El trabajo se centra en las historias de ficción compartidas en las comunidades virtuales basados en la animación japonesa y como estos han llamado a atención de los jóvenes para participar en estas creaciones. Analiza las características textuales utilizadas propias y luego son adaptadas a las distintas comunidades. Este análisis permite adentrarnos en el Perú mediante una línea de trabajo que todavía no ha sido muy desarrollada. También ayuda a crear un nuevo debate respecto a la adaptación de la narrativa audiovisual a la escrita y poder entender la mente del lector actual. Una finalidad de la investigación es analizar la relación que existe entre los creadores y lectores de Fanfictions de anime como miembros de una comunidad virtual en Perú. La hipótesis general que se planteó es sobre los creadores de Fanfictions de anime en el Perú construyen y mejoran su contenido interrelacionándose como miembros activos de una comunidad virtual.

1.1.2. Antecedentes Internacionales

Morell, (2013), la tesis titulada “Narratividad, ética y moralidad en la serie de animación japonesa Death Note.” de la Universidad Politécnica de Valencia.

Expresa que:

La animación japonesa es un tipo de animación muy característica que cuenta con innumerables seguidores por todo el mundo. Este trabajo se centra en el análisis narrativo, ético y moral de la serie de animación japonesa Death Note, una serie increíblemente popular en todas partes del mundo que ha generado toda una revolución social.

El análisis trata aquellos elementos que han contribuido a que la serie gane en valor estético y que han hecho que destaque entre la gran cantidad de series existentes, como la problemática existente en el concepto de moral y justicia que plantea la serie, el tratamiento del personaje del antihéroe o la gran cantidad de referentes religiosos que aparecen en la misma, tanto de religiones propias del país de origen del anime como de la religión católica.

Rodríguez, (2014), en la tesis titulada “El realismo en el anime: Una perspectiva occidental a través de sus obras populares” de la Universidad Complutense de Madrid.

Expresa que:

El anime muestra la realidad, no todo es fantasía, toma partes de la realidad y las vuelve suyas. De tal manera que el espectador puede sentirse identificado con la historia y poder volverse seguidor.

La tesis analiza los elementos de la realidad, los aspectos sociales y culturales, elementos artísticos y 'una forma de' expresión en las

producciones de anime y las posibilidades de representar el realismo en estas producciones.

El estudio se basa en dos variables, el anime y la comprensión del realismo. Considera al anime como un producto audiovisual que aplica una metodología adecuada y un análisis basado en los aspectos históricos.

También toca aspectos de la misma cultura de Japón, obras y producciones realizadas en el mundo del manga, el teatro y cine japonés.

1.1.3 Artículos Científicos Internacionales

Ortiz, (2012) en el artículo titulado “Los productos de animación japoneses como expresión de un modelo de negocio. El caso de la producción anime” de la Revista Comunicación y Hombre · Número 8 · de México.

Expresa que:

El auge ha ido en aumento en los últimos años a causa de la ola de la animación japonesa en el mundo y como los animes han sido el centro de atención de los adolescentes.

Se destaca especialmente dos conclusiones relacionadas con su línea de negocio y su importancia como industria que se ramifica hacia otras expresiones culturales.

El auge en el mercado es verdad, han empezado con la invasión en la nueva generación en muchos países de Latinoamérica.

Kehr, (2002) en el artículo titulado “Anime: El nuevo cine japonés” de la revista El Norte en la ciudad de Monterrey, de México.

Expresa que:

El anime no es un género en sí mismo, sino un estilo que puede ser aplicado a una amplia variedad de temática. La caricatura japonesa ha demostrado ser capaz de abarcar una impresionante cantidad de géneros, desde aventura infantil tipo Disney (especialidad de Miyazaki) hasta temas de moralidad, ética y más adultos. De hecho, muchas películas de anime se complacen en mezclar y combinar varios géneros y periodos.

1.2. Teorías y modelos de comunicación relacionados

1.2.1. El modelo Perciano

Charles Sanders Peirce es conocido como el padre de la semiótica moderna. Su modelo semiótico se basa en la tricotómica, y en los niveles de comunicación, primero el modo de ser de lo que es tal como es, positivamente y sin referencia a nada más, es decir el significado del objeto sin ningún otro tipo de relación. El segundo es el modo de ser de lo que es tal como es en relación con un segundo, pero sin consideración a tercero alguno, refiere a la idea que viene luego de ver dicho objeto. El tercero es el modo de ser de lo que es tal como es, poniendo en relación recíproca un segundo y un tercero, se refiere a un conjunto de objetos

que tienen una relación más allá que otro objeto, una tercera relación, interviene la razón. De esta manera, Peirce define la semiótica como la doctrina de la naturaleza esencial y de las variedades fundamentales de la semiosis posibles. En general es un estudio total de las relaciones de los signos. Por otro lado, define la semiosis como “un proceso que forma parte de la noción del signo y lo define como una acción o influencia que es o implica la cooperación de tres sujetos, el signo, su objeto y su interpretante”.

También según Peirce (1987) el signo es “algo que es determinado en su calidad de tal por otra cosa, llamada su Objeto, de modo tal que determina un efecto sobre una persona, efecto que llamo su Interpretante”.

Este modelo nos brinda una vista más amplia y comprueba que todos los elementos que se utilizan en la investigación sobre el anime, se toman en cuenta al momento de la producción y el momento que llega al receptor. Por ello, es uno de los autores principales para hablar sobre la influencia que es el punto clave de esta investigación y de qué manera llega a los jóvenes.

1.2.2. El modelo de Eric Buysens

Gran teórico considerado heredero de Saussure, afirma que la semiología es el estudio de los procesos de la comunicación. En este caso Saussure estudio la semiología. Tanto la semiótica como semiología se encarga del estudio de los signos, el significado de estos,

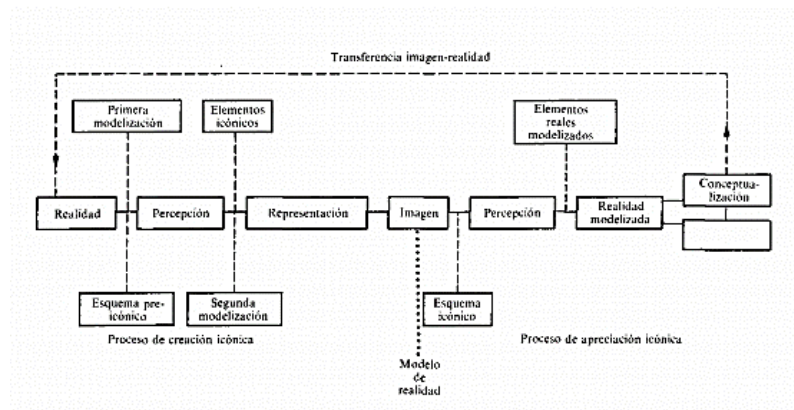
que hasta la actualidad son utilizados para todo tipo de producto audiovisual.

Según Buyssens (1943), “La semiótica es el estudio de los procesos de comunicación, es decir, de los medios utilizados para influir a los otros y reconocidos como tales por aquel a quien se quiere influir”

En este caso tomamos esta teoría como refuerzo de la teoría persiana porque habla sobre la influencia que tienen los signos con las personas. Toda creación y puesta es con el fin de influir a alguien.

1.2.3. Teoría de la imagen

Figura 1: Esquema de Transferencia de la Imagen a la Realidad



Autor: Justo Villafañe

El estudio de la imagen se divide en dos procesos, la percepción y la representación. Toda imagen parte de un referente de la realidad, independientemente de cuál sea su grado de iconicidad. Ambas se basan en mecanismos que le dan a la imagen una característica única y distingue de otros productos comunicativos.

En la figura 1 la modelización icónica de la realidad, trabaja con la percepción, el observador extrae de la imagen un esquema icónico, que equivale de la realidad objetiva que desea representar, a partir de esto el observador mentalmente identifica dos realidades, la objetiva y la figurativa. Esto resulta a que el espectador conceptualice la imagen con una conexión de la realidad y en el otro que pueda producir una transferencia de la realidad de la imagen o que se interrumpa la conexión por tener demasiada abstracción.

Según la Teoría de la imagen puede haber tipos de modelización icónica, puede ser representativa, simbólica o convencional.

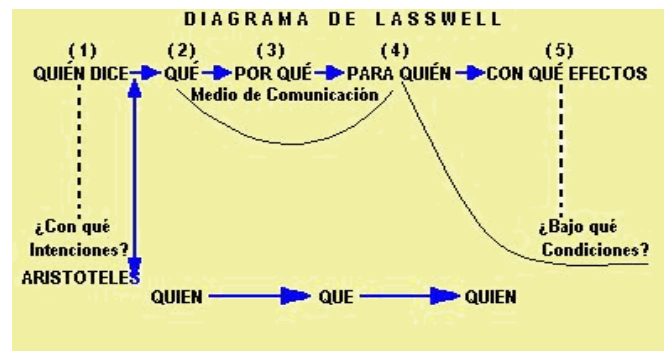
Es muy común encontrar estas modelizaciones en los animes, sobre todo en la segunda modelización, que se utiliza en muchas historias, transforman un elemento representativo de la realidad y lo convierten en un elemento simbólico en la historia.

1.2.4 Teoría del Modelo de Lasswell de la comunicación.

Según el modelo de Lasswell (1948) que posee una fuerte orientación conductista. Indica que la primera pregunta (¿Quién?), nos lleva hacia un análisis de los emisores; la segunda (¿Dice qué?), al análisis de contenido de los mensajes transmitidos; la tercera (¿En qué canal?), al análisis de los medios; y la cuarta (¿A quién?) y quinta (¿Con qué efecto?), al análisis de la audiencia y de los efectos de la comunicación.

Nos da a entender que el emisor pretende siempre influir en el receptor y omite la posibilidad de emisión de feedback. En otros términos, el emisor es percibido como un elemento activo en el proceso, y el receptor como un sujeto pasivo.

Figura 2: Diagrama de Lasswell

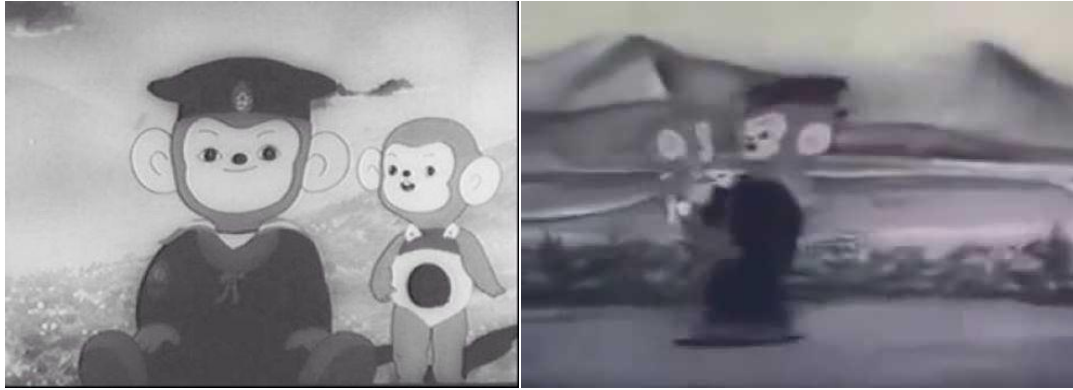


Autor: Harold Lasswell (1948)

1.3 Bases teóricas

1.3.1 Animación Japonesa: El anime es parte de la cultura e historia de Japón. Empezó como una secuencia de dibujos, que poco a poco contaban historias sobre el Japón de la época de los Shogunes. Según Horno (2015), la primera animación se registra en 1907, con un pequeño video llamado Katsudo Sashin, pero en 1917 se registra la primera obra profesional, nos referimos a Imokawa Muzuko Genkanban no Maki. Se tomó como base el querer imitar las producciones americanas, pero se caracterizó por un uso particular de expresiones en plano, una amplitud temática, personajes históricos, una compleja línea narrativa y sobre todo su estilo de dibujo.

Figura 3: Imokawa Muzuko Genkanban no Maki



Autor: Ōten Shimokawa (1917)

Según Pinkpunkpop, (2009) la diferencia de las animaciones latinoamericanas y americanas que se centran en un público infantil; los animes toman temas más complejos, temas psicológicos, existenciales, filosóficos, entre otros. Tienen una diversidad de géneros que puede dirigirse a un público adulto, adolescente o infantil, dependiendo de la historia.

Horno (2017) señala que el estilo propio y la característica principal del anime surgieron en 1960 con obras de Osamu Tezuka, expandiéndose a nivel internacional a finales del siglo XX. Osamu es conocido como el “Dios del manga”, se estima que realizó 700 guiones de manera simultánea y gracias a sus obras, actualmente son referencias importantes en la industria.

¿Por qué mencionar los mangas? Esto se debe a que una gran parte de series animes están basadas en ellos y su estilo de dibujo también, es por ello que Tezuka es pieza importante para la animación.

Figura 4: Dororo en anime y manga



Autor: Ozamu Tezuka

En los años 60's llegó el primer título anime, "Astro boy". En ese momento el público creyó que era una producción estadounidense. Luego le siguieron títulos como La princesa Caballero, El hombre de acero, Fantasmagórico, Heidi, Marco, entre otros.

Según Vicio2b (2014) indicó que existía un contacto con los animes pero aún no eran tan conocidos por todos, hasta que en los 90' llegó el fenómeno de Dragón Ball al Perú. Se transmitió por canales de señales abiertas en horarios infantiles, obteniendo un gran éxito. Le siguieron títulos como Sailor moon, Candy, Sakura card captor, Super campeones, Digimon, Pokémon, etc.

Fue la primera vez que se escuchaba la palabra anime debidamente en el Perú. En esas épocas tener un televisor era un lujo, los niños se juntaban en una casa para ver maratones, pero no solo niños sino adultos también eran

atrapados por las historias. Los canales empezaron a dar un horario especial a estos dibujos y a la vez se vendían dvds, polos, mochilas, cartucheras, etc.

Con la llegada del internet se expandió mucho más y los fans investigaban el significado del anime. Se crearon eventos exclusivos con esta temática y se inauguraron las primeras tiendas que vendían productos animes, como el centro comercial arenales. Actualmente se realizan programas de Tv con temática anime, los programas hablan de este tema, y dan un espacio en sus programaciones. También se crearon productoras especializadas como Proyecto Otaku.

Se realizan eventos como el Otakufest, uno de los más conocidos en el Perú, también se realiza el Friki Festival, el Animexpofest, etc. Por otro lado, hay artistas especializados que interpretan canciones de animes y viajan por el mundo realizando presentaciones.

Las cadenas de cines han apostado por películas de anime, uno de los productores de películas más reconocidos como el Studio Ghibli ya es parte de la historia, y un referente esencial en la producción actual. También trabajos de otros estudios son puestas en cines peruanos teniendo ventas en taquilla.

Figura 5: Publicidad de Dragon Ball Z



Autor: Panamericana televisión (1996)

Thegamersports (2019) señala que “Las temporadas de anime respetan unos patrones en los estrenos. Los japoneses, que son conocidos por ser meticulosos, no dejan sin organizar ni una serie.” Las temporadas de estreno anime en Japón son cada 3 meses. Cada año, nuevos estudios salen a la luz y de igual manera otros cierran.

Pero uno de los factores más importantes para la adaptación de animes es la venta de mangas, si una obra tiene un alto porcentaje de ventas es más que seguro que será animado.

Una vez realizado la animación, la empresa no se queda allí, realizan ventas con ediciones especiales, como blue-rays con un contenido exclusivo, tanto en merchandising como en historias extras. Esto es la prueba de un buen uso de productos y explotación del mercado. Ofreciendo algo más al cliente para que pueda comprar dicho producto. También reducen costos, realizando técnicas de animación más prácticas y la tecnología también ha facilitado la creación de las animaciones.

Ahora de regreso en nuestro país, el mercado anime no está explotado completamente, si bien recién algunas empresas ven factibles este mundo, otros ni hacen caso a este nicho.

Una de las productoras de anime más conocidas del Perú es Proyecto Otaku, pionera en la realización de eventos con esta temática. Cada año desde el 2004 realiza eventos y uno de los más conocidos es el Otakufest que en cada edición trae invitados internacionales.

Por otra parte, el centro comercial Arenales Plaza es uno de los lugares con más movimiento anime en Lima. El centro comercial cuenta con cinco pisos en los cuales hay más de 40 tiendas vendiendo material sobre esta temática.

En programas como Cinescape o el canal de Willax se realiza la sección de recomendación anime cada semana y también eventos animes son transmitidos en señal abierta a través de Willax y en cable, la cadena de Best cable tiene un programa dedicado al anime con 4 años al aire.

Según lo mencionado en Chilemonos (2018) , festival de cine de animación, en Latinoamérica hace 25 años un canal de televisión apostó en transmitir por 24 horas de dibujos animados. Empezaron con series clásicas como “Scooby Doo”, “Los Picapiedras”, pero la primera serie original fue “The Moxy Show”, a partir de ese momento fue el inicio de la época de Cartoon Network. Le siguieron títulos en los 90s como “El laboratorio de Dexter”, “La Vaca y El Pollito”, “Soy comadreja”, entre otros, incluso generaciones distantes reconocen el nombre de Cartoon Network hasta ahora.

Según el documental “Animación en el Perú” (2018) indica que, Canal IPE es el primero de los espacios en la televisión peruana que permite que el talento nacional pueda crecer y ofrecer a todos los peruanos contenidos de calidad. Apuesta con este tipo de contenido permite dar una ventana a productos nacionales como Ciudad Jardín, Martina y Rigoberto, Viajes de papel, etc. Las animaciones son realizadas por técnicas de 2D, 3D o Stop Motion.

Arrieta (2018) señala que “es el mejor momento para ser animadora en el Perú porque tenemos muchas plataformas donde mostrar nuestro trabajo”.

Distintas plataformas ahora son accesibles para poder demostrar el talento peruano y al igual que Japón poder demostrar parte de nuestra cultura a través de la animación.

Ticona (2019) señala que “mediante la animación uno puede contar historias inimaginables, y también es un medio muy poderoso para generar identidad”.

Por ello debemos conocer la manera en que realizan estas historias, paso a paso y poder ver más allá que solo un dibujo animado, cada elemento es importante para la construcción de la obra.

Por esta gran revolución, Antonio Horno profundizó el lenguaje del anime, es decir la manera de contar la historia desde su origen, las proporciones, expresiones, color y la iluminación, por último, la magia del movimiento, desglosando cada paso para su producción. Por ello se utilizará como base de análisis en esta investigación.

1.3.1.1 Narrativa (Perspectiva)

En toda historia, película, serie tiene un personaje principal, en el cuál seguimos su vida, en el anime ocurre lo mismo. Según Horno (2017) describió la narrativa como un lenguaje. Un ejemplo es Death Note, donde seguimos a Light Yagami, conocido como Kira, en el caso de Dragon ball a Goku, en Citrus a Yuzu, etc. Todo el anime, tanto el diseño y los colores se basan en como el personaje ve el mundo.

Por eso en el caso de Death Note, sus colores son oscuros, sucios, nada llamativos, fríos. Light está convencido que el mundo es podrido, la humanidad está lleno de personas que no merecen vivir. Por eso al obtener la libreta mata a las personas malas del mundo (criminales) que estorban para crear un nuevo mundo sin crímenes, tal como vemos en la figura 6.

Figura 6: Death Note



Autor: Tsugumi Oba y Takeshi Obata, animado por Estudio Madhouse

A partir de esa premisa acompañamos a Light en su plan maestro para conseguir el nuevo mundo. Es decir que se utiliza el recurso de narrador en primera persona.

Figura 7: Anime Citrus

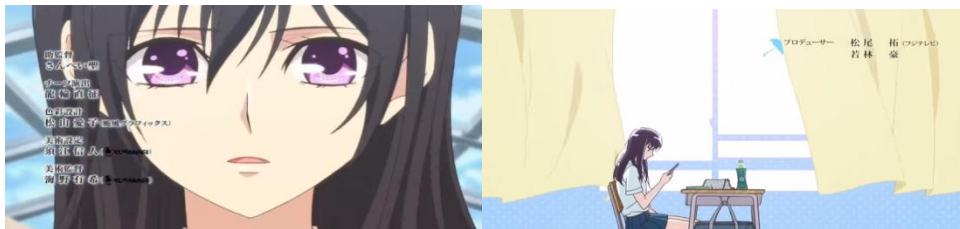


Autor: Saburouta y animado por estudio Passione

En cambio en Citrus es todo lo contrario, los colores son más llamativos y los personajes son más brillantes. Esto ocurre porque el personaje principal siempre está a la moda y se preocupa por su estilo, su mundo es así. Como vemos esto varía dependiendo de la historia del anime.

La manera de contar una historia es la característica de cada animación. En el caso del anime existe una narrativa audiovisual, utilizando los recursos como imágenes y sonidos para transmitir o contar un relato de manera ordenada.

Figura 8: Citrus y Koi no ameagari



Autor: Estudio Passione y Wit Estudio.

Según Lubbock (1920), optó por los términos “Showing” que es la representación dramática que conforma una presencia muy limitada, es

decir todos los elementos que configuran los mensajes audiovisuales, mientras el “Telling” es la narración que implica la dramatización.

Otros elementos importantes son los planos, que es un recurso para dar naturalidad y va de la mano con el movimiento de la cámara. El acercamiento en planos detalles de los personajes permite una mejor descripción de la escena, natural y con ayuda del movimiento da una sensación de acercamiento al espectador con el personaje.

1.3.1.1.1 Figuras Literarias

Horno (2017) indicaba que los personajes e historias animes tienden a tener elementos exagerados o una característica especial en su historia. Las figuras literarias o figuras retóricas, son formas no convencionales de emplear las palabras para dotarlas de expresividad, vivacidad o belleza, con el objeto de causar una reacción al lector. Esto también se aplica en el mundo audiovisual, tanto en la narración como descripción física en los personajes o escenas. Entre ellas tenemos la metáfora, hipérbole, anáfora, personificación, hipérbaton, entre otros.

Figura 9: Anime Angel Beats



Autor: Jun Maeda y Na-Ga, con el estudio Key

Un ejemplo es Angel Beats que utiliza la metáfora, la historia trata de un grupo de chicos que ya están muertos y aparecen en una escuela en donde deben luchar contra un Ángel, porque la persona que se junte con ella y le haga caso termina desapareciendo.

La escuela es la metáfora del purgatorio, el ángel es el camino que guía a las almas que tuvieron un tipo de arrepentimiento a la hora de su muerte, que serían todos los estudiantes. También puede ser considerado una alegoría. Por esta razón, si siguen las reglas y actúan como estudiantes de verdad, curarían sus almas e irían al cielo. A medida que avanza la historia uno a uno recuerda el motivo e historia de su muerte logrando desaparecer y puede descansar en paz.

Figura 10: Anime Arakawa Under Bridge



Autora: Hikaru Nakamura

Otro ejemplo también es Arakawa Under the bridge, en la cual utiliza el hipérbaton repetidas veces, tal como vemos en las escenas de apertura en la figura 10. La historia trata sobre un hombre de negocios que debe desalojar a las personas que viven bajo un puente para poder realizar una construcción. Pero se encuentra con

personas muy extrañas que evitarán su desalojo de maneras muy extrañas.

Figura 11: Stella, personaje de Arakawa under Bridge



Autora: Hikaru Nakamura

Según Raffino (2019), el hipérbaton es la alteración del orden lógico de los elementos en una secuencia. Los personajes se crearon en esa premisa, encontramos a un hombre fuerte y ex militar que es la monja del lugar, luego a una niña inocente que al molestarle le crecen los músculos de manera inimaginable, que en este caso también aplica en ella la figura de la hipérbole por la exageración del personaje.

Las figuras retóricas o literarias se utilizan tanto en el proceso de creación del personaje como las escenas e historia.

1.3.1.1.2 Simbología

Es la interpretación de los símbolos presentes en la animación. Según Peirce (1987) “se utiliza la semiótica y semiosis, siendo una representación de una idea que guarda un vínculo convencional y arbitrario con un objeto o algo en especial”. Existen dos maneras más usuales de utilizarlo en el anime. Primero como elemento

narrativo activo en la historia, que nos permite identificar el estado de ánimo en el personaje. Por ejemplo, cuando un personaje es agotado se utiliza una gota de agua en su cabeza para demostrarlo, también cuando se está decepcionado utilizan las rayas de manera vertical, estos son solo unos ejemplos de la variedad de símbolos utilizados.

Figura 12: Estados de ánimo en el anime



Fuente: Deviantart Katlynchan

La segunda manera es utilizándolo como parte del argumento y creación de la historia o un personaje. Este es un elemento muy usado, tanto como pieza clave en desenlace de la historia o como pieza inicial en la creación de un anime. Por ejemplo, el anime Mahou Shoujo Madoka tienen como antagonistas a los seres llamadas “brujas” que están basados en personajes históricos, religión, problemas en la sociedad o sentimientos negativos en las personas. Esto se combina con los diseños y símbolos que aparecen alrededor de las brujas con una animación de recorte.

En la figura 13, podemos ver la aplicación de elementos icónicos en el anime Mahou Shoujo Madoka. En los personajes llamados brujas, según la trama del anime, fueron humanas que a causa de la desesperación se convertían en estos seres. Ellas transportaban a las protagonistas a sus laberintos o mundos creados a base de elementos que llevaron a cada persona a la desesperación.

Figura 13: Elementos icónicos del Anime Mahou Shoujo Madoka
(Izquierda: Bruja Charlotte – Derecha: Laberinto de Charlotte)



Autor: Estudio Shaft, escrita por Gen Urobuchi (2011)

Según un análisis de Cuaresma (2018) a través de su canal de youtube, en la parte izquierda de la figura 13, vemos a una de las brujas, Charlotte, representada con un estilo de dibujo infantil, orejas de envoltura de dulces, con colores llamativos y rodeados de rosas con forma de chupetines y espinas. Al lado derecho de la figura, vemos el laberinto de la bruja, que es oscuro, representado con elementos de un hospital, números de habitaciones, rejas y bolsas de transfusiones. Dentro del laberinto vemos a una clase de enfermera con ayudantes que tienen mascararas negras, estos se encargan de

proteger el lugar. Todos estos elementos representan a la persona que entro desesperación, es decir, la persona que una vez fue la bruja Charlotte, hablamos de una niña que tenía una enfermedad, esta le impedía poder consumir lácteos y golosinas, por eso los colores infantiles y el laberinto en el hospital, odiaba a las enfermeras y ayudantes, por eso las máscaras negras en ellas y los colores oscuros. Las rosas con espinas en la parte superior, representa a la prohibición de comer dulces por su enfermedad. Al ser solo una niña deseo curarse de la enfermedad y entro en desesperación por dicho deseo.

Según el proceso de la teoría semiótica, ocurre la semiosis, en la cual ocurre la relación entre el signo, el objeto y el interpretante. La acción objetiva son las brujas que quieren consumir al mundo en la oscuridad y las protagonistas que en este caso son llamadas Chicas Mágicas, tratan de impedirlo. Allí interviene los tres elementos. El interpretante puede elegir otra manera de ver el mensaje y que pueda entender la razón de la desesperación que tuvo la niña antes de convertirse en bruja. Según la teoría de la imagen sería interpretar la realidad figurativa con los signos puestos en la escena.

1.3.1.1.3 Estilos

Con estilo nos referimos al tipo de animación y los elementos que la conforman. Según Horno (2017), el tipo de animaciones más utilizado en Japón es la tradicional 2D, hecha a mano, pero también

existe el 3D, realizada a base de computadora y el Mocap que es la captura de movimiento real, colocando sensores en una persona. En todo el tipo de animación japonesa existen muchos elementos que forman parte del estilo de contar la historia, esto se define a través de varios elementos como los colores, los recortes, transiciones, iluminación, etc. No son escogidos al azar, cada detalle y cada color tiene un significado. También las texturas, que depende mucho de la dureza o el tipo de iluminación que dan en las escenas. Todos estos elementos en conjunto logran crear una atmósfera única en cada historia.

Los elementos como la iluminación y sombras permiten a dar énfasis en las escenas, ubicarnos el tiempo donde nos encontramos, el género y el estado de ánimo que se maneja en la escena. Por otro lado los colores también nos permiten saber el género del anime, y las personalidades de los personajes presentados solo con verlos.

Según Casetti (1996), el género es:

“Un conjunto de reglas compartidas que permite al realizador utilizar fórmulas comunicativas establecidas para situar al espectador dentro de un sistema propio de expectativas (...) descubrimos el peso de la costumbre que exige satisfacción, la conveniencia de proceder por calcos y repeticiones, la intervención de calcos narrativos recurrentes, la eficacia de una comunicación por cliché, la predisposición de leer lo nuevo por lo ya conocido.”

El género podría llamarse una plantilla, que el espectador tiene un conocimiento previo, entonces se sabe el camino en el cuál irá la historia. Lo que se espera es poder ver algo nuevo a través de lo ya conocido. Según Casetti (1996) “la predisposición de leer lo nuevo a través de lo ya conocido”. Si bien esta referencia se realiza en base al cine, esto se aplica también en el anime. Hay muchas historias en donde el espectador ya sabe cómo terminará o que pasará pero cada una de ellas tiene algo que los diferencia.

Un claro ejemplo es Sora Yori mo Tooi Basho (Un lugar más alejado que el cielo), un anime que trata la historia de cuatro chicas que realizan un viaje a la Antártida.

Figura 14: Anime Sora Yori mo Tooi Basho (2018)



Autor: Estudio Madhouse

Si bien la portada y la premisa siguen al género de estilo de vida y la típica historia de chicas con toque de comedia sin una transcendencia en particular. Las chicas son basadas en arquetipos clásicos, pero con una profundidad y forma de narrativa distinta.

Según un análisis del canal de youtube de Dorimi Prism (2019), tocan temas de como la juventud, amistad, crecimiento, madurez y el proceso de asimilar la pérdida de un ser querido. Si bien el tocar estos temas puede tornarse densos, sin duda el guión y la dirección, lo presentaron de una manera ligera y pragmática. Las claves fueron presentar situaciones tan simples y humanas que ayuden al espectador a simpatizar con el personaje desde el principio y también brindan de poco a poco una profundidad a cada una de ellas que supera al arquetipo que está basada cada personaje.

Un ejemplo claro es en la primera escena al presentar a Mari, ella se da cuenta que pronto tendrá que ingresar a la universidad y que no ha hecho nada importante o algo que marque su adolescencia, y su reacción es simplemente llorar.

Figura 15: Mari llorando en el capítulo 1



Autor: Estudio Madhouse

De esta manera logra identificar al espectador, sin importar si tienen la misma edad de los personajes o si son mayores, porque en algún

momento sintieron esta presión del salto de la niñez a la adultez. También estos momentos humanos y simples son añadidos momentos de comedia que aligeran el peso que puede tener la historia que tiene como fin poder ver el proceso de superación de los personajes de manera real y que no todo les salió de manera fácil o por magia, que son argumentos utilizados en la mayoría de historias de este tipo. Pocos animes logran este efecto de realmente humanizar a la animación sin tener que poner algo tan extravagante y solo la realidad.

Por otro lado, en Perú se utilizó el Stop Motion, con la serie de “Martina y Rigoberto” Filosofía de recreo. Que también trata temas densos dirigidos a un público infantil. Un ejemplo es el capítulo sobre la muerte. Amado (2018) indicó que “en Martina y Rigoberto es importante transmitir filosofía de algo muy denso y la idea era en hacerlo en animación de plastilina porque así niños y niñas pueden sentirse más identificados o podrían encontrar un lado lúdico”.

1.3.1.2 Estética

Según Horno (2017), es una parte muy importante del anime es el estilo y equilibrio de la calidad del dibujo como la animación, color y todos los elementos visuales que forman parte de la historia. El diseño de los personajes decide para muchos fans si realmente seguirán el anime o no, esto depende también de la casa de animación elegida. Una de las

animaciones más destacadas fue Death note realizada por el estudio de Madhouse. Que realizó una animación muy realista para el año 2006.

En la animación japonesa los colores son un elemento fundamental en la narración de la historia. No son escogidos al azar, cada detalle y cada color tiene un significado. La composición que logran tener estos colores en el anime tiene mucho que ver también por el género, el mensaje o la escena. Los autores también quieren transmitir emociones, simbolizar algo, y que de esta manera el espectador pueda sentirse envuelto en la historia.

Analicemos Death note, que es uno de los animes que utiliza los colores como identificador del personaje, simbolizan la rivalidad y sobre todo los ideales de los personajes. En escenas dramáticas, de un gran peso psicológico en los personajes, el fondo se vuelve blanco y negro, predominando los colores azul y rojo.

Figura 16: Anime Death Note



Autor: Estudio Madhouse y escrito por Tsugumi Ōba

En esta escena de la figura16, vemos como se torna en tonos grises, acompañado de los colores azules y rojos. Este recurso es utilizado para remarcar los momentos de conflictos en los pensamientos de los personajes.

Según Sharma (2013) , hay una relación de color que predomina que son el rojo y azul. Esto representa los conflictos de ideales en los personajes principales de la serie, en base a esto, las personas a su alrededor se tornan en colores dependiendo en el bando que se encuentran.

El rojo representa a Kira, protagonista de la serie. Este color significa el peligro, lo inmoral, y lo demoníaco.

Figura 17: Anime Death Note Opening



Autor: Estudio Madhouse y escrito por Tsugumi Ōba

También hace referencia a la manzana, que significa prohibido, y maldad. Además, es la comida preferida de los Shinigamis, Dioses de la muerte, en la historia.

Figura 18: Anime Death Note Opening



Autor: Estudio Madhouse y escrito por Tsugumi Ōba

En cambio, el azul viene a su opuesto, las personas que quieren detener a Kira (Light Yagami). Este color predomina en los personajes que están de lado de L. cuyo personaje se atribuye el azul, porque representa la frialdad, lógica y calma. Por otro lado, resaltan el azul a Misa, personaje que apoya a Kira y es utilizada en los planes de Light.

Figura 19: Anime Death Note Opening



Autor: Estudio Madhouse y escrito por Tsugumi Ōba. Escenas del opening de Death note “L” y Misa (Death Note)

Entonces si esta de lado de light ¿Por qué tiene ese color? Esto sucede por la primera premisa que indicamos, todo gira alrededor de estos dos primeros personajes. Misa en el capítulo 15 se torna en un color azul, porque conoce a L por primera vez y piensa en él como amigo, no como enemigo de Kira, porque no sabe su identidad. Cuando se entera que es enemigo de Kira, torna un color rojo.

Death Note es una serie de drama y psicológico, por ende, sus colores son pálidos y tétricos, representan muerte, tristeza, dolor, locura, no son brillantes ni excesivos.

Tal como en el cine, y cualquier proyecto audiovisual, la iluminación es indispensable para el anime, ya que, dependiendo la intensidad, el ángulo, la calidad, el color, estos brindan un peso a la escena que se desarrolla y a las sensaciones que quiere transmitir. Este recurso es muy utilizado en Death Note, en la mayoría de escenas en que Light pasa a ser Kira. En momentos de alto drama, son parte importante, ya que pueden aumentar el peso en los personajes y el impacto de la escena.

Figura 20: Anime Death Note, Black clover, Ramen takeshi.



Autor: Estudio Madhouse y Estudio Pierrot.

Esto genera en el espectador la expectativa de lo que va a ocurrir alrededor de los personajes, acentúa el realismo y trasmite las emociones de los personajes con mucha más facilidad.

1.3.1.2.1 Diseños

La animación japonesa a través de los años ha logrado desarrollar un diseño único de personajes. Japón destaca por su peculiar diseño de personajes, que depende mucho del estilo y el género de la historia.

Las variaciones en los diseños de personajes son muy comunes en los animes y mangas.

Según Horno (2017), “los diseños de los personajes llegan a alcanzar todos los grados de iconicidad posibles, desde la caricatura más exagerada hasta el más logrado realismo”.

Figura 21: Variaciones de diseños (Shin-chan (1), Chibi Bang dream(2) , Katsute kani datta (3)



Autores: Shin-Ei Animation, Bushiroad y MAPPA

Los diseños pueden ir desde deformaciones en las proporciones de los personajes como en el caso de shin-chan, también por el estilo chibi (pequeño), en la cual la cabeza es de mayor tamaño del cuerpo y el estilo más común y se asemeja a la realidad.

En los años 90's los personajes eran más simples, no se ponían muchos detalles en el rostro o expresiones, ya que no querían transmitir mucho, pero poco a poco esto ha ido cambiando. También gracias a los avances de la tecnología.

Estos cambios en los diseños también se deben al artista encargado de los dibujos en cada realización del anime, ponen su estilo en cada personaje. A través de la figura 22 podemos ver la evolución de personajes femeninas distintas, si bien son diseñadas por distintos artistas vemos la diferencia de los años, es trabajo de las líneas, los programas, los detalles, etc.

Figura 22: Evolución de diseño de personajes a través de los años.

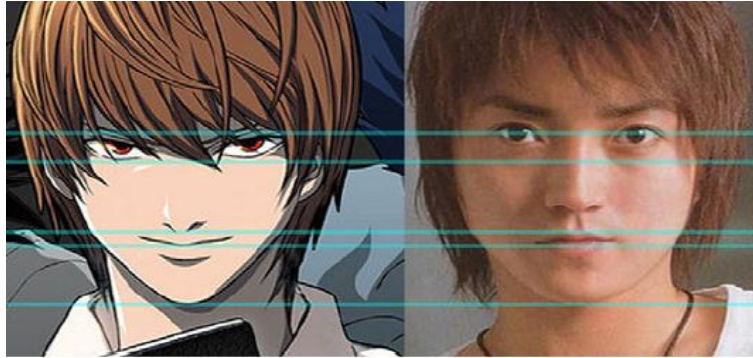
Candy (Anime Candy - 1976), Ruki (Digimon Tamer – 2001), Misa (Death Note – 2006), Violet (Violet Evergarden – 2018).



Autor: Toei Animation, Madhouse y Kyoto Animation

Según Horno (2017) Los personajes tienen una cercanía realista, los rasgos faciales son más expresivos pero los ojos son más rasgados a comparación de la figura humana que son más redondos. La forma del rostro es más puntiaguda a comparación de una persona que es redonda.

Figura 23: Death Note anime y Live action.



Autor: Estudio Madhouse

En el diseño de los detalles tanto la nariz como el ojo, los ojos son más redondos, el iris es de mayor tamaño y no tienen conductor de lagrimado. Las narices son representadas por puntos o líneas y los labios con raya. Mayormente no cuentan con dientes los diseños y solo lo ponen cuando hay una escena importante respecto el tema.

Figura 24: Yagami (*Death Note*) y Hiro (*Inuyashiki*)



Autor: Estudio Madhouse y Estudio MAPPA.

Los diseños también se basan en el género, como la figura 24 donde ambos son de género misterio y psicológico. Por ende, no era necesario exagerar mucho los rasgos de los personajes ni gestos.

Si comparamos el diseño de Death Note con diseños actuales veremos que no están muy lejos.

Cada estudio a través del tiempo define patrones de diseño en sus personajes, creando su estilo único e identidad de cada uno.

Figura 25: K-on (Kyoto Animation) y Death Note (Madhouse)



Autor: Estudio Kyoto Animation y Madhouse

Kudasai (2018) indica que “Uno de los estudios más reconocidos es Kyoto Animation. Ellos tienen un estilo tierno e infantil, esto gracias a la animación de K-on que le permitió obtener su propio estilo de dibujo, dirección y diseño de personajes que fueron proporcionados por Naoko Yamada.”

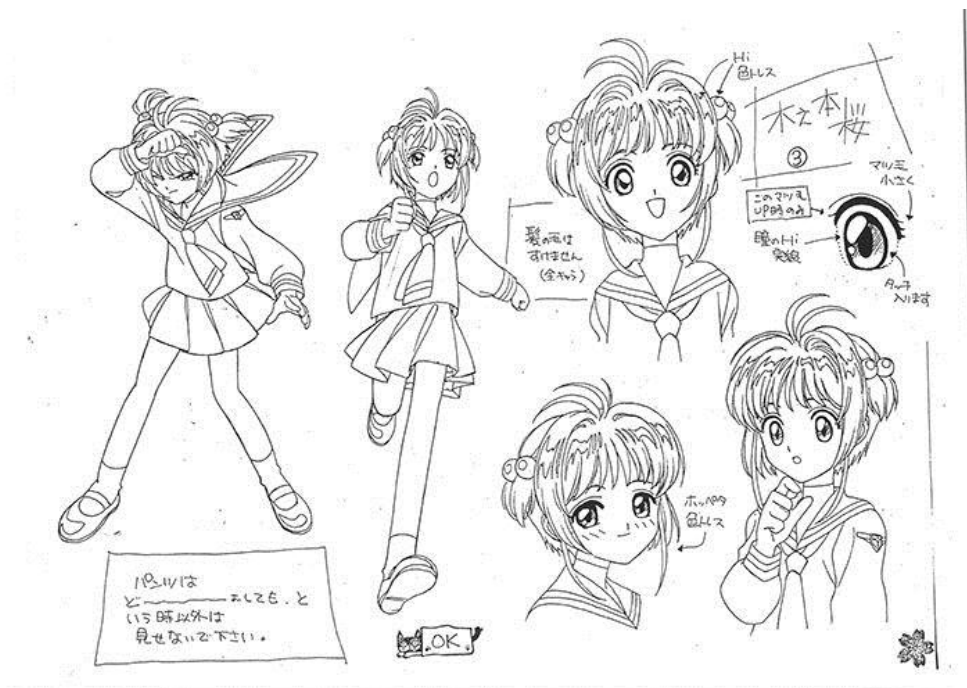
Por otro lado, el estudio Madhouse tiene un estilo más maduro y sombrío, esto se siguió desde la animación de Death Note, con el tiempo han logrado suavizar sus líneas, pero mantiene su esencia de animar historias de acción.

Esto también se define por el género del anime, pero cabe resaltar que los trazos en Kyoto Animation son más suaves y en caso sea una

escena de acción resalta más las sombras, en cambio Madhouse tiene unos trazos más fuertes y definidos.

Los diseños son parte fundamental en la realización de la preproducción del anime, se realizan bocetos a cargo del diseñador principal de cada personaje en todos los ángulos posibles, posturas, expresiones faciales que sirven como base en el proceso de producción del mismo. Estos bocetos se le conocen como Model Sheet, además de mostrar proporciones y detalles de cada personaje, también lo compara con otros personajes.

Figura 26: Settei del anime Sakura Card Captor



Autor: Estudio Madhouse

Posteriormente son colorizados y sirven para la parte de base de guía en la colorización en la producción.

1.3.1.2.2 Carácter realista

Para empezar, hay que definir lo que podemos conocer como realismo. La definición de realismo es aquella manera en la que la realidad se presenta tal y como es sin ningún tipo de exageración o idealismo. Con esto podríamos decir que un anime realista es aquel que nos muestra hechos, escenas u otras cosas de una manera que se asemeja mucho a la realidad o por lo menos podemos sentir que estas podrían existir. Con esto en mente, un elemento realista podría ser, por ejemplo, un personaje que te haga empatizar con él y poder comprender sus sentimientos.

Kudasai (2018) indica que “Kyoto Animation es un claro ejemplo de tomarse el tiempo de utilizar técnicas audiovisuales para hacer que todos sus personajes se sientan vivos. Dando fluidez a sus movimientos y haciendo gestos involuntarios, como agarrarse el cabello, colocarse el zapato, etc.” Tal como vemos en la figura 27. La iluminación que utilizan también refleja el sentimiento de los personajes en cada escena.

Figura 27: Clannad After Story y K-on



Autor: Kyoto Animation

Sus trabajos tienen bastante detalle para definir las personalidades de sus personajes, con solo colores o acciones nos comunican como son ellos y su mundo. Otra técnica es que realizan enfoques detallados en los personajes con pequeños movimientos y fueron los primeros en implementar el 3D en sus obras, creando más profundidad y realismo en la escena. Según Kudasai, página especializada en noticias anime, es uno de los estudios que invierte en estas escenas que ayudaron a construir las situaciones muy reales.

Un ejemplo de obra sobresaliente es Clannad que tiene un drama muy bien construido que se siente real, personajes carismáticos y humanos. Siguiendo la vida del protagonista, tanto en la escuela y de adulto enfrentando problemas humanos como la depresión, desesperación y muerte, pero también acompañado de días felices y de superación humana.

Parte de este carácter realista es también crear el personaje con todas sus características de filosofía y pensamiento, que pueden ser basados en personas reales.

Esparza (2018) mencionó:

“Mi personaje visualmente debe ser una prolongación de su psicología, dependiendo de lo que él deba transmitir, yo hago un estudio, me referencio de algunos estudios, personajes de la vida real que existen, miro hacia dentro un poquito, de quién soy yo o de las personas o las personas que para mí son importantes y son afines a ese personaje”.

Según refiere Mauricio (2018), “como Director de animación se toma en cuenta la psicología del personaje, dándole un toque más realista, dando de esa manera la esencia realista para el espectador”.

El entorno realista también influye, sobre todo si son basados en lugares reales. Se basan en tomar escenarios que existen con completo y minucioso detalle.

Figura 28: Escenas del anime Hibike! Euphonium



Autor: Kyoto Animation

En la figura 28 se aprecia el completo detalle utilizado en las escenas del anime que encajan como si fuera una fotografía.

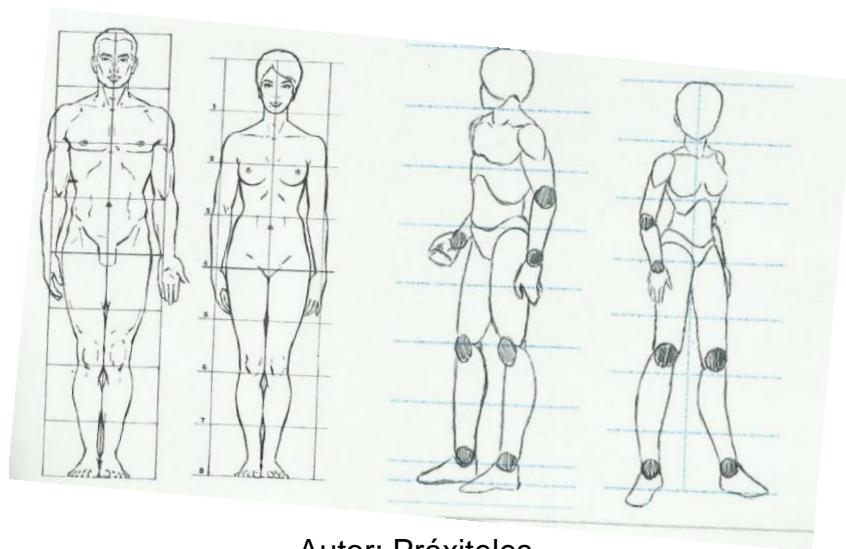
1.3.1.2.3 Simetría

Se han leído y escuchado entrevistas de animadores occidentales respecto a la animación japonesa, indicando que el diseño y simetría son muy básicos. Realmente esto depende de muchas cosas, pero sin duda los japoneses han sabido equilibrar esto y crear un nuevo modelo de expresión audiovisual. Los diseños variados es un recurso muy utilizado, puede haber diseños tan disparatados que desafían la realidad con historias que solo buscan la risa del público como

diseños tan cercanos que buscan generar otra respuesta en el público. Pero todas estas variaciones tienen una manera detallada de realizarse y de manera simétrica según la historia.

Para poder tener en cuenta las diferencias y los criterios utilizados se basaron en el canon de 8 cabezas.

Figura 29: Dimensiones del ser humano y anime



Autor: Práxiteles

En la figura 29 observamos, que una de las diferencias es que la figura humana del troco a la cabeza está conformada por 4 cabezas en medida, pero en el anime está conformado por 3 cabezas en medida. Esto ocasiona que las piernas sean más alargadas en el anime. En el diseño femenino, por lo general la regla base es que sean más pequeñas por eso la medida es de siete cabezas. La distancia que hay entre la caja torácica y el pubis es menor que la realidad.

Pero debemos tener en cuenta que también hay diseño que siguen la simetría de la realidad.

Según Horno (2017), “para adaptar los distintos diseños a la edad se varía la disposición de los elementos del rostro de manera progresiva.”

Figura 30: Naruto



Autor: Estudio Pierrot y Masashi Kishimoto

Tal como apreciamos en la figura 30 mientras más joven pueda ser el personaje el rostro es redondeado y mientras va creciendo es más alargada.

Pero igualmente mantiene la simetría en todos estos cambios haciendo las variaciones de manera correcta.

1.3.1.3 Dinamismo

Uno de los puntos que define el éxito o el fracaso de una productora de anime es la naturalidad de los movimientos en la animación.

Según Horno (2017), indicaba que para que una escena salga muy bien, se debe utilizar una gran cantidad de fotogramas, cada fotograma es un dibujo, es decir cada dibujo debe estar muy bien realizado. Por

otro lado, utilizar de manera ingeniosa los planos y los movimientos de cámara para poder dar una misma calidad en escenas, pero con una menor cantidad de fotogramas. Lo importante es no dar esa sensación de dureza o ver muy quietos a los personajes. Esta sensación puede ser causada al abusivo uso de escenas en la cual los personajes solo mueven los labios.

Estas escenas se realizan para evitar el uso de más fotogramas distintos. El movimiento de cámaras ayuda también a que no se vea estático. En la animación hay programas para poder realizar movimientos de cámaras de manera suave y natural.

1.3.1.3.1 Movimiento de cámara

En el mundo audiovisual los movimientos de cámara son físicos, ópticos o digitales.

Según Aprendercine (2019), los movimientos físicos se ejecutan tomando en cuenta el eje de la cámara, a este tipo de movimiento se le conoce como panorámico. Cuando se mueve el eje de la cámara se lo conoce como travelling. También cuenta con la rotación, que es el movimiento de rotar la cámara sobre su propio eje.

Los movimientos ópticos son el zoom y el foco, que es una variación que se realiza con cámaras que cuentan con objetivos de focales variables. Y por último el movimiento digital, en el cuál también encontramos el zoom, pero a diferencia del zoom óptico, la digital

solo agranda la imagen, es decir se notan los pixeles, puede bajar la calidad.

Estos movimientos son parte importante de la animación es poder saber de antemano los movimientos de cámara que tendrá el anime. Como toda producción tiene un guión literario y técnico.

Los movimientos debidos de cámara, ayuda a que se utilicen menos fotogramas en la producción.

Por ejemplo, en la figura 31 vemos una escena del capítulo final de Death Note, se aprecia el tilp up a Kira, con un movimiento de temblor en la cámara, aumentando el dramatismo de la escena.

Esto es muy recurrido en el anime, sobre todo en las escenas de pensamientos de los personajes, dando un cameo en los personajes.

Figura 31: Tilp up de Kira en el último capítulo de Death Note.



Autor: Estudio Madhouse y escrito por Tsugumi Ōba

En las escenas de dramas de Death Note son muy utilizadas y en casi todos los capítulos se utiliza este recurso. Que quedan muy bien con la narración de los personajes y la música. Los recursos de pensamientos en los personajes fueron bien utilizados, ya que esas escenas no necesitaban una gran cantidad de fotogramas, sino solo un dibujo y el movimiento de cámaras hacia todo el trabajo.

Horno López (2017) expresa que:

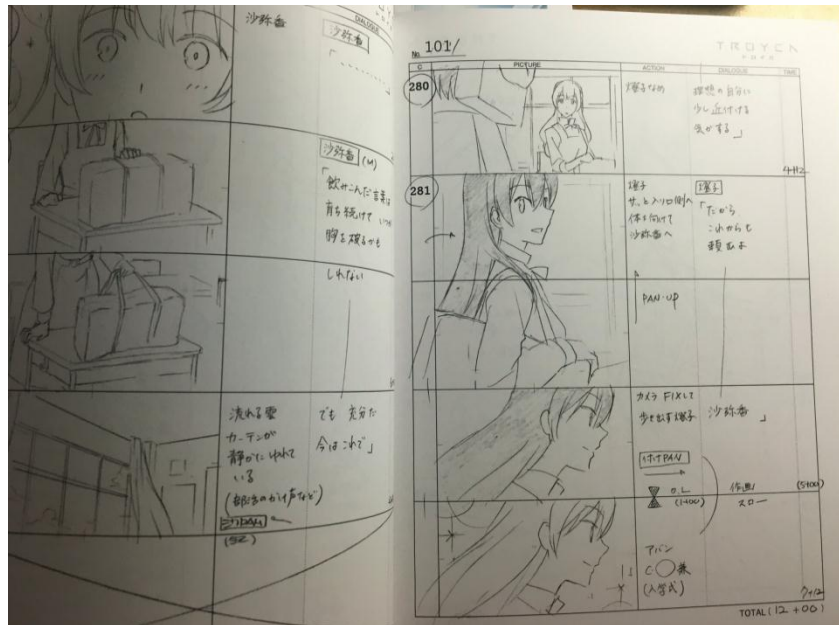
“El uso de las nuevas tecnologías puede suponer igualmente una bendición que un paso hacia atrás. Los medios digitales agilizan el trabajo y llegan a mejorar el realismo de las imágenes si son usados adecuadamente, de no ser así pueden inducir a un uso excesivo de elementos estáticos, mostrados con un continuo movimiento digital —añadido en la edición, y provocando animaciones monótonas y repetitivas que distraen y se apartan del realismo deseado.”

El autor se refiere a lo malo que puede ser el excesivo uso de los movimientos de cámaras en escenas estáticas, si bien es un recurso muy útil, puede ser que también ponga fin y baje la calidad de animación del anime.

Para ello se debe tener cuidado con el uso de esto en el guión y edición. Los storyboards son parte importante en este proceso, sirven como guía, contienen descripción de las acciones de los personajes, sus diálogos, movimientos de cámara y la duración de cada corte con el objetivo de cumplir el tiempo establecido en el capítulo.

Horno (2017) indica que “el Storyboard es un pilar fundamental en la producción ya que es posible que existan instrucciones que no lleguen a entenderse hasta que sean dibujadas”

Figura 32: Storyboard de Yagate Kimi ni naru



Autor: TROYCA Animation (2018)

En la figura 32, vemos el modelo de storyboard del capítulo 7 de Yagate Kimi ni Naru, el formato utilizado para mostrar la secuencia de los cortes es de manera vertical, contrario al occidente que es horizontal y la lectura es de derecha a izquierda. La hoja está dividida en 5 secciones, en la cual vemos el número del fotograma, la imagen, la acción, el diálogo y el tiempo. Se observa que, en la columna de acción, se anota los cambios en colores y el movimiento de cámara, que en el fotograma 281 inicia un pan-up del personaje.

El storyboard puede llegar a tener un alrededor de 180 páginas con más de 300 dibujos. Esto corresponde al trabajo de preproducción del anime, que es supervisado por los directores, productores y el autor de la obra original. Una vez aprobado se empieza con el proceso de producción y dibujo de cada fotograma.

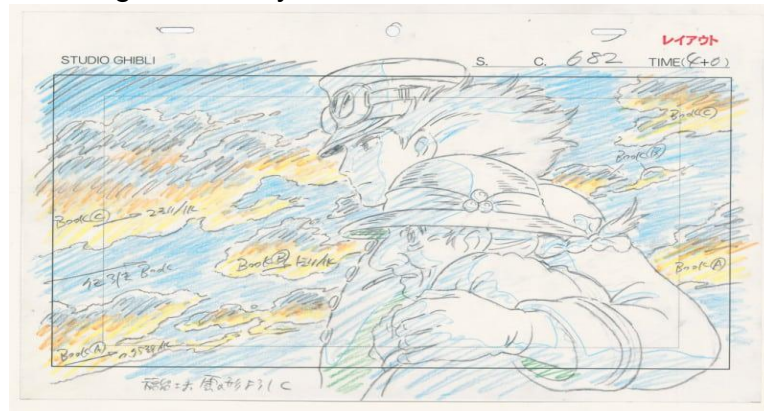
1.3.1.3.2 Fotogramas

Según Horno (2017) indica que “Un fotograma es cada una de las imágenes impresas químicamente en la tira del celuloide del cinematográfico. En el anime es cada imagen dibujada, que en conjunto forman un movimiento”. La mecánica de la animación se basa en fotogramas por segundos, dependiendo la escena. Generalmente son 8 fotogramas distintos por segundo, de esta manera la animación es más rápida y ligera.

La animación japonesa ha utilizado la llamada animación limitada la cual se basa en utilizar la menor cantidad de fotogramas posibles por segundo y con solo movimientos ligeros en personajes. Es decir estos movimientos son cubiertos para los ojos, la boca, o también movimientos de cámara.

En la figura 33 se observa en la esquina superior derecha la letra “C” con en que indica el corte, “TIME” indicando el tiempo en segundos donde se encuentra el fotograma y la letra “S” era una característica del Hayao Miyazaki (Fundador del Estudio Ghibli) para colocar el número de la escena que correspondía el layout.

Figura 33: Layout de “El Castillo ambulante”



Autor: Estudio Ghibli

También incluye 2 marcos, el marco interno señala el “Marco seguro” que asegura que todo dentro de esta parte siempre será visible. Por otro lado se observan anotaciones y la palabra LIBRO escrita en las nubes, este término refiere a los elementos que no serán dibujados en el fondo. Aquí el fondo solo constará del color celeste del cielo y las nubes se dibujarán aparte.

En Japón el término Layout es utilizado para definir a los primeros dibujos de la fase de producción que son elaborados por animadores profesionales, a diferencia de los Estados Unidos que lo utilizan como termino de todo el proceso de diseño. Es de gran importancia porque se encarga de marcar la parte artística de todo el proceso. Usualmente suelen aparecer los personajes coloreados con amarillos o rojos y los fondos con tonalidades azules y verdes, porque tienen como finalidad servir de referencia y describir de la manera más cercana posible, la posición y relación que tienen los elementos que aparecen en la imagen.

En Japón utilizan los fotogramas claves conocido como Genga, marcan el inicio o final de una escena, son realizada por los dibujantes principales de cada estudio.

Horno (2017) señala que “los fotogramas claves son los puntos de apoyo en el movimiento final de la animación, completados posteriormente por los fotogramas intermedios”.

En los gengas se utiliza un lenguaje de colores para pausar las iluminaciones por medio de trazados en las áreas de las sombras y brillos con líneas de colores que delimitan las zonas para tenerlo en cuenta en el coloreado. En la figura 34, Se utiliza el azul y verde para indicar las partes de sombras, esto es lo más común en todos los estudios, pero cabe resaltar que los colores pueden ser de cualquier otro, en la parte del cuello la sombra se marca con rosado, se utiliza este recurso para mantener una coherencia con la paleta final. Por otro lado, el rojo para los brillos, mayormente es una línea de contorno roja que a su interior esta coloreado en amarillo y el naranja se utiliza para iluminar la piel.

Figura 34: Genga del anime Yagate Kimi ni naru



Autor: Estudio TROYCA (2018)

Todos los fotogramas clave se organizan en una tabla conocidas como carta de rodaje pero en Japón se les llama “Taimu shiito”, los animadores se encargan de sincronizar los movimientos de los dibujos con el número de fotogramas que serán necesarios ayudados por un cronómetro, calculando el tiempo de duración de la acción y/o diálogos de la escena. Este paso permite que los animadores claves, intermedios y el director de animación puedan trabajar sin problemas.

Los fotogramas claves son puestos en la carta de rodaje con indicaciones a los intercaladores de los fotogramas necesarios para completar el movimiento.

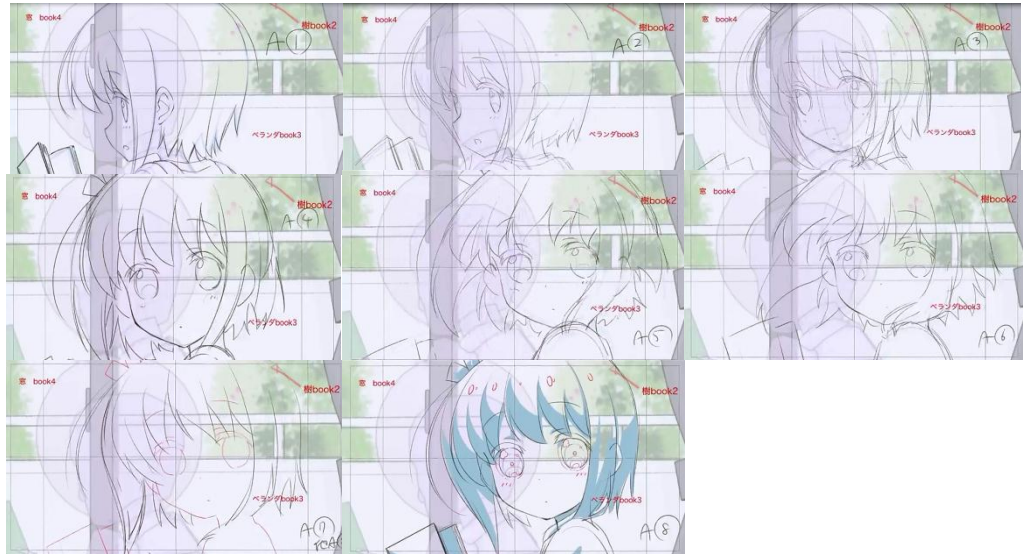
1.3.1.3.3 Animación

Horno (2017) indica que “la mecánica de la animación se basa en fotogramas por segundos, dependiendo la escena. Generalmente son 12 fotogramas distintos por segundo, de esta manera la animación es más rápida y ligera. Pero también puede tener de 16 a 18 fotogramas dependiendo de la escena”.

Si bien ya hemos hablado de los fotogramas detalladamente, la animación comienza desde el momento de creación de los fotogramas claves que luego de ser aprobado lo necesario para poder dar un movimiento fluido a las escenas son los fotogramas intermedios o conocidos en Japón como Douga. Es decir los dibujos que hay entre ellos. Mayormente se calca los fotogramas principales

y se realizan solo pequeños cambios en los trazos para generar el movimiento debido.

Figura 35: Anime Slow Start



Autor: Estudio CloverWorks (2018)

Horno (2017) mencionó:

“Luego de terminado los fotogramas intermedio y aprobado por el director de animación se pasa a digitalizar cada fotograma. Recordemos que todos los dibujos han sido hechos a mano, así que pasa por el escaneo de cada uno y luego al proceso de trazado por medio de software especializado, uno de los más utilizados es Traceman, programa que permite automatizar este proceso. Seguido de la colorización que tiene un aproximado de demora de 10 minutos máximo por dibujo”.

Paralelamente de la colorización, se elaboran los fondos o conocidos en Japón como Haikei.

Figura 36: Colorización del Anime Team Basara



Autor: Production I.G

Dentro de todo este proceso de creación del anime, se puede considerar el fondo como el elemento que más se vincula a un cuadro artístico. Hay dos maneras de realizar el fondo en el anime, de manera digital con Photoshop o la manera tradicional que una gran cantidad de estudios aún conservan esta técnica.

Los fondos son realizados a mano en un papel de la marca TMK, de 180gr t de 765 x 1085mm, con un grosor adecuado para la pintura como acuarelas o el gouache y el trabajo es por medio de pinceles grandes. Es muy común encontrar fondos con referencias completamente existentes y con una gran exactitud. Muchas veces los creadores de fondos van a los lugares a tomar fotografías de lo que necesitan.

Figura 37: Creación de fondo del anime Naruto.



Autor: Estudio Pierrot

Una vez terminado el fondo es escaneado y revisado para que pueda calzar de manera correcta en la escena.

Luego llega el proceso de la composición se realiza por un software de CoreRETAS, que puede detectar cada fotograma clave o intermedio y fondos, el programa logra adaptarse rápidamente al estilo de montaje del estudio de animación. Estos últimos años se ha añadido a este proceso el uso de After Effect para poder dar retoques finales de la animación como efectos especiales o filtros. El colocado de los efectos sonoros y el orden de las escenas también se realiza luego de este proceso. Al final se realiza la grabación de voces de los personajes. Pero este proceso puede variar, porque en animaciones televisivas con capítulos semanales, la rapidez impide esto. Por eso también se graban las voces con los fotogramas sin colorear, a las personas que prestan su voz para un personaje se los conocen como seiyuus.

Con el tiempo la animación japonesa ha utilizado la llamada animación limitada la cual se basa en utilizar la menor cantidad de fotogramas posibles por segundo y con solo movimientos ligeros en personajes. Es decir, estos movimientos son cubiertos para los ojos, la boca, o también movimientos de cámara.

Tal como apreciamos en la figura 38, la cantidad de fotogramas son 8, que se repiten durante todo ese segundo. La diferencia en cada fotograma es solo el movimiento en la zona facial, es decir, ojos, y labios.

Fig.38. Capturas de fotogramas de la serie Dragon Ball Z (1989)



Autor: Akira Toriyama y Toei Animation

Horno (2017) señala que:

“Debido a que la animación se utiliza fórmulas repetitivas, muchos críticos han considerado al anime como animación de baja calidad. Sin embargo, la creatividad y, sobre todo, los conocimientos artísticos de los dibujantes y animadores japoneses, les ha permitido desarrollar un nuevo modelo de expresión audiovisual, efectiva y

equilibrada (...) convirtiendo su proceso de creación en una referencia para los estudios de animación de todo el mundo”.

A medida que los años han pasado y la mejora de los estudios de animación ha mejorado. La figura 39 consta de 16 fotogramas pertenecientes a 1 seg. de la escena, en la cual cada fotograma es distinto en ambos personajes. Hay cambios tanto en el rostro, cabello y cuerpo, con un movimiento más natural y dinámico.

Figura 39: Anime de Citrus (2018)



Autor: Saburouta (Estudio Passion)

La cantidad de fotogramas utilizado en cada escena define también la calidad de animación que tiene el anime. No necesariamente tienen que tener todos los fotogramas distintos en todas las escenas, pueden variar, dándole más énfasis unas que otras.

En el caso de Death Note fue un anime creado en el 2006 pero la animación estaba muy avanzada para su época, por eso la calidad que tiene es muy bien recibida en la crítica. Utilizaban una gran

cantidad de fotogramas en la escena donde Kira escribe en la libreta, logrando más dinamismo, naturalidad y énfasis en la escena.

Horno (2017) expresa que “sin duda los movimientos más espectaculares en Death Note se producen cuando todos los elementos de la escena se desplazan de forma simultánea (...) con la que el espectador puede llegar a disfrutar de estupendos gráficos y una animación muy continuada y equilibrada.”

Con esto se comprueba todo el trabajo que hay detrás de la creación de una animación, depende de cada estudio y el ritmo que le dan a la historia en emisión.

En cuestión de la animación peruana se ha utilizado mucho más la animación 3D.

Schuldt (2018) afirma que “el Perú ha crecido mucho desde piratas en el callao, los ojos del mundo fueron a Perú que es el país que ha generado más películas generadas en 3D de toda Latinoamérica”.

Según el programa De película (2019), actualmente la película Ainbo, que es 100% peruana será distribuida por Cinema Manamegnt Group, a través del cine de Hollywood. La historia trata sobre una indígena que defiende sus territorios de una amenaza que podría significar el desarrollo que propone el hombre a cargo de Touche Films. Sin duda nos abrimos paso en esta industria.

1.3.2 La Conducta

A lo largo de la historia existieron muchos investigadores de la conducta humana. Uno de los más reconocidos es Skinner (1974), refirió que la conducta es el movimiento de unos organismos o sus partes dentro de un marco de referencia suministrado por el mismo organismo o por varios objetos externos o campos de fuerza. Es conveniente hablar de ella como de la acción del organismo sobre el mundo exterior, y a veces es deseable observar un afecto en lugar del movimiento.

Entonces es la manera de comportarse de una persona, una acción o un movimiento que es influenciado por algún elemento externo. Es el resultado de factores externos y emociones internas del individuo.

Según María Estela Raffino existen tres factores que regulan o influyen la conducta:

- **Fin:** Es el objetivo del comportamiento que la conducta logra obtener un sentido e interpretación.
- **Motivación:** Luego viene este punto, la conducta tiene algo que lo moviliza.
- **Causalidad:** Por último, tiene o se produce por una causa.

También se consideran dos elementos que dirigen dicha conducta. Los elementos del ambiente, es decir su entorno y los elementos biológicos, el carácter interno, es por ellos que parte de la psicología también se debe tomar en cuenta.

Según Belanger (1978) “las conductas deben pasar por el estudio de las sensaciones, de las emociones, de la inteligencia”. Con esto refiere que existen elementos que causan dichas conductas, que son los estímulos.

A causa de estos estímulos tenemos comportamientos de toda índole como los reflejos, la cognición, adaptación, etc. Todos estos factores son tomados en cuenta a la hora de la preproducción y producción del anime, se piensa mucho en la respuesta o lo que se quiere causar en el espectador.

Según Anicama (1993) afirma en su estudio de la conducta en dependencia emocional que “es la respuesta aprendida que expresa el organismo en los distintos modos de interacción con el ambiente”. En ellos menciona a la cognición, emociones, social, fisiológicas, motora y motivación. La cuál usaremos como bases en la investigación.

1.3.2.1 Entorno

Todo lo que rodea en el individuo afecta en la conducta que puede tomar. Es en referencia al medio en el cual el sujeto se encuentra inmerso, tanto el ambiente físico como social, todo tipo de factor externo. Puede ser tanto el entorno laboral, social y familiar. Que también pueden ser afectados por pequeños factores. En nuestro estudio son el entorno de las personas afectadas por ver anime. Belanger tomó muy en cuenta este factor para el estudio de la conducta en el ser humano, en cambio Skinner indicaba que esto se podría reproducir en los laboratorios y no era necesario el estudio del ser humano en su espacio natural.

1.3.2.1.1 Grupo Social

Se define como el grupo de individuos que interactúan entre ellos y que tienen un interés en común.

Según la Socióloga Lores Arnaiz (1986), existen tipos de grupos sociales o paradigmas de acuerdo a la afinidad de cada uno de ellos.

- El grupo social primario: Es un grupo conformado entre dos a doce personas, en la cual tienen una relación más cercana, y cooperan entre ellos.
- El grupo secundario: Este grupo está conformado por personas que tienen una relación formal, con poco nivel de acercamiento e intimidad. Mayormente vistas en el trabajo, asociaciones, etc.

En este caso el grupo social que los individuos más se relacionarán son los que tienen gustos por el anime y son un grupo social primario en la mayoría. Los grupos sociales del individuo van cambiando mediante los gustos que tengan.

1.3.2.1.2 Hechos

En definición permite describir todo aquello que ocurre, las acciones, la obra o la cuestión a la cual hace referencia. Una acción acabada.

Es un factor importante en la conducta del individuo, se basa en analizar hechos observables y comprobables.

Esto engloba los eventos de anime realizados alrededor del individuo. También se toma en cuenta los eventos culturales que organiza la misma embajada, porque demostraría un interés más profundo en la animación.

También se proyectaron películas animes en cines peruanos a través de la cadena de Cinemark, llenando salas. En Lima cada vez se realizan más eventos con temática anime, al año se realizan más de 20 eventos, como el Friki Festival, AnimExpo, Otakufest, Fanaticfest, etc. En la cual asisten una gran cantidad de personas, hasta hay eventos que son realizados por la misma municipalidad de Lima.

Horno (2017) menciona en la entrevista:

“Recuerdo que, a los 9 años, como a gran parte de mi generación, me llamó considerablemente la atención cuando emitieron por primera vez en mi país la serie “Dragon Ball”. Como se suele decir, fue un auténtico soplo de aire fresco en relación al resto de series animadas que podíamos ver en televisión, las cuales, en su mayoría, estaban configuradas como un constante bucle de gags y animalitos que se perseguían indefinidamente y cuyo final siempre era el mismo.”

Un hecho puede cambiar el rumbo del ser humano, si este hecho logra ser lo suficientemente impactante, no importa la edad de la persona, marcará por mucho tiempo en ella.

1.3.2.1.3 Redes Sociales

Lorenz (2010), considera que “es una estructura social integrada por personas, organizaciones o entidades que se encuentran conectadas entre sí por una o varios tipos de relaciones como ser: relaciones de amistad, parentesco, económicas, relaciones sexuales, intereses comunes, experimentación de las mismas creencias, entre otras posibilidades”.

En esto influyen en gran cantidad de los grupos de seguidores de anime y sus gustos específicos. También se toma en cuenta que las redes sociales han expandido mucho más el anime porque es el medio por donde se realizan reseñas, rankings y hay muchos foros de opinión sobre cada serie.

Actualmente el mundo es globalizado gracias a las redes sociales es por ello que muchos grupos de fans se conocen por medio de ellas. Exponen sus gustos y comparten opiniones.

1.3.2.2 Cognición

Según Beck el individuo emite una respuesta interpretada y evaluada ante una situación, de manera que no actuamos de forma automática. Detrás de la gran mayoría de nuestras conductas existe un estilo particular de procesar la información -basado en nuestros esquemas cognitivos- que tiene una gran influencia sobre esta conducta.

Entonces la cognición es la confirmación de que el conjunto de una señal enviada ha sido recibido y a su vez interpretada y/o representada por el receptor. En otras palabras, es el conocimiento que las personas obtenemos a partir de las percepciones, experiencias, o cualquier acción que nos permita obtener información del exterior.

Va de la mano con el entorno que rodea a la persona. Las personas aprendemos de nuestro entorno, adaptamos nuevos gustos, emociones, sensaciones a través de nuestros sentidos.

Belenger (1978) indica que:

“los conductistas han estudiado escasamente el entorno natural, limitándose a reproducir en el laboratorio las situaciones que permitieran un estudio conductual de los problemas psicológicos tradicionales”.

Se refería que en un laboratorio no se puede imitar el entorno natural que una persona es expuesta a diario y que influye directamente en su comportamiento. El problema que puede causar el lado más radical del conductismo es que no se pueda obtener todos los datos de la persona.

No se puede replicar las emociones, sensaciones en un laboratorio, se tiene que ir al campo y poder observar cada detalle externo.

Furukawa Tomohiro (2018) - Director de anime Revue Starlight mencionó que:

Hay una escena en la que Karen está realmente triste. Yo estaba como, "Bueno, ¿cuántos segundos de esta música necesito para atraer

realmente al espectador? Si faltan treinta segundos sin palabras, puede que no sea suficiente, así que tal vez necesito un minuto y medio de música". Y así se puso mucho de ese tipo de pensamiento en los guiones gráficos para crear las otras historias".

Demuestra que la producción piensa en la manera de como llegará el mensaje al espectador, toma en cuenta llamar su atención, el tiempo y lo necesario para poder dar interés en su producto. Como logrará ver esta interpretación y de qué manera llegará a pensar, usando todos los recursos audiovisuales necesarios.

1.3.2.2.1 Conocimiento

Son hechos o información adquiridos por una persona a través de la experiencia o la educación, la comprensión teórica o práctica de un asunto referente a la realidad.

Actualmente el obtener conocimiento es una actividad diaria del individuo en relación a su entorno para captar o procesar información de su alrededor. Se utiliza todos los medios, esto cuenta el anime como medio para captar información respecto a un tema.

Se puede obtener conocimiento por medio de la historia o de las personas detrás de la historia. En el primer punto nos referimos directamente a lo que desea contar la animación. En el segundo punto me refiero a tener un conocimiento previo en el Staff. En cuanto la información, esto se maneja respecto a los grupos de

trabajo, personas involucradas y directores que realizan el anime es un conocimiento importante de la animación y seguidores.

1.3.2.2.2 Identificación

Esto también se interpreta como la empatía que puede tener una persona respecto a un personaje o la identificación que siente ante una historia, en psicología se define como la capacidad psicológica o cognitiva de sentir o percibir lo que otra persona sentiría si estuviera en la misma situación vivida por esa persona.

Existen dos tipos de empatía:

- **Empatía afectiva:** Corresponde a la capacidad de responder con un sentimiento adecuado al estado mental de otra persona.
- **Empatía cognitiva:** Capacidad de comprender el punto de vista o estado mental de otra persona.

En el caso de la producción del anime, se trabaja con la empatía cognitiva pero que la persona pueda sentirse identificada con los personajes es un reto. Los animes gracias a la combinación de elementos audiovisuales logran una reacción en los espectadores. Logra identificarse con las acciones y sentimientos del personaje, es decir empatía, poder ponerse en los zapatos de alguien más.

1.3.2.2.3 Percepción

Se define como conjunto de procesos mentales mediante el cual una persona selecciona, organiza e interpreta la información proveniente

de estímulos, pensamientos y sentimientos, a partir de su experiencia previa, de manera lógica o significativa.

Este es un procedimiento que es parte del primer paso de la cognición, la cual el individuo recolecta información a través de los estímulos captados por los sistemas sensoriales que permite tener una representación de esa realidad.

En el anime se aplica en la manera de ver el mundo y las cosas, en los personajes también se aplican en la manera en que las personas visualizan e interpretan el anime. Cada una tiene una manera de interpretar y formar ideas con los símbolos o las acciones en la historia. Esto se vuelve en muchas veces como tema de discusión, debate u opiniones entre los fans del anime.

Tener en claro que esta precepción cambia en cada persona, y lo los realizadores del anime no son ajenos a esto, ya que lo toman en cuenta al momento de crear cada escena.

Furukawa Tomohiro (2018) – Director de anime Revue Starlight indicó en una entrevista:

“Al añadir al final 45 segundos de la escena en el cambio de los trajes, después de 10 años de trabajar en anime, cuando finalmente vi esa escena y vi esa parte en la que los personajes se cambiaron a sus otros disfraces, dije: "Oh, está bien, sí. Creo que si ellos (la audiencia) ven esto, querrán ver el episodio 2. Eso fue realmente satisfactorio para mí”.

Refiere claramente que los procesos de percepción y conductas son tomados en cuenta al momento de la producción de la animación.

1.3.2.3 Emociones

Las emociones son reacciones psicofisiológicas que representan modos de adaptación a ciertos estímulos del individuo cuando percibe un objeto, persona, lugar, suceso o recuerdo importante.

Todas las emociones sean tristeza, alegría, amargura, etc, son causadas por un elemento externo. Muchos indican que los animes no lo causan. En sí el objetivo del anime como todo medio de entretenimiento es poder dar sensaciones al espectador. Poder transmitirlo de manera correcta en la historia con la ayuda de todo elemento a su alcance.

El resultado de estas emociones es la empatía, la expresión resultante de la exposición de la animación japonesa en los jóvenes.

La muestra de emociones es reflejo que los jóvenes han comprendido al personaje y se han puesto en los zapatos de ellos logrando entender la situación.

Schachter-Singer (1968) indica que “la activación fisiológica ocurre primero. Después, el individuo debe identificar las razones de esta activación para experimentar la etiqueta de la emoción. Un estímulo provoca una respuesta fisiológica que entonces es interpretada y etiquetada de forma cognitiva, lo que se convierte en la experiencia emocional”.

Con esta teoría propone que las personas primero infieren sus emociones a partir de respuestas fisiológicas y realizan una interpretación cognitiva para etiquetar las emociones.

1.3.2.3.1 Sensaciones

Son las recepciones de estímulos mediante los órganos sensoriales. Estos transforman las distintas manifestaciones de los estímulos importantes para los seres vivos de forma calórica, térmica, química o mecánica del medio ambiente.

También se define como un fenómeno por el cual nuestro cuerpo detecta un estímulo o estimulación, tanto interna como externa.

Existen fases del proceso:

- **Fase física:** Proceso en el cual el estímulo activa el órgano sensorial que corresponde.
- **Fase fisiológica:** Se realiza la activación de una serie de estructuras del sistema nervioso.
- **Fase psicológica:** En esta fase la persona es consciente de la sensación provocando una respuesta.

En la animación como todos los productos audiovisuales se trabaja con los sentidos de la visión y el auditivo. El sentido visual trabaja con sensaciones generadas por la detección de colores y las generadas por el grado de claridad del ambiente. En cuando al sentido auditivo, nos permite percibir la frecuencia, la intensidad y la complejidad del sonido que llega de medio externo.

1.3.2.3.2 Reacción corporal

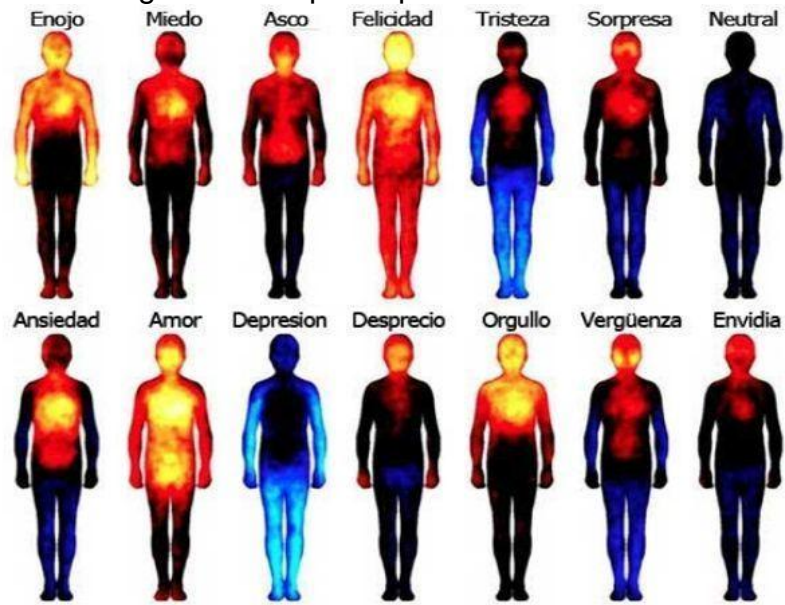
Según James – Lange (1884) en su teoría indica que “las emociones son una respuesta a los cambios fisiológicos en nuestro cuerpo, como las lágrimas son las que provocan tristeza”.

Por ello es el impacto que tienen las emociones en el cuerpo. Al momento de tener una percepción respecto a un objeto o situación el cuerpo envía señales electroquímicas mediante neurotransmisores, lo que causa la modificación del estado cognitivo y la forma en que se procesará la información recibida. Es por ello que al momento de experimentar una emoción o sensación se realizan diferentes reacciones corporales.

Son los movimientos corporales realizados por el espectador. En su mayoría pueden ser involuntarios. Son la muestra en tiempo real de las emociones al exterior. Estas reacciones pueden ser movimiento de manos, gritos, comentarios, saltos, etc. Estos pueden variar mucho dependiendo de la personalidad del espectador.

Se realizó un estudio en Finlandia a 701 personas en la cual fueron expuestos a varios elementos como palabras, películas y expresiones faciales que representaban emociones. El resultado de la investigación comprobó que en cada estado de ánimo provocado por un estímulo una parte de la anatomía humana sufre variaciones, depende de cada emoción.

Figura 40: Mapa corporal de emociones



Autor: Nummenmaa, Glerean, Hari y Hietanen, 2013

1.3.2.3.3 Acciones

A diferencia del anterior, esto si son acciones voluntarias por la persona, que son tomadas a base de la cognición realizada y a la conclusión que ha podido llegar. Estos son resultados a largo plazo, se forma en base al interés y el entorno que lo rodea. Estas acciones provienen también de cuanta influencia ha tenido de la animación que pueden cambiar rasgos de su personalidad o sus hábitos.

Por ejemplo, puede convertirse en la imitación de los personajes, vistiendo como ellos, o realizando el cosplay (Vestirse de anime).

También puede ser la decisión de aprender japonés, etc. Es el final de todo el procedimiento psicológico luego de ver algún anime.

1.4 Definición de términos básicos

- ❖ **Planos:** Es la perspectiva física visual de los personajes, objetos y elementos de la(s) imagen(es) tal como los capta el observador desde un lugar determinado, abarcando el cuadro total (de encuadre), o cada corte a lo largo de la profundidad implícita en la imagen.
- ❖ **Anime:** Es la adaptación japonesa de la palabra «animación». Su uso por parte del público extranjero para referirse a la animación concretamente japonesa, ha terminado por convertirla popularmente en un término que identifica a la animación de procedencia japonesa.
- ❖ **Manga:** Es la palabra japonesa para designar a las historietas en general. Fuera de Japón se utiliza tanto para referirse a las historietas de origen japonés como al estilo de dibujo utilizado en estas.
- ❖ **Novela Ligera:** Es un género literario típico japonés caracterizado por ser redactados con gramática en hiragana y kanjis muy simples.
- ❖ **Frames:** Es cada una de las imágenes instantáneas en las que se divide una película de cine que permiten una sensación de movimiento al ser proyectadas secuencialmente
- ❖ **Cosplay:** Es una especie de moda representativa, donde los participantes, también llamados cosplayers, usan disfraces, accesorios y trajes que representan un personaje específico o una idea.

- ❖ **Merchandising:** Es la parte de la mercadotecnia que tiene por objeto aumentar la rentabilidad en el punto de venta. Son actividades que estimulan la compra en el punto de venta.
- ❖ **Manga:** Es la palabra para designar las historietas en general. Fuera de Japón se utiliza tanto para referirse a las historietas de origen japonés como al estilo de dibujo utilizado en estas.
- ❖ **Mangaka :** Persona encargada de la creación del manga.
- ❖ **Anisong:** Canción de apertura en una animación japonesa.
- ❖ **Seiyuus:** 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.
- ❖ **Manganzine:** Revista que sale de manera semanal o mensual en la cuál se publican los capítulos de anime.

1.5 Planteamiento del problema

1.5.1 Formulación del problema

1.5.1.1 Problema General

¿Cuál es la influencia que causa el anime en la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial “Arenales” en el año 2019?

1.5.1.2 Problemas específicos

- a) ¿Cuál es la influencia que causa la narrativa del anime en el entorno de la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial “Arenales” en el año 2019?

- b) ¿Cuál es la influencia que causa la estética del anime en la cognición de la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial “Arenales” en el año 2019?

- c) ¿Cuál es la influencia que causa el dinamismo del anime en las emociones de la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial “Arenales” en el año 2019?

1.5.2 Objetivos de la investigación

1.5.2.1 Objetivos específicos

Establecer la influencia que causa el anime en la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial “Arenales” en el año 2019.

1.5.2.2 Objetivos específicos

Establecer la influencia que causa la narrativa del anime en el entorno de la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial “Arenales” en el año 2019.

Establecer la influencia que causa la estética del anime en la cognición de la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial “Arenales” en el año 2019.

Establecer la influencia que causa el dinamismo del anime en las emociones de la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial “Arenales” en el año 2019.

1.5.3 Justificación de la investigación

En lo que responde a esta relevancia, se puede estudiar el comportamiento de los jóvenes. Cómo reaccionan ante un producto audiovisual proveniente de la animación japonesa. Y a la vez como esto puede ser un ejemplo para el Perú y poder imitar este tipo de arte como medio de transculturización de nuestras costumbres.

1.5.3.1 Relevancia Empírica

Esta investigación tiene un alto porcentaje de investigación empírica, basada en la observación de aproximadamente 15 años de la animación japonesa. También se basó en el análisis de manera audiovisual del anime.

1.5.3.2 Relevancia Metodológica

El método que se utilizara es la encuesta directa con las personas, opiniones sobre el anime y los nuevos hábitos que tienen por exponerse a tal producto audiovisual.

1.5.3.3 Relevancia Social

Podrá tener un gran valor en los jóvenes ya que podrán valorar la animación como un arte y que se puede transmitir emociones a través de ellas.

1.5.3.4 Relevancia Económica

Podrá ser muy beneficioso para las empresas o franquicias que pensaban invertir en traer estas animaciones de manera legal y que pegaría en el público juvenil, de esta manera poder explotar mejor en este nicho de mercado de la animación japonesa y poder usarlo de ejemplo de transculturización.

CAPITULO II HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación de hipótesis de la investigación

2.1.1. Hipótesis General

El anime influye de manera positiva en la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial “Arenales” en el año 2019.

2.1.2. Hipótesis Especifico

La narrativa del anime influye de manera positiva en el entorno de la conducta en los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial “Arenales” en el año 2019.

La estética del anime influye de manera positiva en la cognición de la conducta en los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial “Arenales” en el año 2019.

El dinamismo del anime influye de manera positiva en las emociones de la conducta en los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial “Arenales” en el año 2019.

2.2. Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	PREGUNTAS
Anime	Narrativa	Figura Literarias	<p>¿Con qué frecuencia has identificado la metáfora en las historias anime?</p> <p>¿ Con que frecuencia has visto elementos exagerados o cambios bruscos en el físico de un personaje en el anime?</p> <p>¿Con que frecuencia has visto objetos inanimados tener vida o ser un personaje en el anime?</p>
		Simbología	<p>¿Identificas los estados de ánimo de los personajes animes con una gota de sudor, una vena exagerada o líneas sobre su cabeza?</p> <p>¿Con que frecuencia has visto animes basados en leyendas o personajes históricos?</p>
		Estilos	<p>¿Percibe que los colores que predominan en los personajes (color de cabello o ropa) transmiten su personalidad?</p> <p>La atmosfera (color, iluminación, ambiente) del anime es importante para continuar viéndolo?</p>
	Estética	Diseños	<p>¿Los diseños de los personajes anime cuentan con proporciones similares a la realidad?</p> <p>¿ Has visto series anime con diseños (lugares, monumentos, referencias) cercanos a la realidad?</p>
		Carácter realista	<p>¿Con que frecuencia el drama es utilizado como conflicto en el anime?</p> <p>¿ Un buen conflicto en la historia debe estar presente para verlo por completo?</p>
		Simetría	<p>¿Has visto proporciones desiguales en los diseños de personajes?</p> <p>¿Crees que las proporciones utilizadas en los personajes se basaron en la figura humana de un japonés?</p>
	Dinamismo	Movimientos de cámara	<p>¿La característica principal de una escena de acción es la gran cantidad de cuadros por segundo (fotogramas) utilizados?</p> <p>¿Con que frecuencia se ha utilizado técnicas de movimiento de cámara en el anime?</p>
		Fotogramas	<p>¿El realismo de las escenas aumenta mientras hay más fluidez de movimiento en los personajes?</p> <p>¿Has visto animes en que repitan la misma escena de manera frecuente?</p>
		Animación	<p>¿Percibes que la animación tradicional es más popular que la digital?</p>

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	PREGUNTAS
Conducta	Entorno	Grupo Social	¿Con qué frecuencia te reúnes con amigos para hablar sobre anime? ¿Con qué frecuencia visitas las páginas Online de anime?
		Hechos	¿Con qué frecuencia asiste a los eventos de anime? ¿Ves anime porque te parece divertido y entretenido?
		Redes Sociales	¿Percibes de manera frecuente que han aumentado los fans de anime en redes sociales?
	Cognición	conocimiento	¿Decides ver un anime por los artistas, staff y directores involucrados en las producciones?
		Identificación	¿Con que frecuencia te has sentido en los zapatos de un personaje anime?
		Percepción	¿ Percibes valores presentes en los animes? ¿Percibes que cada historia de anime tiene un mensaje que transmitir?
	Emociones	Sensaciones	¿Con que frecuencia al escuchar la música de apertura en el anime puedes saber de qué va a tratar la historia? ¿ Has sentido incertidumbre en escenas anime? ¿Cuándo ves anime te genera diversas emociones?
		Reacción corporal	¿Has gritado mientras ves animes? ¿Al momento de ver anime realizas algún movimiento con tu cuerpo como reflejo?
		Acciones	¿Alguna vez ha utilizado algún accesorio o vestimenta de algún personaje? ¿Después de ver anime, le ha interesado aprender el idioma japonés? ¿Después de ver el anime, le interesó saber sobre la cultura japonesa?

2.3. Definición conceptual y operacional de las variables

VARIABLE	CONCEPTUAL	OPERACIONAL
<p align="center">Variable Independiente Anime</p>	<p>Es la adaptación japonesa de la palabra «animación». Su uso por parte del público extranjero para referirse a la animación concretamente japonesa, ha terminado por convertirla popularmente en un término que identifica a la animación de procedencia japonesa.</p>	<p>Un fantástico mundo que, viéndolo de una perspectiva diferente, conociendo el proceso de creación, es un arte y una manera de contar historias a las personas.</p>
<p align="center">Variable Dependiente La Conducta</p>	<p>La conducta hace referencia al comportamiento de las personas con su entorno social y familiar.</p>	<p>En el ámbito de la psicología se entiende que la conducta es la expresión de las particularidades de los sujetos, es decir la manifestación de la personalidad. Es por ello el concepto hace referencia a los factores visibles y externos de los individuos.</p>

CAPITULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño metodológico

3.1.1 Diseño de investigación

Con el fin de encontrar una respuesta a los problemas planteados de esta investigación y poder contrastar las hipótesis formuladas, se escogió el diseño no experimental.

El diseño no experimental porque se realiza sin manipular de manera deliberada alguna de las variables presentadas, ya que los efectos entre ambos existen. Es decir, se trata de observar el problema tal como se presenta en la realidad, para que luego pueda ser comprobado.

Hernández, Fernandez y Baptista (2014), en su propuesta señalan que “el diseño no experimental trata de estudios en los que no hacemos variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables”.

La investigación es de corte transversal porque se aplicó el instrumento en una sola ocasión.

3.1.2 Tipo de Investigación

La investigación es aplicada porque se hizo uso de los conocimientos ya existentes como teorías, enfoques y principios en cada variable.

3.1.3 Nivel de Investigación

Es descriptivo porque se describió las características más resaltantes de cada variable.

Es correlacional porque se midió la correlación entre las variables.

3.1.4 Enfoque de la investigación

Según la información que se recogió para poder responder al problema de investigación es cuantitativa, porque se utilizó indicadores de dimensiones que miden variables para cuantificar su estado.

3.1.5 Método de investigación

Inductivo porque de la verdad particular resulta la verdad general.

Deductivo porque de la verdad general se obtiene la verdad particular.

Analítico porque se desintegró la realidad estudiada en sus 100 partes a profundidad y se obtuvo la relación causa efecto entre las variables.

Estadístico porque se utilizó las herramientas estadísticas para arribar a conclusiones y recomendaciones.

3.2. Diseño muestral

3.2.1. Población

López (2006) señala que la “población es el conjunto de elementos cuyas características tratamos de estudiar y acerca del cual deseamos información”. Nuestra población fue de 100 clientes que llegaban de diversos distritos de Lima, sus edades variaban de los 18

a 25 años entre ambos sexos, pertenecientes a un nivel socioeconómico C – D.

3.2.2. Muestra

La muestra, según López (2016) “es el subconjunto de la población que elegimos para observar, y a partir del cual tratamos de conocer las características de la población”

En nuestra investigación fueron 100 personas. Se empleó la muestra aleatoria simple, la cual, según Levine, Krehbiel y Berenson, (1996) “cada individuo o elemento tiene la misma oportunidad de selección que cualquier otro, y la selección de un individuo o elemento en particular no afecta la probabilidad de que se elija cualquier otro”.

3.3. Técnicas de recolección de datos

3.3.1 Técnicas

En este proyecto de investigación se utilizó la técnica de la encuesta. Se realizó mediante preguntas dirigidas a la muestra, con la finalidad de conocer las características, hechos específicos u opiniones. Se basó en la recolección de información mediante una encuesta previamente elaborada, buscando de esta manera la participación consciente de los encuestados.

3.3.2. Instrumento de recolección de datos

Por el origen de la investigación se utilizó una técnica cuantitativa por medio de encuestas administradas de manera individual, ya que necesitamos resultados estadísticos que respalden la investigación.

Cuestionario: Se construyó un conjunto de preguntas en base a las variables cuyo objetivo fue recolectar información concreta en la investigación. El cuestionario estuvo compuesto de 33 ítems con respuesta de opciones múltiples.

3.3.3. Validez y confiabilidad de los instrumentos

Para confirmar la validez y confiabilidad del instrumento de recolección de datos, se sometió al análisis de tres expertos en el tema. Todos lo analizaron y validaron, son especialistas en su tema: Tres Magisters en comunicaciones. Los expertos fueron:

Especialistas	Responsabilidades
Carlos Ruiz Coral	Docente de Audiovisuales en la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Turismo y Psicología. Lima, Perú y Magister en Población, Comunicación y Desarrollo Sustentable.
Mario Chumpén Espinoza	Docente de universidad de ciencias aplicadas y Magister en Publicidad.
Rossemary Paredes Gonzáles	Jefa de Imagen del Colegio Mayor Secundario Presidente del Perú – COAR Lima y Magister en Relaciones Públicas.

3.4. MATRIZ DE VALIDACIÓN DE LOS EXPERTOS

ITEM	J1	J2	J3	ACUERDO	DESACUERDO	DECISIÓN
1	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
2	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
3	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
4	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
5	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
6	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
7	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
8	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
9	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
10	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
11	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
12	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
13	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
14	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO

15	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
16	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
17	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
18	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
19	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
20	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
21	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
22	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
23	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
24	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
25	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
26	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
27	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
28	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
29	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
30	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
31	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO
32	SI	SI	SI	X	-	ACEPTADO

3.5. Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información

Se utilizó las encuestas y los resultados estuvieron reflejados por medio de tablas estadísticas, separación de datos, conteos y balance finales.

También la información obtenida por el análisis de contenido fue filtrada, considerándose solo las que fueron de carácter serio.

3.6. Aspectos éticos

Esta investigación se fundamentó en principios éticos basados en valores: honestidad, veracidad y lealtad, rechazando categóricamente la manipulación de textos y/o el plagio.

Durante la recopilación de la información bibliográfica se siguió las recomendaciones de los especialistas de la materia de estudio y de la asesora. Se consignó los datos fidedignos, protegiendo los derechos de autor.

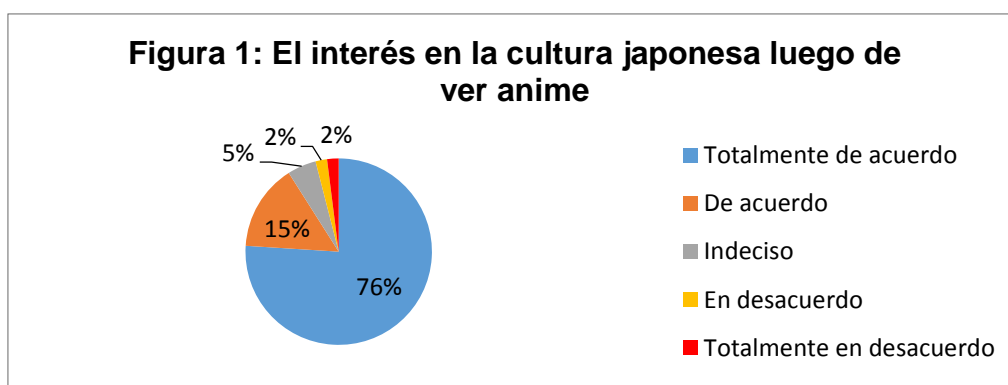
CAPITULO IV RESULTADOS

HIPOTESIS GENERAL

El anime influye de manera positiva en la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial “Arenales” en el año 2019.

TABLA 1
Después de ver anime, ¿le interesó saber sobre la cultura japonesa?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	76	76,0	76,0	76,0
	De acuerdo	15	15,0	15,0	91,0
	Indeciso	5	5,0	5,0	96,0
	En desacuerdo	2	2,0	2,0	98,0
	Totalmente en desacuerdo	2	2,0	2,0	100,0
	Total		100	100,0	100,0



Análisis descriptivo: En la figura 1 se observa que el 76% está totalmente de acuerdo que le interesó la cultura japonesa luego de ver anime, el 15% indicó que está de acuerdo con ese interés, por otro lado el 5% respondió que está indeciso respecto al interés de la cultura japonesa, mientras que el 2% está en desacuerdo

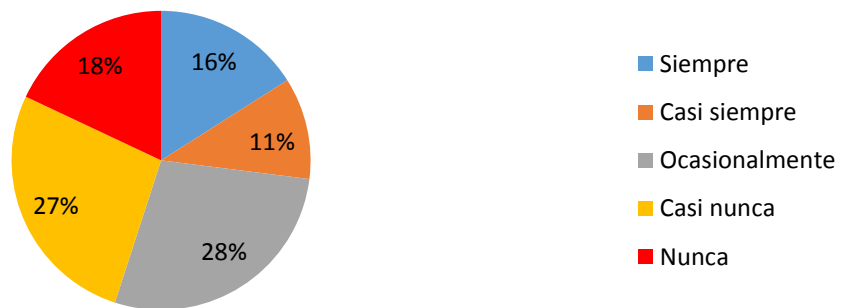
con el interés de la cultura japonesa. Por último el 2% está totalmente en desacuerdo con el interés por la cultura japonesa luego de ver anime.

TABLA 2

¿Alguna vez ha utilizado algún accesorio o vestimenta de algún personaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	16	16,0	16,0	16,0
	Casi Siempre	11	11,0	11,0	27,0
	Ocasionalmente	28	28,0	28,0	55,0
	Casi Nunca	27	27,0	27,0	82,0
	Nunca	18	18,0	18,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Figura 2: Uso de accesorios o vestimenta luego de ver anime

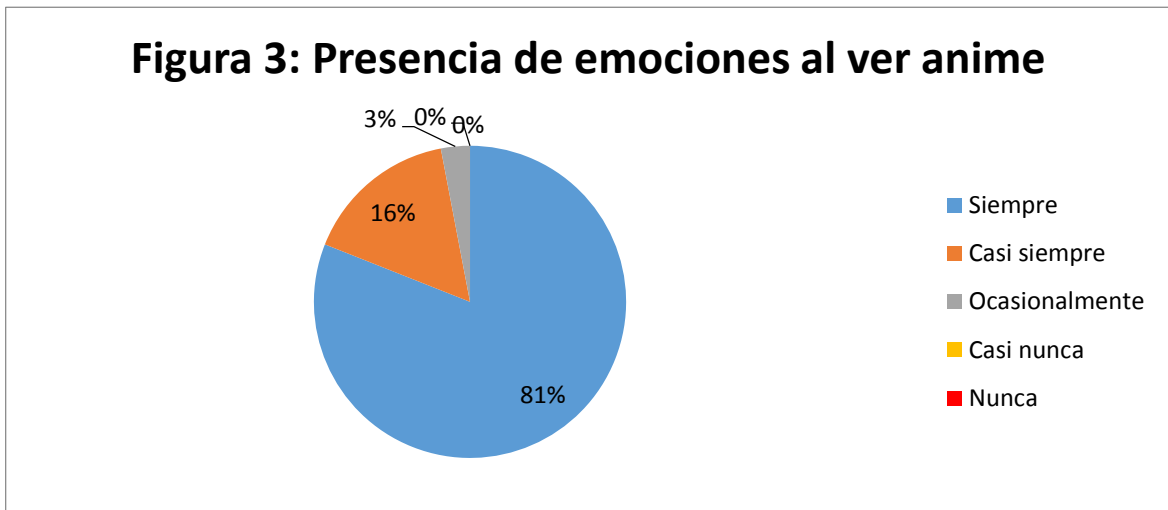


Análisis descriptivo: En la figura 2 se observa que el 16% siempre usa accesorios de anime, el 11% casi siempre utiliza vestimenta o accesorios, por otro lado el 28% ocasionalmente utiliza accesorios o vestimentas de anime. Mientras el 27% casi nunca lo ha utilizado. Por último el 18% nunca ha utilizado accesorios o vestimentas anime.

TABLA 3

¿Cuándo ves anime te genera diversas emociones?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	81	81,0	81,0	81,0
	Casi Siempre	16	16,0	16,0	97,0
	Ocasionalmente	3	3,0	3,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	



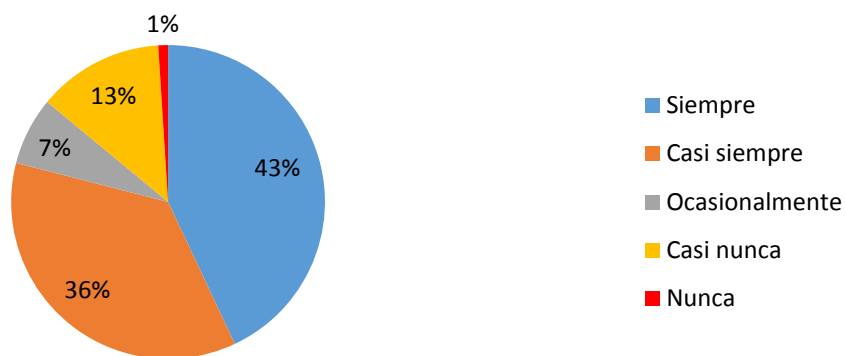
Análisis descriptivo: En la figura 3 se observa que el 81% siempre ha sentido algún tipo de emoción al momento de ver anime. El 16% casi siempre ha sentido algún tipo de emoción, mientras que el 3% ocasionalmente siente algún tipo de emoción.

TABLA N° 4

¿Al momento de ver anime realizas algún movimiento con tu cuerpo como reflejo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	43	43,0	43,0	43,0
	Casi Siempre	36	36,0	36,0	79,0
	Ocasionalmente	7	7,0	7,0	86,0
	Casi Nunca	13	13,0	13,0	99,0
	Nunca	1	1,0	1,0	100,0
	Total		100	100,0	100,0

Figura 4: Reflejos al ver anime



Análisis descriptivo: En la figura 4 se observa que el 43% siempre tiene un movimiento reflejo al ver anime. Además lado el 36% casi siempre tiene el reflejo, mientras el 7% solo ocasionalmente. Por otro lado el 13% casi nunca tiene este reflejo. Por último el 1% nunca tiene estos reflejos.

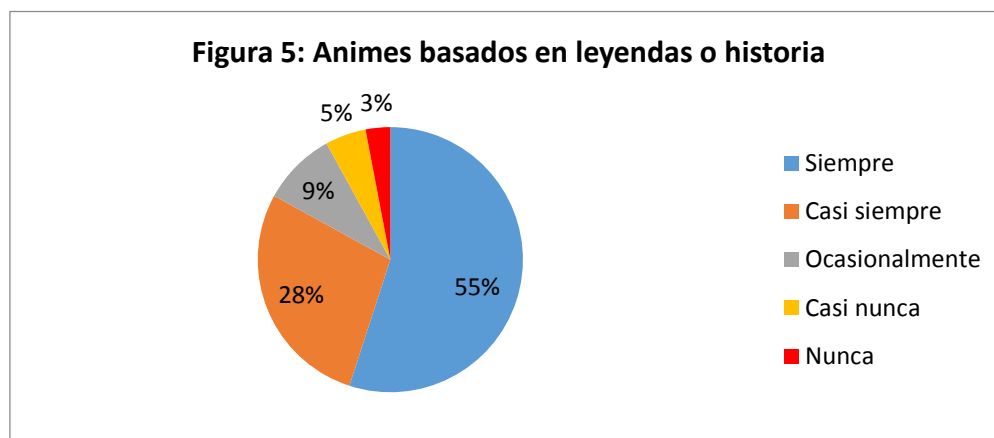
HIPOTESIS I

La narrativa del anime influye de manera positiva en el entorno de la conducta en los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial “Arenales” en el año 2019.

TABLA N° 5

¿Con qué frecuencia has visto animes basados en leyendas o personajes históricos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	55	55,0	55,0	55,0
	Casi Siempre	28	28,0	28,0	83,0
	Ocasionalmente	9	9,0	9,0	92,0
	Casi Nunca	5	5,0	5,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total		100	100,0	100,0



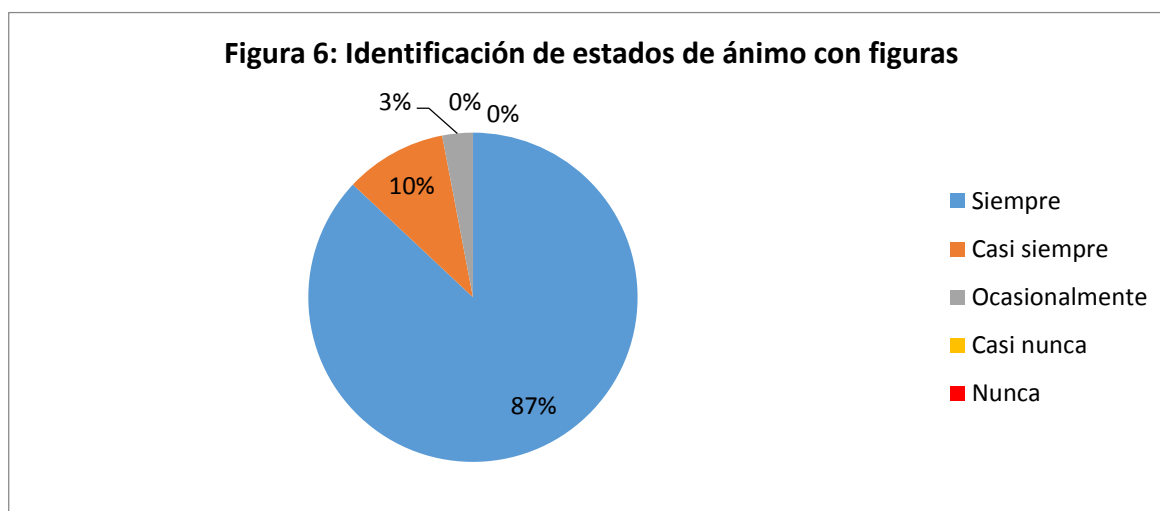
Análisis descriptivo: En la figura 5 se observa que el 55% ha visto con frecuencia animes basados en leyendas. El 9% ocasionalmente ha visto esto. El

28% casi siempre lo ha visto, mientras que el 5% casi nunca. Por último el 3% nunca lo ha visto.

TABLA N° 6

¿Identificas los estados de ánimo de los personajes animes con una gota d sudor, una vena exagerada o líneas sobre la cabeza del personaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	87	87,0	87,0	87,0
	Casi Siempre	10	10,0	10,0	97,0
	Ocasionalmente	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

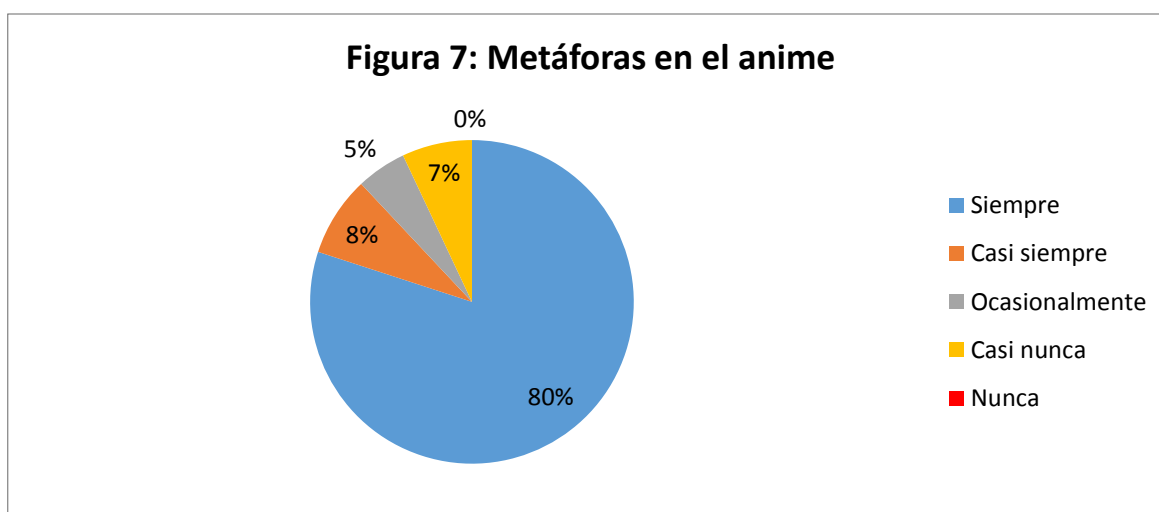


Análisis descriptivo: En la figura 6 se observa que el 87% siempre reconoce los estados de ánimo de los personajes con la gota de sudor o rayas. Mientras el 10% casi siempre logra reconocer estos estados, por otro lado solo el 3% ocasionalmente logra reconocer estos estados en los personajes.

TABLA N° 7

¿Con qué frecuencia has identificado la metáfora en las historias de anime?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	80	80,0	80,0	80,0
	Casi Siempre	8	8,0	8,0	88,0
	Ocasionalmente	5	5,0	5,0	93,0
	Casi Nunca	7	7,0	7,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



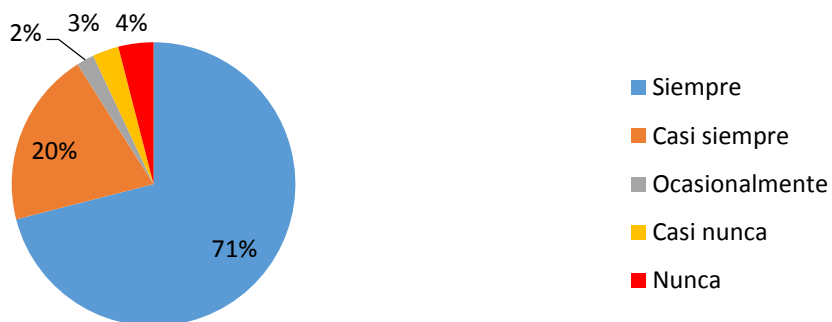
Análisis descriptivo: En la figura 7 se observa que el 80% siempre ha identificado la presencia de metáforas dentro del anime. Mientras el 8% casi siempre logra identificar la metáfora, por otro lado el 5% ocasionalmente lo identifica y por último el 7% casi nunca la identifica la metáfora.

TABLA N° 8

¿Percibe que los colores que predominan en los personajes (color de cabello o ropa) transmiten su personalidad?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	71	71,0	71,0	71,0
	Casi Siempre	20	20,0	20,0	91,0
	Ocasionalmente	2	2,0	2,0	93,0
	Casi Nunca	3	3,0	3,0	96,0
	Nunca	4	4,0	4,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Figura 8: Colores que predominan en personaje transmiten personalidad

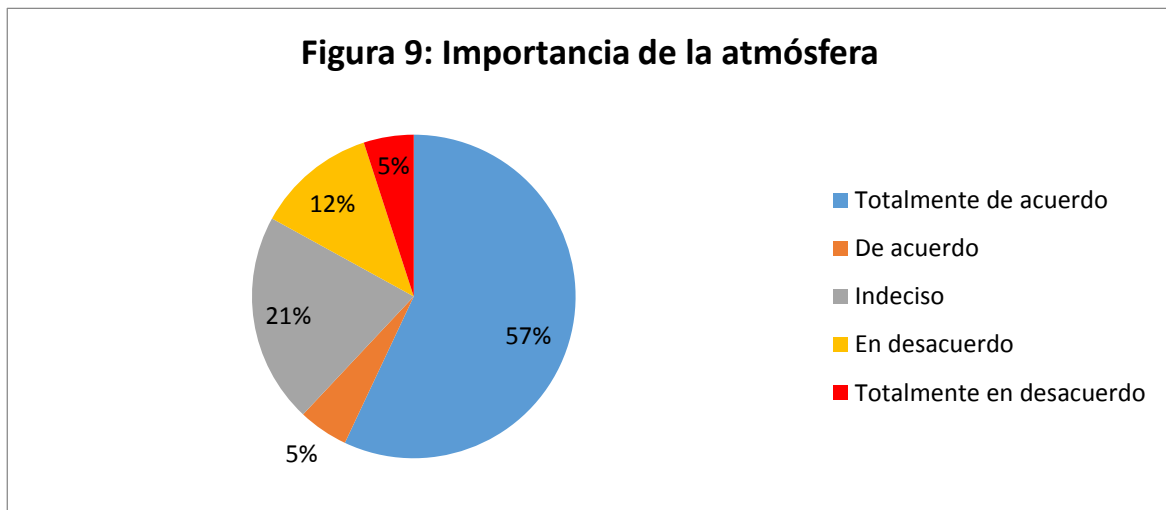


Análisis descriptivo: En la figura 8 se observa que el 71% cree que los colores que predominan siempre transmiten la personalidad del personaje. Mientras el 20% cree que casi siempre los colores transmiten la personalidad, por otro lado el 2% cree ocasionalmente estos colores transmiten la personalidad, mientras el 3% cree que casi nunca transmite ese mensaje y por último el 4% cree que los colores nunca transmiten la personalidad.

TABLA N° 9

¿La atmosfera (color, iluminación, ambiente) del anime es importante para continuar viéndolo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	57	57,0	57,0	57,0
	De acuerdo	5	5,0	5,0	62,0
	Indeciso	21	21,0	21,0	83,0
	En desacuerdo	12	12,0	12,0	95,0
	Totalmente en desacuerdo	5	5,0	5,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



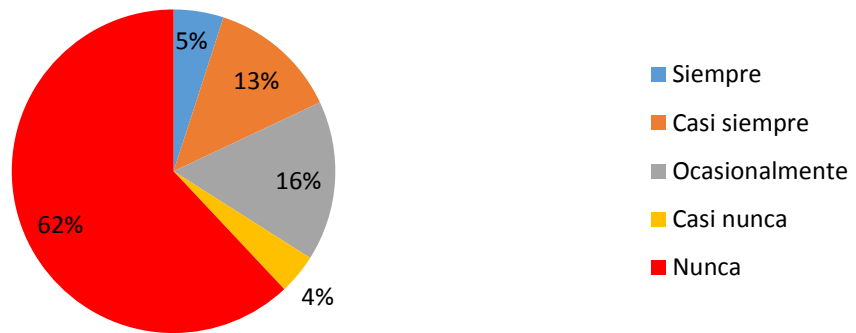
Análisis descriptivo: En la figura 9 se observa que el 57% está totalmente de acuerdo que la combinación del color, la iluminación y el ambiente que forman la atmósfera para continuar viendo el anime. Mientras el 5% está de acuerdo con la importancia de la atmosfera, por otro lado el 21% está indeciso sobre la importancia de la combinación. Sin embargo el 12% está en desacuerdo que es importante la atmósfera. Por última el 5% está totalmente en desacuerdo en que esta combinación sea importante.

TABLA N° 10

¿Con qué frecuencia te reúnes de manera con amigos para hablar sobre anime?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	5	5,0	5,0	5,0
	Casi Siempre	13	13,0	13,0	18,0
	Ocasionalmente	16	16,0	16,0	34,0
	Casi Nunca	4	4,0	4,0	38,0
	Nunca	62	62,0	62,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Figura 10: Frecuencia en reuniones animes



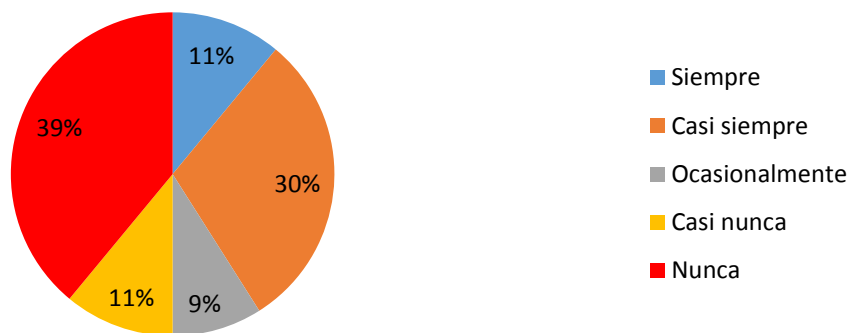
Análisis descriptivo: En la figura 10 se observa que el 5% opina que siempre se reúne de manera frecuente o es parte de un grupo anime. Mientras el 13% casi siempre se reúne, por otro lado el 16% se reúne ocasionalmente. Sin embargo el 4% casi nunca se reúne o es parte de grupos animes. Por última el 62% nunca se reúne o es parte de algún grupo.

TABLA N° 11

¿Con qué frecuencia asiste a los eventos de anime?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	11	11,0	11,0	11,0
	Casi Siempre	30	30,0	30,0	41,0
	Ocasionalmente	9	9,0	9,0	50,0
	Casi Nunca	11	11,0	11,0	61,0
	Nunca	39	39,0	39,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Figura 11: Frecuencia en asistencia a eventos animes



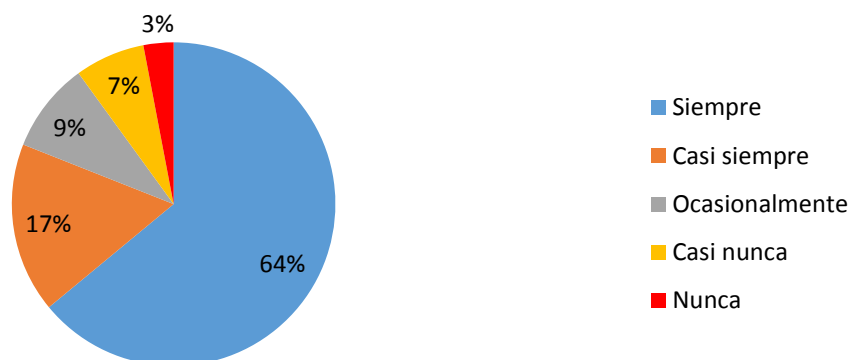
Análisis descriptivo: En la figura 11 se observa que el 11% siempre asiste a eventos animes. Mientras el 30% casi siempre asiste a los eventos, por otro lado el 9% asiste ocasionalmente. Sin embargo el 11% casi nunca asiste a los eventos. Por última el 39% nunca asiste a dichos eventos.

TABLA N° 12

¿Con qué frecuencia visitas las páginas Online de anime?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	64	64,0	64,0	64,0
	Casi Siempre	17	17,0	17,0	81,0
	Ocasionalmente	9	9,0	9,0	90,0
	Casi Nunca	7	7,0	7,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

Figura 12: Seguimiento de las páginas de anime online

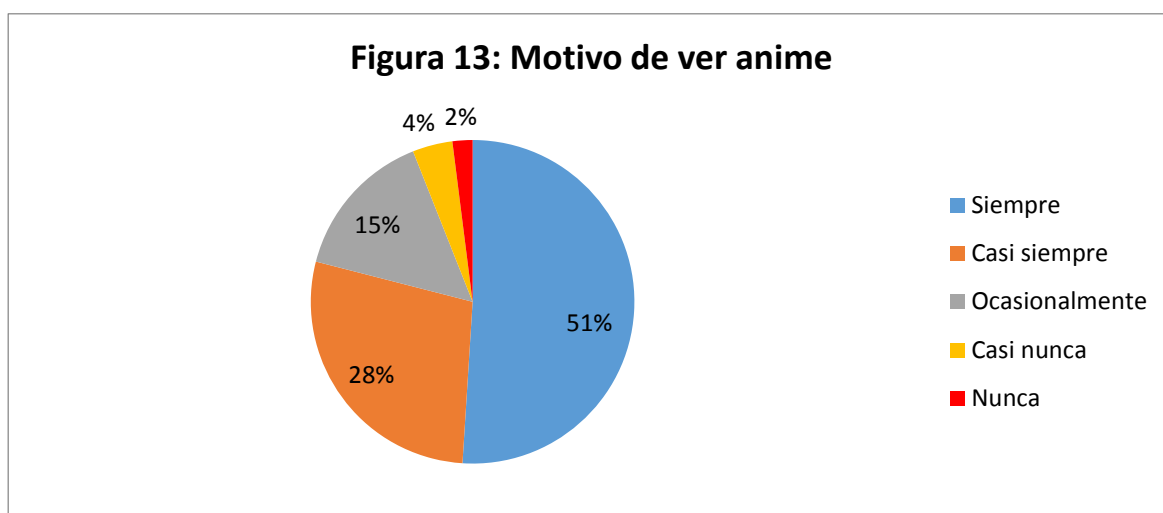


Análisis descriptivo: En la figura 12 se observa que el 64% siempre sigue de manera frecuente estas páginas de anime online. Mientras el 17% lo sigue casi siempre, por otro lado el 9% sigue ocasionalmente las páginas online. Sin embargo el 7% casi nunca sigue las páginas de anime. Por última el 3% nunca sigue las páginas online de anime.

TABLA N° 13

¿Ves anime porque te parece divertido y entretenido?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	51	51,0	51,0	51,0
	Casi Siempre	28	28,0	28,0	79,0
	Ocasionalmente	15	15,0	15,0	94,0
	Casi Nunca	4	4,0	4,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



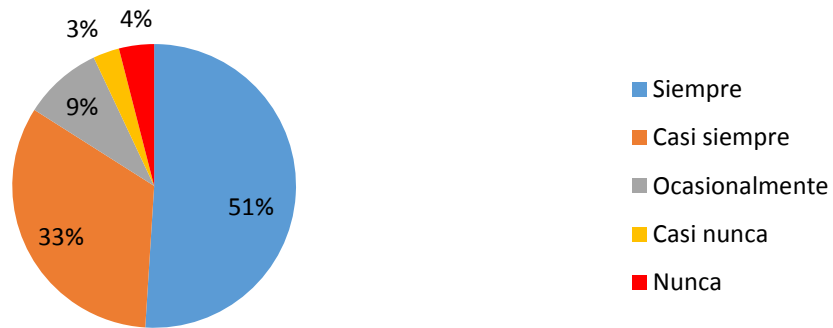
Análisis descriptivo: En la figura 13 se observa que el 51% siempre ve anime porque se parece divertido y entretenido, mientras el 28% casi siempre lo ve por ese motivo. Por otro lado el 15% lo ve por ser entretenido y divertido ocasionalmente. Sin embargo el 4% casi nunca lo ve por ser divertido o entretenido. Por última el 2% nunca lo ve por ese motivo

TABLA N° 14

¿Percibes de manera frecuente que han aumentado los fans de anime en redes sociales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	51	51,0	51,0	51,0
	Casi Siempre	33	33,0	33,0	84,0
	Ocasionalmente	9	9,0	9,0	93,0
	Casi Nunca	3	3,0	3,0	96,0
	Nunca	4	4,0	4,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Figura 14: Percepción de aumento de fans en redes sociales



Análisis descriptivo: En la figura 14 se observa que el 51% siempre percibe el aumento de fans en redes sociales, mientras el 33% casi siempre percibe este aumento. Por otro lado el 9% ocasionalmente nota este aumento de fans. Sin embargo el 3% casi nunca percibe el aumento de fans. Por última el 4% nunca ha percibido este aumento de fans.

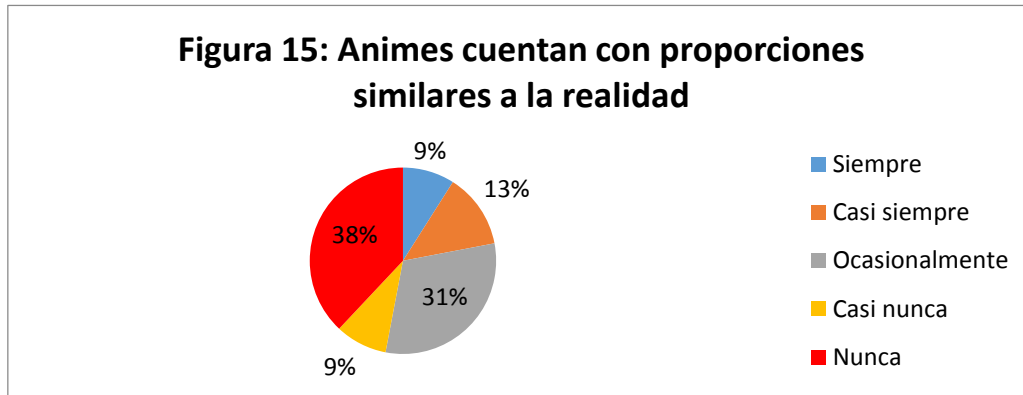
HIPOTESIS II

La estética del anime influye de manera positiva en la cognición de la conducta en los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial “Arenales” en el año 2019.

TABLA N° 15

¿Los diseños de los personajes anime cuentan con proporciones físicas similares a la realidad?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	9	9,0	9,0	9,0
	Casi Siempre	13	13,0	13,0	22,0
	Ocasionalmente	31	31,0	31,0	53,0
	Casi Nunca	9	9,0	9,0	62,0
	Nunca	38	38,0	38,0	100,0
	Total		100	100,0	100,0



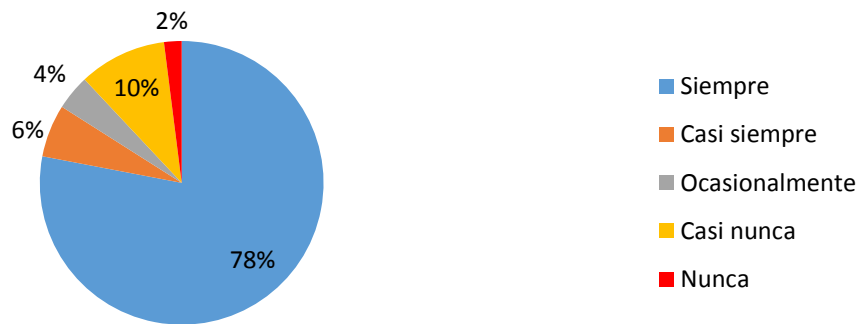
Análisis descriptivo: En la figura 15 se observa que el 9% siempre percibe que las proporciones de anime son similares a la realidad, mientras el 13% casi siempre. Por otro lado el 31% ocasionalmente percibe que el anime cuenta con proporciones similares a la realidad. Sin embargo el 9% cree que el anime casi nunca cuenta con proporciones similares. Por última el 38% nunca a percibido que las proporciones físicas sean similares a la realidad.

TABLA N° 16

¿Un buen conflicto en la historia debe estar presente para verlo por completo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	78	78,0	78,0	78,0
	Casi Siempre	6	6,0	6,0	84,0
	Ocasionalmente	4	4,0	4,0	88,0
	Casi Nunca	10	10,0	10,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total		100	100,0	100,0

Figura 16: El buen conflicto debe estar presente para ver completo el anime



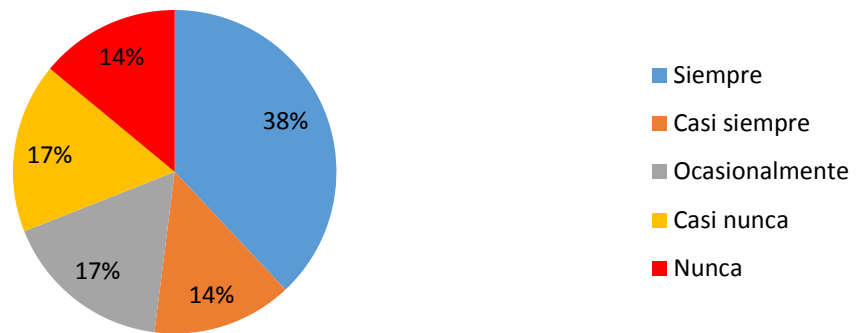
Análisis descriptivo: En la figura 16 se observa que el 78% cree que un buen conflicto siempre debe estar presente para ver el anime completo, mientras el 6% cree que casi siempre es necesario la presencia de un buen conflicto. Por otro lado el 4% cree que ocasionalmente es necesaria la presencia de un buen conflicto. Sin embargo, el 10% cree que no es necesario un buen conflicto y finalmente el 2% indica que un buen conflicto nunca es necesario.

TABLA N° 17

¿Con que frecuencia el drama es utilizado como argumento en el anime?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	38	38,0	38,0	38,0
	Casi Siempre	14	14,0	14,0	52,0
	Ocasionalmente	17	17,0	17,0	69,0
	Casi Nunca	17	17,0	17,0	86,0
	Nunca	14	14,0	14,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Figura 17: Frecuencia el drama utilizado en el anime



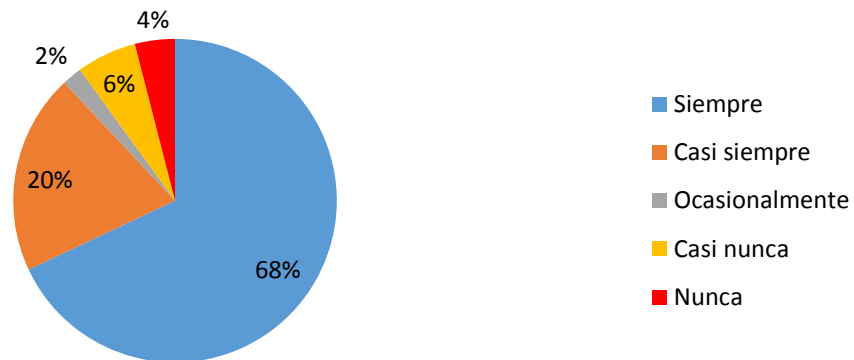
Análisis descriptivo: En la figura 17 se observa que el 38% cree que el conflicto romántico siempre es el más utilizado en el anime, mientras el 14% cree que casi siempre es utilizado el romanticismo. Por otro lado el 17% cree que ocasionalmente se utiliza el conflicto romántico es el más utilizado. También un 17% cree que casi nunca el romanticismo es el más utilizado y por último el 14% cree que no es el más utilizado.

TABLA N° 18

¿Has visto series anime con diseños (lugares, monumentos, referencias) cercanos a la realidad?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi Siempre	20	20,0	20,0	88,0
	Ocasionalmente	2	2,0	2,0	90,0
	Casi Nunca	6	6,0	6,0	96,0
	Nunca	4	4,0	4,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Figura 18: Series anime con diseños cercanos a la realidad



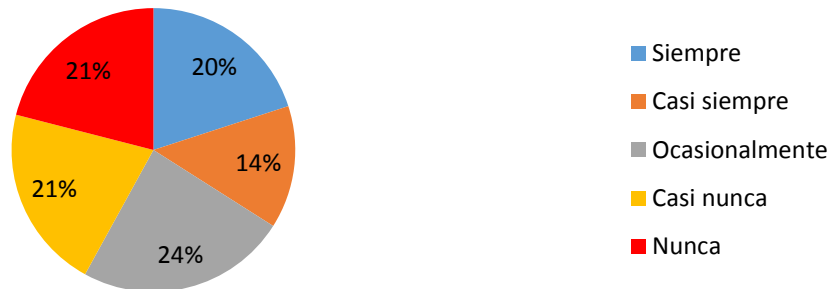
Análisis descriptivo: En la figura 18 se observa que el 68% cree que si ha visto series animes con diseños cercanos a la realidad, mientras el 20% casi siempre ha visto anime con diseños cercanos a la realidad. Mientras el 2% indica que ocasionalmente ha visto estos diseños. Sin embargo el 6% casi nunca ha visto series de anime con diseños cercanos a la realidad. El 4% indica que nunca ha visto series con diseños cercanos a la realidad.

TABLA N° 19

¿Decides ver un anime por los artistas, staff y directores involucrados en la producción?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	20	20,0	20,0	20,0
	Casi Siempre	14	14,0	14,0	34,0
	Ocasionalmente	24	24,0	24,0	58,0
	Casi Nunca	21	21,0	21,0	79,0
	Nunca	21	21,0	21,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Figura 19: Decisión de ver anime por el equipo de producción involucrada

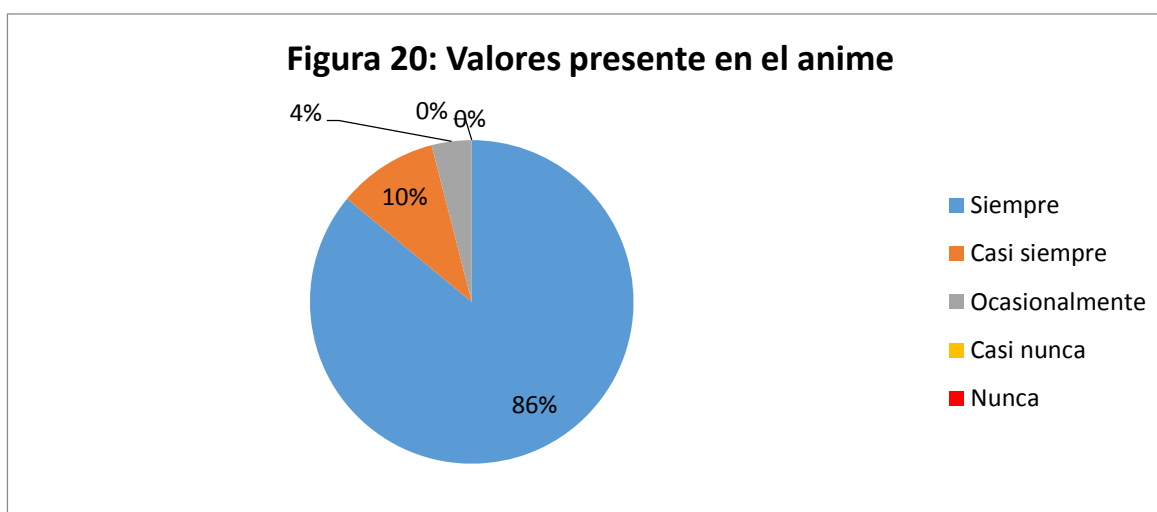


Análisis descriptivo: En la figura 19 se observa que el 20% siempre decide ver anime por el staff involucrado. El 14% casi siempre decide ver el anime por el staff involucrado, mientras que el 24% ocasionalmente decide verlo por la producción. Sin embargo el 21% casi nunca toma en cuenta el equipo de producción para ver anime. Por último el 21% indico que nunca toma en cuenta el equipo de producción para ver anime.

TABLA N° 20

¿Percibes valores en los animes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	86	86,0	86,0	86,0
	Casi Siempre	10	10,0	10,0	96,0
	Ocasionalmente	4	4,0	4,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



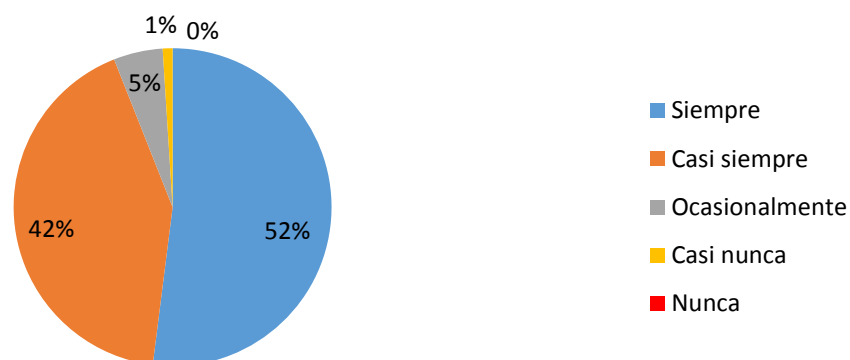
Análisis descriptivo: En la figura 20 se observa que el 86% indicó que siempre vio valores presentes en el anime. El 10% casi siempre ve valores presentes en el anime. Sin embargo el 4% ocasionalmente ve valores presentes en el anime.

TABLA N° 21

¿Crees que cada historia de anime tiene un mensaje que transmitir?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	52,0	52,0	52,0
	Casi Siempre	42	42,0	42,0	94,0
	Ocasionalmente	5	5,0	5,0	99,0
	Casi Nunca	1	1,0	1,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Figura 21: Existencia de mensajes en el anime



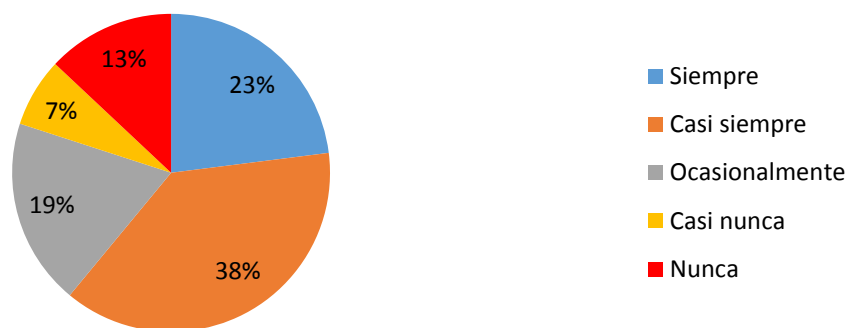
Análisis descriptivo: En la figura 21 se observa que el 52% indica que cada historia anime siempre tiene un mensaje a transmitir. Además, el 42% indica que casi siempre los animes tienen un mensaje, por otro lado el 5% cree que ocasionalmente tienen un mensaje a transmitir y por último un 1% indica que casi nunca tiene un mensaje a transmitir.

TABLA N°22

¿Con que frecuencia te has sentido en los zapatos de un personaje anime?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	23	23,0	23,0	23,0
	Casi Siempre	38	38,0	38,0	61,0
	Ocasionalmente	19	19,0	19,0	80,0
	Casi Nunca	7	7,0	7,0	87,0
	Nunca	13	13,0	13,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Figura 22: En los zapatos del personaje



Análisis descriptivo: En la figura 22 se observa que el 23% indica que siempre sentido en los zapatos del personaje. El 38% indica que casi siempre se ha sentido en los zapatos del personaje, mientras que el 19% indica que ocasionalmente se ha sentido de esa manera. Sin embargo, el 7% indica que casi nunca se ha sentido en los zapatos del personaje y por último el 13% indicó que nunca se ha sentido así.

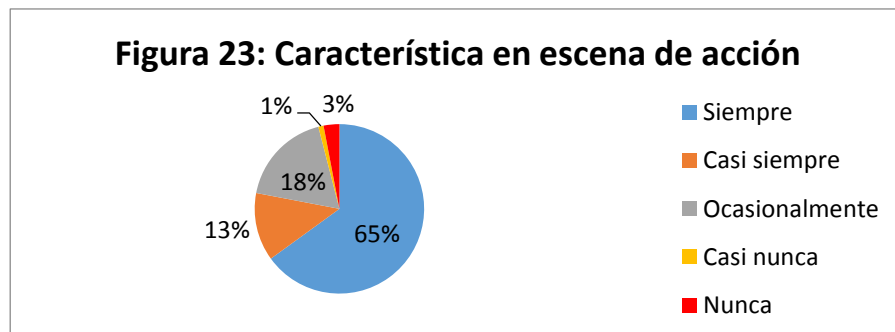
HIPOTESIS III

El dinamismo del anime influye de manera positiva en las emociones de la conducta en los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial “Arenales” en el año 2019.

TABLA N° 23

¿La característica principal de una escena de acción es la gran cantidad de cuadros por segundo (fotogramas) utilizados?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	65	65,0	65,0	65,0
	Casi Siempre	13	13,0	13,0	78,0
	Ocasionalmente	18	18,0	18,0	96,0
	Casi Nunca	1	1,0	1,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total		100	100,0	100,0



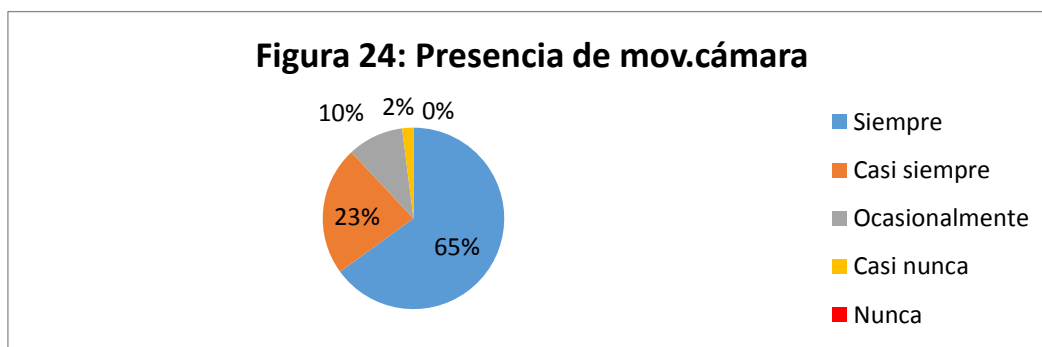
Análisis descriptivo: En la figura 23 se observa que el 65% cree que la característica principal en las escenas de acción siempre es son la cantidad de fotogramas utilizados. El 13% cree que casi siempre es la característica principal, mientras que el 18% cree que ocasionalmente la cantidad de fotogramas utilizados

es la característica principal. Sin embargo, el 1% cree que la cantidad de fotogramas utilizados es la característica principal. Por último, el 3% indicó que la cantidad de fotogramas utilizados es la característica principal.

TABLA N° 24

¿Con qué frecuencia has visto el uso de técnicas de movimiento de cámara en el anime?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	65	65,0	65,0	65,0
	Casi Siempre	23	13,0	13,0	78,0
	Ocasionalmente	10	18,0	18,0	96,0
	Casi Nunca	2	1,0	1,0	97,0
	Nunca	0	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



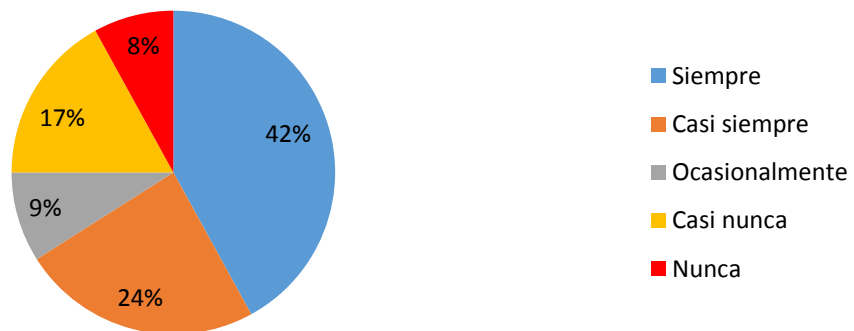
Análisis descriptivo: En la figura 24 se observa que el 65% indica que siempre ha visto los mov. de cámara en el anime. El 23% indica que casi siempre ha visto los mov. de cámara en el anime, mientras que el 10% indica que ocasionalmente ha visto esto. Sin embargo el 2% indica que casi nunca ha visto estas técnicas.

TABLA N° 25

¿Has visto que en una misma serie de anime se repitan el mismo movimiento de manera frecuente?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	42	61,0	61,0	42,0
	Casi Siempre	24	14,0	14,0	66,0
	Ocasionalmente	9	10,0	10,0	75,0
	Casi Nunca	17	8,0	8,0	92,0
	Nunca	8	7,0	7,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Figura 25: Repetición de movimientos



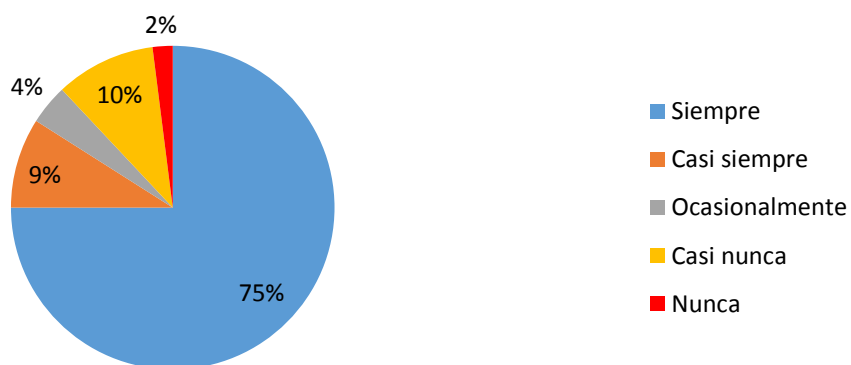
Análisis descriptivo: En la figura 25 se observa que el 42% siempre ha visto movimientos repetidos en el mismo anime. El 24% indica que casi siempre ha visualizado esta repetición de movimientos, mientras que el 9% ocasionalmente lo ha visto. Sin embargo, el 17% casi nunca ha notado la repetición de movimientos. Por último, el 8% indicó que nunca ha visto la repetición de movimientos

TABLA N° 26

¿El realismo de las escenas aumenta mientras hay más fluidez de movimiento en los personajes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	75	75,0	75,0	75,0
	Casi Siempre	9	9,0	9,0	84,0
	Ocasionalmente	4	4,0	4,0	88,0
	Casi Nunca	10	10,0	10,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Figura 26: Realismo de las escenas aumente si hay fluidez

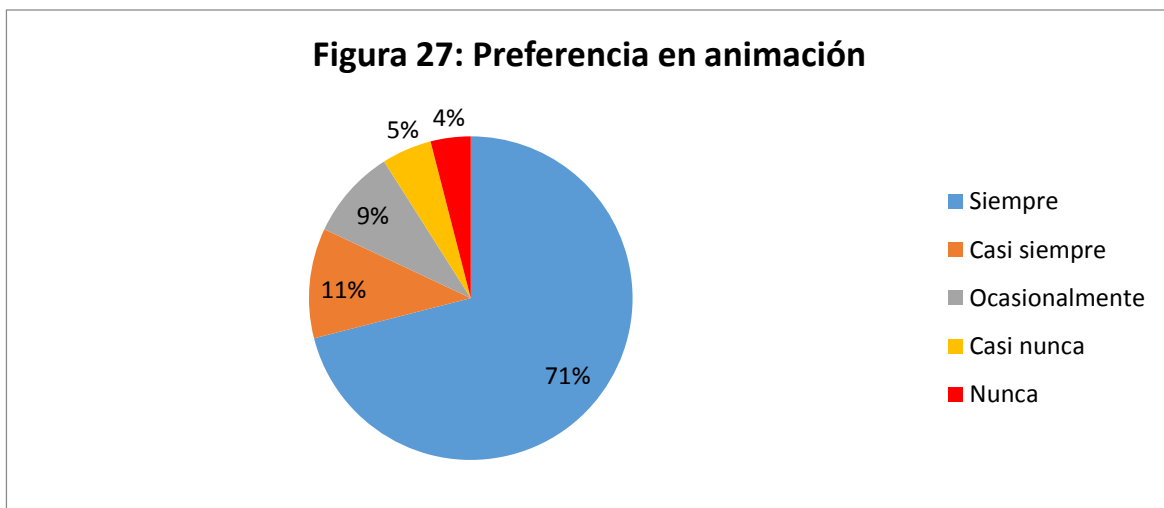


Análisis descriptivo: En la figura 26 se observa que el 75% indica que la fluidez en movimientos siempre aumenta el realismo. El 9% indica que casi siempre estos movimientos aumentan el realismo, mientras que el 4% indica que ocasionalmente la fluidez aumenta el realismo. Sin embargo el 10% cree que casi nunca esto aumenta el realismo. Por último el 2% indicó que la fluidez nunca aumenta el realismo.

TABLA N° 27

¿ Percibes que la animación tradicional es más popular que la digital?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	71	71,0	71,0	71,0
	Casi Siempre	11	11,0	11,0	82,0
	Ocasionalmente	9	9,0	9,0	91,0
	Casi Nunca	5	5,0	5,0	96,0
	Nunca	4	4,0	4,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



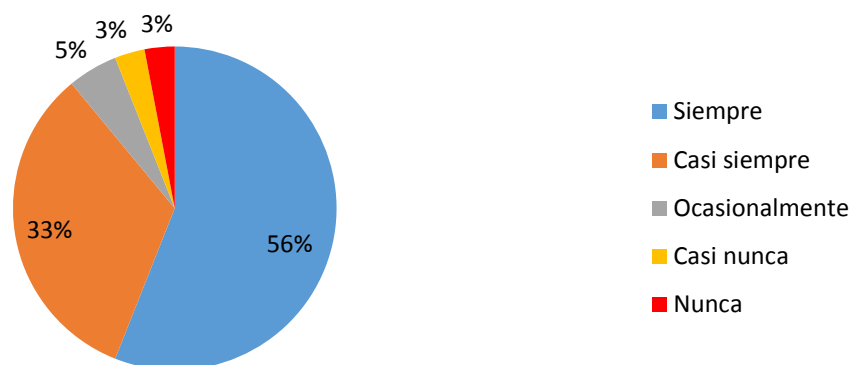
Análisis descriptivo: En la figura 27 se observa que el 71% indicó que prefiere siempre la animación tradicional que la digital. El 11% indica que casi siempre prefiere la animación tradicional, mientras que el 9% indica que ocasionalmente prefiere la animación tradicional. Sin embargo el 5% cree que casi nunca prefiere esta animación tradicional más que la digital. Por último el 4% indicó que nunca prefiere la animación tradicional a la digital.

TABLA N° 28

¿Has sentido incertidumbre en escenas anime?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	56	56,0	56,0	56,0
	Casi Siempre	33	33,0	33,0	89,0
	Ocasionalmente	5	5,0	5,0	94,0
	Casi Nunca	3	3,0	3,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Figura 28: Incertidumbre en escenas de anime

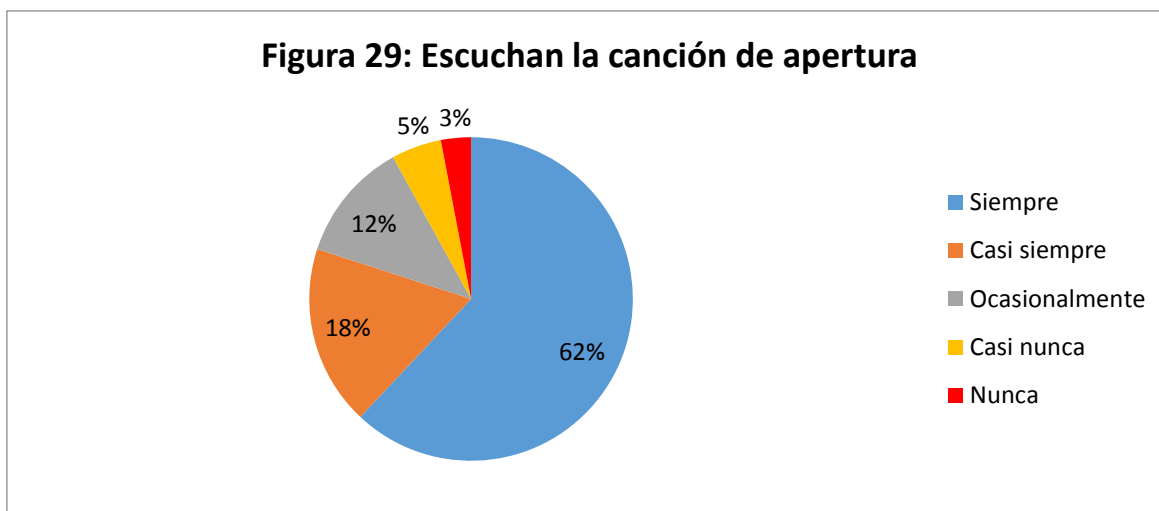


Análisis descriptivo: En la figura 28 se observa que el 56% indicó que siempre siente incertidumbre en escenas anime. El 33% indica que casi siempre sienten incertidumbre, mientras que el 5% indica que ocasionalmente siente incertidumbre en escenas de anime. Sin embargo el 3% indicó que casi nunca sintió esta incertidumbre. Por último, el 3% indicó que nunca sintió esta incertidumbre en escenas de anime.

TABLA N°29

¿Con qué frecuencia al escuchar la música de apertura en el anime puedes saber de qué va a tratar la historia?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	62	62,0	62,0	62,0
	Casi Siempre	18	18,0	18,0	80,0
	Ocasionalmente	12	12,0	12,0	92,0
	Casi Nunca	5	5,0	5,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

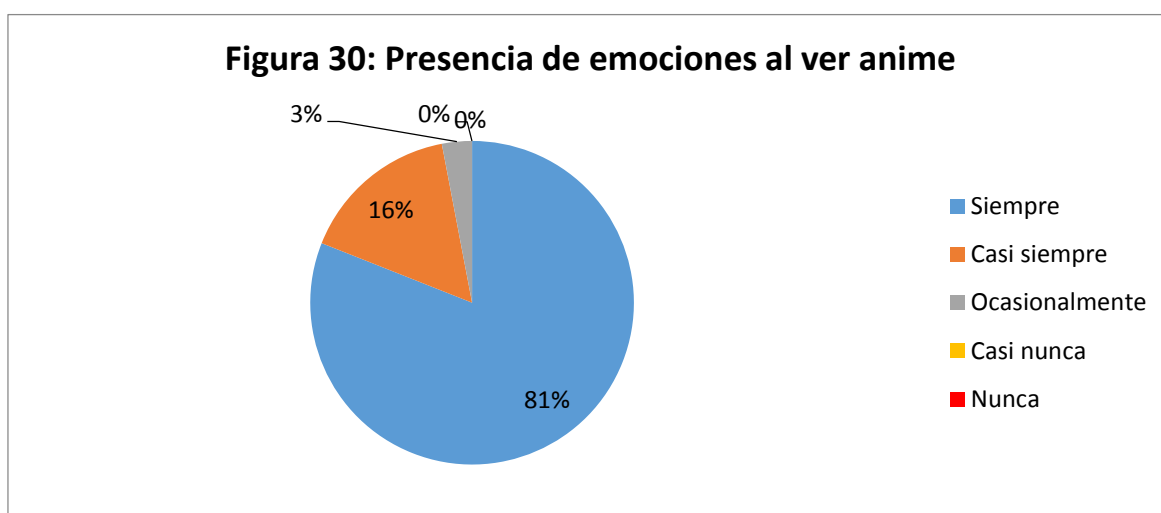


Análisis descriptivo: En la figura 29 se observa que el 62% indicó que siempre escucha la canción de apertura. El 18% indica que casi siempre escucha la canción de apertura del anime, mientras que el 12% indica que ocasionalmente lo escucha. Sin embargo, el 4% indico que casi nunca escucha la canción de apertura. Por último, el 3% indicó que nunca escucha la canción de apertura en el anime.

TABLA N° 30

¿Cuándo ves anime te genera diversas emociones?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	81	81,0	81,0	81,0
	Casi Siempre	16	16,0	16,0	97,0
	Ocasionalmente	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



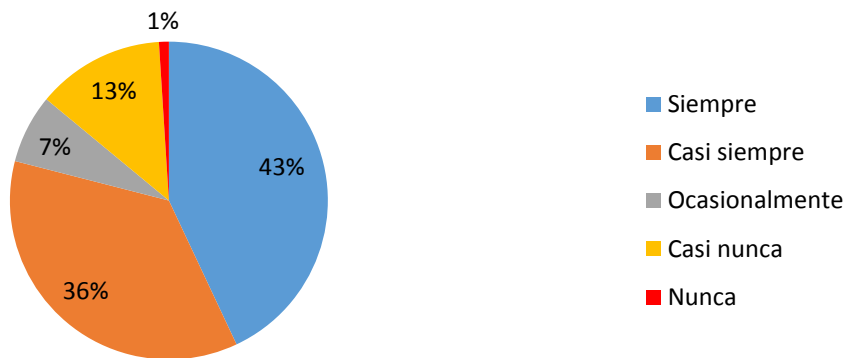
Análisis descriptivo: En la figura 30, se observa que el 81% siempre siente algún tipo de emoción al momento de ver anime. El 16% casi siempre siente algún tipo de emoción, mientras que el 3% ocasionalmente siente algún tipo de emoción.

TABLA N° 31

¿Al momento de ver anime realizas algún movimiento con tu cuerpo como reflejo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	43	43,0	43,0	43,0
	Casi Siempre	36	36,0	36,0	79,0
	Ocasionalmente	7	7,0	7,0	86,0
	Casi Nunca	13	13,0	13,0	99,0
	Nunca	1	1,0	1,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Figura 31: Reflejos al ver anime

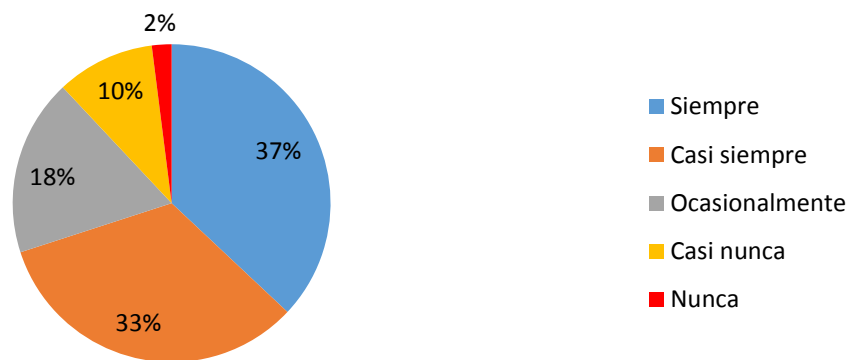


Análisis descriptivo: En la figura 31 se observa que el 43% siempre tiene un movimiento reflejo al ver anime. Además el 36% casi siempre tiene el reflejo, mientras el 7% solo ocasionalmente. Por otro lado el 13% casi nunca tiene este reflejo. Por último el 1% nunca tiene estos reflejos.

TABLA N° 32
¿Has gritado mientras ves anime?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	37	37,0	37,0	37,0
	Casi Siempre	33	33,0	33,0	70,0
	Ocasionalmente	18	18,0	18,0	88,0
	Casi Nunca	10	10,0	10,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Figura 32: Grito al ver anime



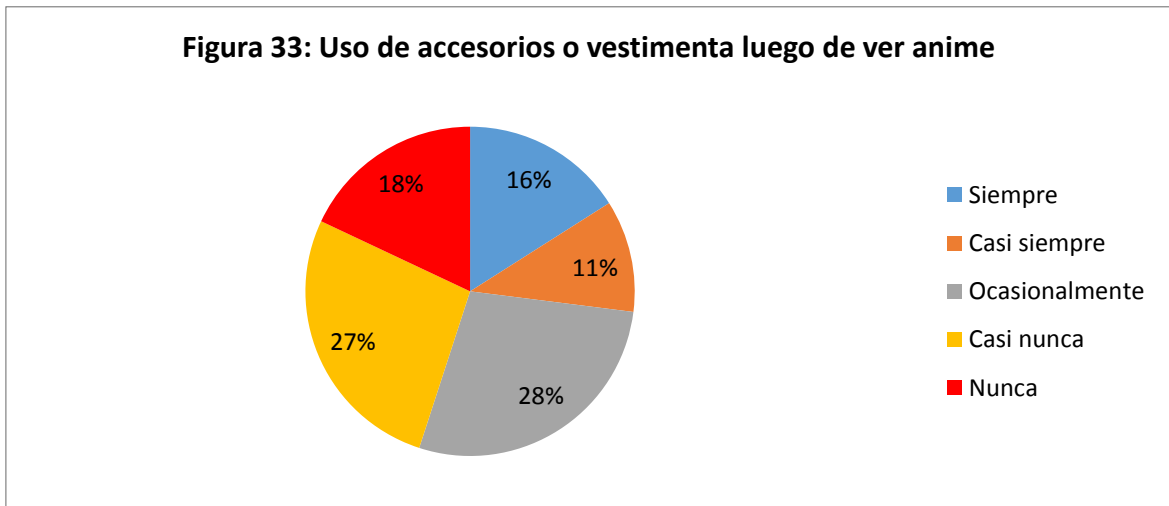
Análisis descriptivo: En la figura 32, se observa que el 37% siempre tiene un movimiento reflejo al ver anime. Además lado el 36% casi siempre tiene el reflejo, mientras el 7% solo ocasionalmente. Por otro lado el 13% casi nunca tiene este reflejo. Por último el 1% nunca tiene estos reflejos.

TABLA N° 33

¿Alguna vez ha utilizado algún accesorio o vestimenta de algún personaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	16	16,0	16,0	16,0
	Casi Siempre	11	11,0	11,0	27,0
	Ocasionalmente	28	28,0	28,0	55,0
	Casi Nunca	27	27,0	27,0	82,0
	Nunca	18	18,0	18,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Figura 33: Uso de accesorios o vestimenta luego de ver anime



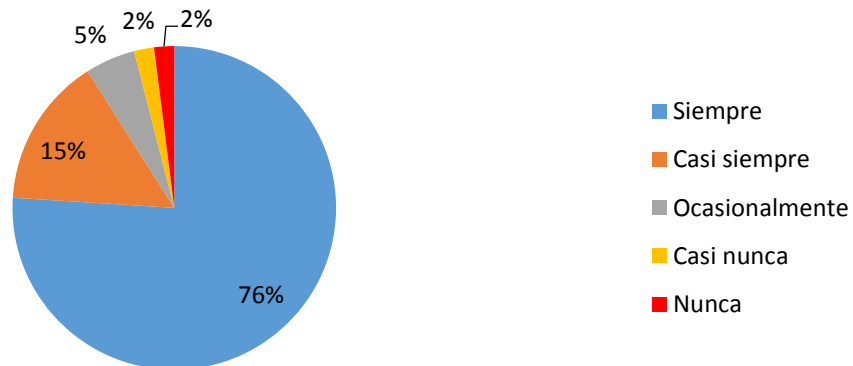
Análisis descriptivo: En la figura 33, se observa que el 16% siempre usa accesorios de anime, el 11% casi siempre utiliza vestimenta o accesorios, por otro lado, el 28% ocasionalmente utiliza accesorios o vestimentas de anime. Mientras el 27% casi nunca lo ha utilizado. Por último, el 18% nunca ha utilizado accesorios o vestimentas anime.

TABLA N° 34

Después de ver anime, ¿le interesó saber sobre la cultura japonesa?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	76	76,0	76,0	76,0
	Casi Siempre	15	15,0	15,0	91,0
	Ocasionalmente	5	5,0	5,0	96,0
	Casi Nunca	2	2,0	2,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Figura 34: Interés en la cultura japonesa



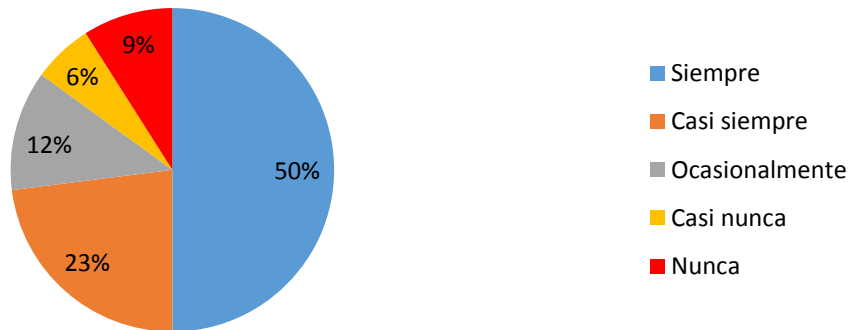
Análisis descriptivo: En la figura 34, se observa que el 76% siempre le interesó la cultura japonesa luego de ver anime, el 15% indicó que casi siempre tiene ese interés, por otro lado el 5% respondió que ocasionalmente tuvo ese interés por la cultura japonesa, mientras que el 2% casi nunca le interesó la cultura japonesa. Por último el 2% nunca tuvo interés por la cultura japonesa luego de ver anime.

TABLA N° 35

Después de ver anime, ¿le ha interesado aprender el idioma japonés?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	50,0	50,0	50,0
	Casi Siempre	23	23,0	23,0	73,0
	Ocasionalmente	12	12,0	12,0	85,0
	Casi Nunca	6	6,0	6,0	91,0
	Nunca	9	9,0	9,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

Figura 35: Interés por el idioma japonés



Análisis descriptivo: En la figura 35, se observa que el 50% siempre le intereso el idioma japonés luego de ver anime. El 23% indicó que casi siempre le interesó, mientras que el 12% ocasionalmente le interesó el idioma. Sin embargo el 6% casi nunca le interesó el idioma japonés luego de ver anime. Por último, el 9% indico que después de ver anime nunca le interesó el idioma japonés.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

Hipótesis General: Según los resultados obtenidos se observa que el 76% fue influenciado directamente al interés en otra cultura por la animación japonesa. Esto se debe a la manera correcta de combinación de los elementos audiovisuales, explicado por Antonio Horno (2017), utilizado en dicha animación, y el mensaje de cada uno a través de la semiótica explicada por Charles Sanders (1987).

Logrando una respuesta positiva en los jóvenes, el hecho de poder desarrollar la capacidad de investigación y aprendizaje de otras culturas. Aplicada por medio del modelo de comunicación de Lasswell (1948). Cada elemento audiovisual en conjunto busca un resultado, transmitir un sentimiento, valor o reacción en el individuo. Sea una reacción a corto o largo plazo. Por otro lado el 2% indica que nunca ha tenido interés por la cultura japonesa esto puede justificarse a que tal vez los anime que han visto tienen una influencia americana y no resaltan alguna costumbre de Japón para poder obtener ese interés.

Así mismo, el 81% siempre ha sentido algún tipo de emoción al ver anime, sea que lo demuestren con acciones o no, hay una reacción interior en ellos. Esto demuestra el modelo de Eric Buysens (1970), el cual estudia los medios utilizados para influir a las personas. En la investigación se toma en cuenta estas reacciones provocada por el anime. Esto es completamente positivo porque logra desarrollar la empatía en jóvenes, la inteligencia emocional. Esto porque

reconocen los sentimientos del personaje, la situación que se explica y logran sentirlos como suyos, provocando el desborde de emociones. Por otro lado un 3% indico que solo siente emociones de manera ocasional, esto puede deberse a que puede ser porque la trama no se centró en los sentimientos del personaje.

Hipótesis Específica 1: Por otro lado, podemos observar que el 62% toma mucha importancia la atmosfera que se crea en la animación para seguir viendo. Tal como lo menciono Antonio Horno (2017) es parte de las proporciones, colores e iluminación que dan un lenguaje visual y crean la atmósfera adecuada. Esto en conjunto con la semiótica de Sanders (1987) logran crear una narrativa para el espectador.

A diferencia del 5% que no toma en cuenta estos elementos puede deberse a que se centra por las personas que trabajan en el proyecto por otro factor fuera de la animación, tal vez por el gusto a la música de apertura en el anime que da la oportunidad de ver la historia sin tomar en cuenta otros factores. De la misma forma, podemos observar que el 84% ha logrado observar que han aumentado los seguidores del anime en redes sociales, haciendo que este producto audiovisual sea más cotidiano y expuesto. Pero a la vez vemos que un 62% no se reúne con personas que tienen la misma afición. Esto se puede deber a la falta de exposición aún del tema o a que puede ser mal visto por solo resaltar lo negativo en redes sociales, esto por personas que realmente no conocen la gran influencia que puede tener estos tipos de mensajes que realizan. Se podría decir que existe un choque entre lo positivo que trae la manera de contar muy buenas historias de arte y de solo exponer los géneros de anime que no ayudan en el desarrollo emocional

en los jóvenes. Tal como indicó (Cassetti, 1996) los géneros son historias repetitivas pero contadas de una manera distinta. Es decir que depende mucho de cómo se cuente la historia para dar un desarrollo positivo en los jóvenes.

Hipótesis Específica 2: Adicionalmente un 88% indicó que ha visto animes con diseños muy cercanas a la realidad. Esto demuestra que lo que se busca a través de la animación es hacer que el espectador se sienta completamente en la historia, en los pies del personaje, situaciones o emociones que pueden ser cotidianos. Esto lo logran por medio de la estética puesta en los dibujos, explicados a través del proceso de producción por Antonio Horno (2017). Por otro lado vemos que el 40% indico que los personajes no se asemejan a las personas reales, esto se debe a los rasgos exagerados en algunos animes, o las características extravagantes.

Por otro lado, el 94% logra identificar un mensaje detrás de cada trama anime, tal como lo demuestra *Peirce (1978)* “algo que es determinado en su calidad de tal por otra cosa, llamada su Objeto, de modo tal que determina un efecto sobre una persona, efecto que llamo su Interpretante” De esta manera, la persona logra decodificarlo y logra obtener un mensaje por dicho elemento o conjunto. Esto ayuda al proceso de identificación de los jóvenes, ya que también algunos se visten de su personaje favorito, desarrollando su cognición tratando de descifrar el mensaje que deja la historia. El 1% que solo ve de manera ocasional esto, puede justificarse a que no logran ver las historias adecuadas o no tienen disposición de descubrirlo.

Hipótesis Específica 3:

El 61% indica que el uso de más cantidad de fotogramas ayuda a mejorar la calidad y fluidez en el anime. Esto lo explico Antonio Horno (2017), indicando el uso de la animación limitada en la producción y el proceso de toda la animación.

Esto requiere la fluidez en el movimiento de las imágenes y pueda ser aceptado de manera tácita en la mente del espectador. Logrando que pueda tener emociones y por ende logre la empatía con la historia y personajes. Por otro lado el 7% indica que las imágenes no tienen nada que ver, esto puede deberse a que muchos tienen la percepción que un anime es bueno solo porque hay escenas rápidas y de acción.

El 79% indica que realiza algún movimiento de reflejo con su cuerpo al ver anime, esto se debe a la reacción directa e influencia que tienen los elementos dinámicos con las emociones de los jóvenes. Las emociones se manifiestan por medio de un movimiento en el cuerpo causadas por el anime. Este punto demuestra la influencia de los elementos en el receptor, tal como indico Buysens (1970).

CONCLUSIONES

Luego de haber realizado el análisis de la información obtenida como resultado de la aplicación de la herramienta de recolección de datos, durante el proceso investigativo llevado a cabo en la empresa objeto de estudio, se pudo concluir que:

- El anime tiene una influencia positiva en las acciones de los jóvenes en un 79% desarrollando de esta manera su inteligencia emocional y la empatía a través de sus elementos visuales.
- La narrativa del anime tiene una influencia positiva en el entorno de los jóvenes, esto se refiere con quién se relacione, sus grupos sociales, etc., siempre y cuando tenga los elementos de narrativa necesarios que busque esta influencia positiva. Pero falta una motivación para que puedan empezar a relacionarse con otros aficionados del anime.
- En la dimensión de la cognición, vemos que se logra desarrollar gracias a los elementos adecuados alrededor del personaje de la historia. Dando a comprender el punto de vista al espectador y desarrollando la estética de la animación como parte del desarrollo de la cognición en la búsqueda del mensaje que desea transmitir.
- El dinamismo en el anime tiene una influencia positiva con las emociones en los jóvenes. Todo esto por una cadena de desarrollo, los elementos visuales provocan una reacción en la persona, esto genera emociones y la comprensión del personaje, generando empatía y desarrollo de inteligencia emocional.

RECOMENDACIONES

Los resultados de la presente investigación demostrar que la animación japonesa tiene relación con el conductismo metodológico en los jóvenes, sin embargo, nos permiten presentar las siguientes recomendaciones que ayudarán a contribuir en el desarrollo de los jóvenes.

- Desarrollar talleres que permitan el análisis de las estructuras y elementos del anime, de esta manera reconocer el arte del anime y poder implementarlo en el desarrollo de la inteligencia emocional de los jóvenes.
- Implementar charlas o talleres respecto a la animación japonesa, con índices analíticos y de intercambios culturales para que los jóvenes puedan socializar con personas de mismas aficiones.
- Realizar eventos con fines educativos mencionando los títulos recomendados de animaciones con el fin que puedan ver las historias que ayudarán en su desarrollo de entorno. A la vez realizar estudios respecto a los elementos audiovisuales que se aplican en el anime y como afectan en el desarrollo de la persona.
- Formar clubs o taller en universidades con actividades de investigación y recreativas del anime. Paralelamente relacionándolo con la animación en el Perú y poder crear un estilo único aprendiendo de la técnica de realización del anime.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Arrieta, E. (2018) Entrevista, Directora de Arte. Documental *Animación Peruana*.

Canal Ipe. Lima, Perú. Recuperado en:

https://www.youtube.com/watch?v=IPgXGHI_qhA&t

Amado, R. (2018) Entrevista. Director de contenidos Ipe, Documental *Animación*

Peruana. Canal Ipe. Lima, Perú. Recuperado en:

https://www.youtube.com/watch?v=IPgXGHI_qhA&t

Anicama, J. (1979) Hacia el desarrollo del análisis de la conducta y la psicología científica en el Perú. *Revista Peruana de Análisis de la Conducta* (1) (pp.102-105).

Aprendercine (2019) Movimientos de cámara: ejemplos y definición

[Entrada de blog]. Recuperado en:

<https://aprendercine.com/movimientos-de-camara-ejemplos-definicion/>

Baptista, P., Hernández, R. y Fernandez, C. (2014), Definición del alcance de la investigación que se realizará: exploratorio, descriptivo, correlacional o explicativo.

En Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. *Metodología de la Investigación*, México.

Belanger, J. (1978) Images et realite du behaviorism. Revista Philosophiques (5) (3-110) Recuperado en: Servicio de publicaciones de la Universidad de Oviedo.

Bonilla, G. (2018) Entrevista. Director de Animación, Documental *Animación Peruana*. Canal Ipe. Lima, Perú. Recuperado en:
https://www.youtube.com/watch?v=IPgXGHI_qhA&t

Buysens, E. (1943) , El lenguaje y discurso. Bélgica.

Casetti, F. (2003), Cómo analizar un film. Barcelona, España: Paidós.

Culture:Japan (2011) Reportaje, Production I.G. Recuperado en:
https://www.youtube.com/watch?v=R3_6GHMO6PE

Esparza, M. (2018) Entrevista. Director de Animación, Documental *Animación Peruana*. Canal Ipe. Lima, Perú. Recuperado en:
https://www.youtube.com/watch?v=IPgXGHI_qhA&t

Furukawa ,T. (2018) Entrevista, Director Anime Revue Starlight. [Entrada de blog].
Recuperado en: <https://anitrendz.net/news/2019/06/20/interview-revue-starlight-staff/>

Galindo, Y. (2016) Influencia De Los Animes Japoneses En Los Jóvenes De La Asociación Cultural A-Shinden. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú

Ginnan (2018) CDJ 03 : Yagate Kimi ni Naru BD 3 & The Legend of Zelda Concert 2018 Limited Edition [Entrada de blog] Recuperado en: <http://www.muridayo.com/2019/03/10/cdj-03-yagate-kimi-ni-naru-bd-3-the-legend-of-zelda-concert-2018-limited-edition/>

Gonzáles M. (2019) Temporadas de anime: ayuda para la iniciación [Entrada de blog] Recuperado en: <https://thegamersports.com/cine-y-series/temporadas-de-anime-ayuda-para-la-iniciacion/>

Habermas J. (1981) Teoría de la acción comunicativa. Alemania.

Heredia, D. (2016) Anime! Anime! 100 años de animación Japonesa. Madrid, España.

Horno, A. (2015) El lenguaje del anime. Madrid, España.

James, W. y Lange, C. (1884) Teoría Fisiológica de la Emoción. Recuperado en:
Libro El cerebro emocional de Joseph LeDoux.

Kehr, (2002) Film; Anime, Japanese Cinema's Second Golden Age. Revista The
New York Times. Recuperado en:
<https://www.nytimes.com/2002/01/20/movies/film-anime-japanese-cinema-s-second-golden-age.html>

Kudasai (2018) Videoreportaje, La historia del estudio Kyoto Animation.

Recuperado en:

<https://www.youtube.com/watch?v=Z5GJ0tVCqx0>

Lasswell H. (1985) Sociología de la comunicación de masas. Barcelona, España.

Levine D., Krehbiel, T. y Berenson, M. (1996) Estadística descriptiva, México:
Pearson.

López R. (2006), Cálculo de probabilidades e Inferencia Estadística con tópicos de
Econometría, Venezuela: Publicaciones UCAB.

Lores, A. (1986) *Hacia una epistemología de las ciencias humanas*, Buenos Aires, Argentina: Belgrano

Lubbock, P. (1920) *The Craft of Fiction*, Estados Unidos.

Ortiz, M. (2012) Los productos de animación japoneses como expresión de un modelo de negocio. El caso de la producción anime. *Revista Comunicación y Hombre*. (pp. 142 – 155) Recuperado en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=129424655011>

Peirce, C. (1978), *Fragmentos de La ciencia de la semiótica*, Nueva Visión, Buenos Aires.

Peirce, C. (1987), *Fragmentos de Obra Lógica Semiótica*, Taurus, Madrid.

Peirce, C. (1988), “La fijación de la creencia”, en *Un hombre, un signo (El pragmatismo de Peirce)*, Crítica, Barcelona.

Pinkupunkpop (2009) *Animación japonesa vs Norteamericana*. [Entrada de blog] Recuperado en: <https://pinkpunkpop.wordpress.com/2009/05/04/animacion-japonesa-vs-norteamericana-provocacion-imaginacion-estereotipos-y-censuras/>

Raffino M. (2019) Concepto de conducta. [Entrada de blog] Recuperado en:

<https://concepto.de/conducta/>

Raffino M. (2019) Figura retóricas. [Entrada de blog] Recuperado en:

<https://concepto.de/figuras-retoricas/>

Real Academia de la Lengua Española, (2019) Recuperado en:

<http://dle.rae.es/?w=diccionario>

Retiz, Y. (2017), Comunidades virtuales: Escritores y lectores de fanfictions de anime en el Perú. (Tesis pregrado) Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú

Rodríguez, E. (2015) ¿Cuántas emociones existen? [Entrada de blog] Recuperado en: <https://lamenteesmaravillosa.com/cuantas-emociones-existen/>

Rodríguez, I. (2014), El realismo en el anime: Una perspectiva occidental a través de sus obras populares. (Tesis doctoral) Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.

Rovira, I. (2018) Los 7 tipos de sensaciones, y qué información captan [Entrada de blog] Recuperado en: <https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-de-sensaciones>

Schachter-Singer (1962) Enfoque Cognitivo. Revista Psychological Review.

Recuperado en: <file:///C:/Users/PcSolution/Downloads/Dialnet-SchachterYSingerYEIEnfoqueCognitivo-2011686.pdf>

Schuldt, E. (2018) Entrevista, Director de Cine. Documental *Animación Peruana*.

Canal Ipe. Lima, Perú. Recuperado en:

https://www.youtube.com/watch?v=IPgXGHI_qhA&t

Shatil E (2013) Cognición Y Ciencia Cognitiva [Entrada de blog] Recuperado en:

<https://www.cognifit.com/es/cognicion>

Sharma Ankiy (2013) ¿Cuál es el simbolismo detrás del cambio de color de los personajes al pensar? [Entrada de blog] Recuperado en:

<https://respuestas.me/q/cua-l-es-el-simbolismo-detra-s-del-cambio-de-color-de-los-personajes-al-25248188339>

Skinner, F. (1974) Sobre el conductismo, Barcelona, España: Fontanella

Somos Kudasai (2018) Reportaje, La historia del estudio Kyoto Animation.

Recuperado en:

<https://www.youtube.com/watch?v=Z5GJ0tVCqx0&t=>

Ticona, H. (2019) Entrevista, Director de Animación. Comunicación telefónica.

Toho Animation (2017) Reportaje, Making of – Little Witch Academia. Recuperado

en: https://www.youtube.com/watch?v=1V_yOsWNdTI

Tomé, C. (2013), Narratividad, ética y moralidad en la serie de animación japonesa Death Note. (Tesis de pregrado) Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, España.

Vicio 2b (2014) Animes transmitidos en Perú. [Entrada de blog] Recuperado en:

<https://aprendercine.com/movimientos-de-camara-ejemplos-definicion/>

Villafañe, J. (1996) Introducción a la Teoría de la Imagen. Madrid, España.

Viz Media (2007) Reportaje, Making Naruto the Movie 1. Recuperado en:

https://www.youtube.com/watch?v=MdzjqOuO_Ig

ANEXOS

La influencia del anime en la conducta de los jóvenes que visitan el Centro Comercial Arenales en el año 2019

Problema	Objetivos	Antecedentes	Hipótesis	Variables	Indicadores	Metodología		
<p>General: ¿Cuál es la influencia que causa el anime en la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial "Arenales" en el año 2019?</p>	<p>General: Establecer la influencia que causa el anime en la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial "Arenales" en el año 2019.</p>	<p>A nivel internacional: Morell, (2013), la tesis titulada "Narratividad, ética y moralidad en la serie de animación japonesa Death Note." de la Universidad Politécnica de Valencia. Rodríguez, (2014), en la tesis titulada "El realismo en el anime: Una perspectiva occidental a través de sus obras populares" de la Universidad Complutense de Madrid.</p>	<p>General: El anime influye de manera positiva en la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial "Arenales" en el año 2019.</p>	<p>Independiente:</p> <p>Anime</p> <p>Dimensiones: Narrativa Estética Dinamismo</p>	<p>Figuras Literarias Simbología Estilos</p>	<p>Diseño: No experimental</p> <p>Nivel: Descriptivo -explicativo</p> <p>Enfoque: Mixto</p>		
<p>Específicos: ¿Cuál es la influencia que causa la narrativa del anime en el entorno de la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial "Arenales" en el año 2019?</p>	<p>Específicos Establecer la influencia que causa la narrativa del anime en el entorno de la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial "Arenales" en el año 2019.</p>	<p>Antecedente nacionales: Galindo, (2016), la tesis titulada "Influencia De Los Animes Japoneses En Los Jóvenes De La Asociación Cultural A-Shinden Puno 2016" para obtener el título de licenciada en Ciencias de la Comunicación en la Universidad Nacional del Altiplano.</p>	<p>Específicos La narrativa del anime influye de manera positiva en el entorno de la conducta en los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial "Arenales" en el año 2019.</p>		<p>Dimensiones: Narrativa Estética Dinamismo</p>		<p>Diseños Carácter Realista Simetría</p>	<p>Población: 100 personas</p> <p>Muestra: Probabilístico Aleatorio Simple</p>
<p>¿Cuál es la influencia que causa la estética del anime en la cognición de la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial "Arenales" en el año 2019?</p> <p>¿Cuál es la influencia que causa el dinamismo del anime en las emociones de la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial "Arenales" en el año 2019?</p>	<p>Establecer la influencia que causa la estética del anime en la cognición de la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial "Arenales" en el año 2019.</p> <p>Establecer la influencia que causa el dinamismo del anime en las emociones de la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial "Arenales" en el año 2019.</p>	<p>Retiz, (2017), la tesis titulada "Comunidades virtuales: Escritores y lectores de fanfictions de anime en el Perú" de la Universidad San Ignacio de Loyola.</p>	<p>La estética del anime influye de manera positiva en la cognición de la conducta en los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial "Arenales" en el año 2019.</p> <p>El dinamismo del anime influye de manera positiva en las emociones de la conducta en los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial "Arenales" en el año 2019.</p>		<p>Dependiente:</p> <p>La conducta</p> <p>Dimensiones Entorno Cognición Emociones</p>		<p>Grupo social Hechos Redes Sociales</p> <p>Conocimiento Identificación Percepción</p> <p>Sensaciones Reacción corporal Acciones</p>	

CUESTIONARIO

1. ¿Con qué frecuencia has identificado la metáfora en las historias de anime?
 - a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca

2. ¿ Con que frecuencia has visto elementos exagerados o cambios bruscos en el físico de un personaje en el anime?
 - a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca

3. ¿Identificas los estados de ánimo de los personajes animes con una gota de sudor, una vena exagerada o líneas sobre su cabeza?
 - a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca

4. ¿ Con que frecuencia has visto animes basados en leyendas o personajes históricos?
 - a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca

5. ¿ Percibe que los colores que predominan en los personajes (color de cabello o ropa) transmiten su personalidad?
 - a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca

6. La atmosfera (color,iluminación,ambiente) del anime es importante para continuar viéndolo?

- a) Totalmente de acuerdo
 - b) De acuerdo
 - c) Indeciso
 - d) En desacuerdo
 - e) Totalmente en desacuerdo
7. ¿Con qué frecuencia te reúnes de manera con amigos para hablar sobre anime?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
8. ¿Con qué frecuencia asiste a los eventos de anime?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
9. ¿Con qué frecuencia visitas las páginas Online de anime?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
10. ¿Ves anime porque te parece divertido y entretenido?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
11. ¿Percibes de manera frecuente que han aumentado los fans de anime en redes sociales?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
12. ¿Los diseños de los personajes anime cuentan con proporciones físicas similares a la realidad?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Ocasionalmente
- d) Casi nunca
- e) Nunca

13. ¿ Un buen conflicto en la historia debe estar presente para verlo por completo?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Ocasionalmente
- d) Casi nunca
- e) Nunca

14. ¿Con qué frecuencia el drama es utilizado como conflicto en el anime?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Ocasionalmente
- d) Casi nunca
- e) Nunca

15. ¿ Has visto proporciones desiguales en los diseños de personajes?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Ocasionalmente
- d) Casi nunca
- e) Nunca

16. ¿Decides ver un anime por los artistas, staff y directores involucrados en las producciones?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Ocasionalmente
- d) Casi nunca
- e) Nunca

17. ¿Con qué frecuencia te has sentido en los zapatos de un personaje anime?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Ocasionalmente
- d) Casi nunca
- e) Nunca

18. ¿Percibes valores en los animes?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Ocasionalmente
- d) Casi nunca
- e) Nunca

19. ¿Percibes que cada historia de anime tiene un mensaje que transmitir?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
20. ¿Con qué frecuencia se ha utilizado técnicas de movimiento de cámara en el anime?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
21. ¿La característica principal de una escena de acción es la gran cantidad de cuadros por segundo (fotogramas) utilizados?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
22. ¿ El realismo de las escenas aumenta mientras hay más fluidez de movimiento en los personajes?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
23. ¿ Has visto animes en que repitan la misma escena de manera frecuente?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
24. ¿ Percibes que la animación tradicional es más popular que la digital?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca

25. ¿Con qué frecuencia al escuchar la música de apertura en el anime puedes saber de qué va a tratar la historia?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
26. ¿Has sentido incertidumbre en escenas anime?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
27. ¿Cuándo ves anime te genera diversas emociones?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
28. Después de ver anime, ¿le interesó saber sobre la cultura japonesa?
- a) Totalmente de acuerdo
 - b) De acuerdo
 - c) Indeciso
 - d) En desacuerdo
 - e) Totalmente en desacuerdo
29. ¿Al momento de ver anime realizas algún movimiento con tu cuerpo como reflejo?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
30. ¿Has gritado mientras ves anime?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca

31. ¿Percibes que cada historia de anime tiene un mensaje que transmitir?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
32. ¿Alguna vez ha utilizado algún accesorio o vestimenta de algún personaje?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca

SOLICITO: Validación de Instrumento de Investigación.

Magíster Mario Chumpén Espinoza

Yo, Cynthia Alexandra Rojas Torres, candidata a licenciada en Comunicación Audiovisual de la Universidad San Martín de Porres, me dirijo respetuosamente para expresarle lo siguiente:

Que siendo necesario contar con la validación de los instrumentos para recolectar datos que me permitan contrastar las hipótesis propuestas en mi trabajo de investigación para la tesis titulada "La influencia del anime en la conducta de los jóvenes que visitan el Centro Comercial Arenales en el año 2019"

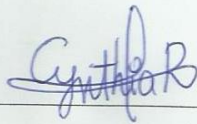
Solicito a Ud. tenga a bien validar como juez experto en el tema, para ello acompaño los documentos siguientes:

1. Informe de validación del instrumento.
2. Matriz de consistencia.
3. Operacionalización de las variables.
4. Cuestionarios.

Le agradezco anticipadamente por la atención a la presente solicitud.

Atentamente,

Lima, 10 de Junio de 2019



Cynthia Alexandra Rojas Torres

ASPECTO GLOBAL DEL INSTRUMENTO

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente lente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y específico.					✓
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					✓
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias					✓
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos					✓
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					✓
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					✓

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 98 % OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

- () El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.
 () El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.


 Firma del Experto Informante.
 DNI. N° 4752217
 Teléfono N° 9680710

SOLICITO: Validación de Instrumento de Investigación.

Magíster Rossemary Paredes Gonzales

Yo, Cynthia Alexandra Rojas Torres, candidata a licenciada en Comunicación Audiovisual de la Universidad San Martín de Porres, me dirijo respetuosamente para expresarle lo siguiente:

Que siendo necesario contar con la validación de los instrumentos para recolectar datos que me permitan contrastar las hipótesis propuestas en mi trabajo de investigación para la tesis titulada "La influencia del anime en la conducta de los jóvenes que visitan el Centro Comercial Arenales en el año 2019"

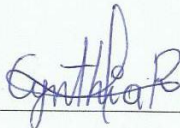
Solicito a Ud. tenga a bien validar como juez experto en el tema, para ello acompaño los documentos siguientes:

9. Informe de validación del instrumento.
10. Matriz de consistencia.
11. Operacionalización de las variables.
12. Cuestionarios.

Le agradezco anticipadamente por la atención a la presente solicitud.

Atentamente,

Lima, 06 de Junio de 2019



Cynthia Alexandra Rojas Torres

1.8.2 ASPECTO GLOBAL DEL INSTRUMENTO

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente lente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y específico.					✓
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					✓
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias					✓
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos					✓
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					✓
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					✓

PROMEDIO DE VALORACIÓN: ... 92 ... % OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

- (X) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.
- () El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.



Firma del Experto Informante.

DNI. N° 41.537.679

Teléfono N° 918.814.832

SOLICITO: Validación de Instrumento de Investigación.

Magister Carlos Ruiz Coral

Yo, Cynthia Alexandra Rojas Torres, candidata a licenciada en Comunicación Audiovisual de la Universidad San Martín de Porres, me dirijo respetuosamente para expresarle lo siguiente:

Que siendo necesario contar con la validación de los instrumentos para recolectar datos que me permitan contrastar las hipótesis propuestas en mi trabajo de investigación para la tesis titulada "La influencia del anime en la conducta de los jóvenes que visitan el Centro Comercial Arenales en el año 2019"

Solicito a Ud. tenga a bien validar como juez experto en el tema, para ello acompaño los documentos siguientes:

5. Informe de validación del instrumento.
6. Matriz de consistencia.
7. Operacionalización de las variables.
8. Cuestionarios.

Le agradezco anticipadamente por la atención a la presente solicitud.

Atentamente,

Lima, 14 de Junio de 2019



Cynthia Alexandra Rojas Torres

1.8.2 ASPECTO GLOBAL DEL INSTRUMENTO

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente lente 81-100%
1.CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y específico.					✓
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					✓
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					✓
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					✓
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias					✓
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos					✓
8.COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					✓
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					✓
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					✓

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 95 % OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(X) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.

() El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.



Firma del Experto Informante.

DNI. N° 2.585.6023

Teléfono N° 93379817

Match Overview			×
<h1>15%</h1>			
< >			
1	www.repositorioacade... Internet Source	2%	>
2	www.scribd.com Internet Source	1%	>
3	repositorio.ucv.edu.pe Internet Source	1%	>
4	pt.scribd.com Internet Source	1%	>
5	Submitted to Universid... Student Paper	1%	>
6	riunet.upv.es Internet Source	1%	>
7	Submitted to Pontificia ... Student Paper	1%	>
8	artemoi-artemoi.blogs... Internet Source	<1%	>
9	www.unioviedo.es Internet Source	<1%	>
10	prezi.com Internet Source	<1%	>
11	repositorio.uta.edu.ec Internet Source	<1%	>
12	repositorio.ute.edu.ec Internet Source	<1%	>
13	bienvendointernet.blo... Internet Source	<1%	>
14	revistas.ucm.es Internet Source	<1%	>

15	Submitted to Universid... Student Paper	<1%	>
16	Submitted to Universid... Student Paper	<1%	>
17	repositorio.usil.edu.pe Internet Source	<1%	>
18	apicalapsicologiaatuvi... Internet Source	<1%	>
19	Submitted to Uniagusti... Student Paper	<1%	>
20	lamenteesmaravillosa... Internet Source	<1%	>
21	concepto.de Internet Source	<1%	>
22	answers.yahoo.com Internet Source	<1%	>
23	docplayer.es Internet Source	<1%	>
24	Submitted to Aliat Univ... Student Paper	<1%	>
25	repositorio.unsaac.edu... Internet Source	<1%	>
26	Submitted to Universid... Student Paper	<1%	>
27	clubdeculturayanimaci... Internet Source	<1%	>
28	john-unpocodetodo.blo... Internet Source	<1%	>

29	Submitted to Universid... Student Paper	<1% >	43	menudo-fansub.com Internet Source	<1% >
30	slides.com Internet Source	<1% >	44	ddf.v.ufv.es Internet Source	<1% >
31	Submitted to Universid... Student Paper	<1% >	45	www.correspondencia... Internet Source	<1% >
32	Submitted to 95131 Student Paper	<1% >	46	www.comunicaciones... Internet Source	<1% >
33	Submitted to Asociacio... Student Paper	<1% >	47	Submitted to Universid... Student Paper	<1% >
34	equipodemerca.blogspot... Internet Source	<1% >	48	repositorio.une.edu.pe Internet Source	<1% >
35	texassalestraining.com Internet Source	<1% >	49	repositorio.unu.edu.pe Internet Source	<1% >
36	andresamiromsebas... Internet Source	<1% >	50	es.unionpedia.org Internet Source	<1% >
37	elperiodico.com.uy Internet Source	<1% >	51	Submitted to Infile Student Paper	<1% >
38	es.wikipedia.org Internet Source	<1% >	52	infopolitecnico.blogspot... Internet Source	<1% >
39	fulanitosamacalli.blogspot... Internet Source	<1% >	53	Submitted to Universid... Student Paper	<1% >
40	Submitted to Universita... Student Paper	<1% >	54	www.ciberpsique.com Internet Source	<1% >
41	Submitted to Universid... Student Paper	<1% >	55	produccioncientificaluz... Internet Source	<1% >
42	consultoriacontrol2453... Internet Source	<1% >	56	www.alcobamontanaro... Internet Source	<1% >

57	biblioteca2.ucab.edu.ve Internet Source	<1% >	71	Submitted to University... Student Paper	<1% >
58	www.computrabajo.cl Internet Source	<1% >	72	Submitted to UNIV DE ... Student Paper	<1% >
59	Submitted to Internatio... Student Paper	<1% >	73	Submitted to Universid... Student Paper	<1% >
60	www.elbartoweb.com.ar Internet Source	<1% >	74	eldrechoylaspercepcio... Internet Source	<1% >
61	directstage.directvla.co... Internet Source	<1% >	75	s3629c0894f4b5502.ji... Internet Source	<1% >
62	documents.mx Internet Source	<1% >	76	www.medindia.net Internet Source	<1% >
63	repository.usta.edu.co Internet Source	<1% >	77	www.slideshare.net Internet Source	<1% >
64	lostinbergen.wordpress... Internet Source	<1% >	78	vereda.saber.ula.ve Internet Source	<1% >
65	www.maovalverde.com Internet Source	<1% >	79	Submitted to TecnoCa... Student Paper	<1% >
66	Submitted to Internatio... Student Paper	<1% >	80	Submitted to Gimnasio... Student Paper	<1% >
67	repositorio.uladech.ed... Internet Source	<1% >	81	www.dinarte.es Internet Source	<1% >
68	Submitted to Universid... Student Paper	<1% >	82	Tegan Piggford. "The In... Publication	<1% >
69	www.cesdonbosco.com Internet Source	<1% >			
70	issuu.com Internet Source	<1% >			

Entrevista a Antonio Horno – Autor del libro “El lenguaje del Anime”

Entrevista realizada personalmente por medio de correos.

1. ¿Por qué decidió realizar una investigación respecto al anime? ¿Tenía un objetivo de demostrar algo en mente?

Siempre me ha gustado el anime, desde pequeño. Recuerdo que a los 9 años, como a gran parte de mi generación, me llamó considerablemente la atención cuando emitieron por primera vez en mi país la serie “Dragon Ball”. Como se suele decir, fue un auténtico soplo de aire fresco en relación al resto de series animadas que podíamos ver en televisión, las cuales, en su mayoría, estaban configuradas como un constante bucle de gags y animalitos que se perseguían indefinidamente y cuyo final siempre era el mismo.

Cuando terminé la carrera y comencé los cursos de doctorado, aún seguía viendo bastantes series de animación japonesa. Es más, posiblemente fuese la época que más anime veía. Había centrado mis estudios en Bellas Artes especialmente en el dibujo y la animación y tuve que realizar un trabajo de investigación, previo a la tesis, que estuviera relacionado con el formato animado. Fue en ese momento, y con la libertad que me ofreció mi director de tesis, cuando comencé a investigar sobre anime y cuando, a pesar de todo lo que había consumido como espectador, realmente me di cuenta de lo poco que conocía de su historia (principalmente sobre los años anteriores a Osamu Tezuka) y su proceso de creación. Por esta razón, cuando me concedieron la beca de doctorado, aproveché la oportunidad para descubrir por cuenta propia todo aquello que, por aquel entonces, no encontraba escrito en los libros.

2. ¿Qué elementos considera que debe tener una historia anime para poder ser exitoso?

Del éxito de un anime depende muchísimos factores, entre ellos, evidentemente el narrativo. Aunque, por regla general, los diseños de personajes en el anime sean atractivos y nos muestren a unos protagonistas estilizados y llamativos, son sus historias y cómo son contadas lo que realmente atrae al espectador. Ocurre lo mismo que con el cómic por lo que evidentemente, el aspecto visual es fundamental, y un buen dibujo o una buena animación siempre será un punto a favor en el éxito de una serie, sin embargo si su historia no engancha, posiblemente su continuidad esté condenada.

3. Se ha visto muchos programas o personas que critican el anime, como algo negativo para la juventud y tienen una mala imagen de este tipo de entretenimiento ¿Por qué cree que piensan así?

Hasta hace algunos años yo también me preguntaba lo mismo. En la década de los 90 la crítica detractora hacia la animación japonesa era algo habitual en las portadas de los periódicos de mi país, que alentaban de que series como “Saint Seiya” o “Dragon Ball” eran perjudiciales para el espectador. Sin embargo al leer de nuevo hoy esos artículos, y con el paso de los años, te das cuenta que simplemente era desconocimiento hacia un producto animado que se salían de los roles tradicionales de la animación de entonces. Una época en la que se pensaba que los dibujos animados era un producto exclusivamente destinado a un público infantil.

4. ¿Considera la animación japonesa una expresión de arte?

Por supuesto. La animación siempre ha sido el resultado final de la combinación de distintos procesos artísticos: elaboración de bocetos, diseño de personajes, coloreado, creación de fondos, etc. Igualmente, supongo que mi formación en Bellas Artes y mi pasión por el dibujo me “condicionan” de alguna manera a valorar la animación japonesa desde una perspectiva más artística. Para mí, ver una serie o una película de animación puede ser comparable a visitar un museo o una sala de exposiciones.

Para el desarrollo de mi tesis doctoral tuve que analizar, fotograma a fotograma, muchísimas escenas de distintas series y recuerdo que podía estar toda una noche con un único episodio, valorando la fluidez del movimiento, descomponiendo secuencias, recopilando la paleta de colores, tomando nota de los efectos digitales o de las técnicas pictóricas que reproducían. Estuve así durante cuatro años. Por suerte o por desgracia cambió la forma en la que veía la animación y ahora soy incapaz de ver un anime sin pausar o volver a reproducir aquellos momentos que llaman mi atención. Del mismo modo, creo que el ser consciente del trabajo que supone pintar un acetato o crear, dibujo tras dibujo, una animación de apenas unos segundos, determina también esa concepción y apreciación sobre el anime. Por todo ello, uno de los objetivos principales que pretendía con el libro “El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla”, era que el lector conociera y valorase el enorme esfuerzo que conlleva realizar una serie animada. Y es que, a pesar de que las técnicas digitales han facilitado mucho la edición de una animación (hasta el punto de que cualquier persona puede hacer un gif con una sencilla aplicación de móvil), la

elaboración de un anime sigue siendo una tarea que necesita de muchísimo trabajo, tiempo y, por supuesto, conocimientos artísticos.

5. ¿Considera que la animación japonesa debe ser tomada en cuenta como materia de estudio en carreras profesionales de Lenguaje, Comunicaciones o Producción Audiovisual?

Siempre he pensado que tenemos mucho que aprender de los japoneses, una cultura que a lo largo de la historia ha dejado constancia de su gran habilidad para coger algo y mejorarlo. Una cualidad que han sabido aprovechar también en la producción de animación sirviéndose de lo bueno de cada técnica y que muchos estudios en occidente están empezando a imitar. Por eso, y mucho más, el anime ya es un modelo que está siendo investigado en diferentes ramas de conocimiento y que, por ejemplo, en mi disciplina ya es posible aprender su proceso de producción o su historia gracias a cursos de posgrado sobre la animación japonesa.

6. ¿A qué conclusión llego luego de su investigación?

Básicamente que el anime, a pesar de su carácter comercial, es mucho más de lo que vemos reflejado en la pantalla. Es un nuevo modelo de expresión artística audiovisual, con un lenguaje visual propio de diseños, colores, etc., y en donde se armoniza el movimiento de los dibujos y se equilibra el número de fotogramas según las necesidades de la escena. Es decir, el anime quizás tenga un modo minimalista de animación, pero que sin duda es eficaz al mantener en todo momento la magia ilusoria del dibujo en movimiento. Y cuya expansión global abala su éxito en todo el mundo.

Entrevista a Henry Ticona - Gerente de Sapa Inti Estudios y Organizador del Festival Internacional de Animación AJAYU

Entrevista realizada personalmente por medio de correo y telefónico

1. ¿Has tenido alguna influencia de la animación japonesa en tus trabajos?

Si he visto y admiro la animación japonesa, pero no lo considero como influencia, ya que venimos buscando algo propio. Tratamos de evitar hacer algo parecido.

2. ¿Entonces su base es crear algo que los identifique?

Así es, tanto en diseño de personajes, paleta de color, y las historias con mensaje de cosmovisión andina, usamos referencias de estudios de la cultura andina.

3. ¿Toda la influencia empezó aquí o en otro país?

Yo realicé mis estudios en Argentina, ahí pude ver cómo mediante la animación uno puede contar historias inimaginables, y también que es un medio muy poderoso para generar identidad.

4. Entonces en cuestiones de avances ¿Cómo está la animación actualmente en el Perú?

En constante crecimiento, pero lastimosamente aún no hay condiciones como para decir que hay una industria, ya que en eso nos llevan delantera varios países sudamericanos, una nueva ley del cine y audiovisual podría ayudar a cimentar bien las bases de una real industria.

5. Falta de apoyo entonces también es parte del desconocimiento en el país. Hay alguna animación peruana que resaltaré

Hay animaciones peruanas pero en coproducción, La sombra y el Tambor, cortometraje que se premió en nuestro festival a mejor animación nacional, este trabajo se hizo entre Perú y Argentina. Otro es Afterwork, de igual forma trabajo en coproducción, entre Ecuador, España y Perú También ganador en el festival Ajayu, estuvo presente en el festival Annecy y otros alrededor del mundo. Eso en cuanto cortometrajes, ahora hay varias producciones en camino, películas, series y cortos que estoy seguro darán que hablar.

6. Realmente cada vez aumenta la producción. ¿Como país es difícil realizar todo el proceso de producción aquí?

Así es, falta de presupuesto y equipo técnico capacitado. Esto último es lo que más debería preocupar, mediante el cine animado un país puede crecer en industria cultural, y más tratándose de un país una herencia ancestral muy rica

Cómo mencioné se debería tener mejores condiciones legales, una carrera pública de cine animado también ayudaría mucho. La animación ha cambiado países, o ayudado de una forma abismal, ejemplos hay muchos, Japón por ejemplo, mediante el anime a exportado su cultura a tal punto que hay movimientos fieles, léase Otakus, gente que hasta aprende japonés.

Aquí en Puno, sucedió algo interesante con el turismo, resulta que Disney hizo una animación con el pato Donald en el Titikaka, muchos turistas no conocen Puno sino el lago, y terminan mencionando que es gracias al pato Donald, que lo habían visto en sus aventuras y les causaba curiosidad. Esto es un pequeño ejemplo de como una animación puede tener un impacto socioeconómico indirecto

Por eso estamos en esa búsqueda de generar algo propio, culturalmente no tenemos nada que enviar a otros países. Imagínate un movimiento de jóvenes que gustan de Animación andina, aprenden Quechua, Aymara o alguna amazónica.

Comparativa de escenas adaptadas del manga al anime.



Creador de "Samurái X" fue detenido por posesión de pornografía infantil

Publicado: Martes, 21 de Noviembre de 2017 a las 16:27hrs. Autor: [Cooperativa.cl](#)

- La policía encontró una gran cantidad de DVD en la oficina de Nobuhiro Watsuki.
- "Me gustan las niñas de primaria y secundaria", declaró en su detención.



Etiquetas:

Nobuhiro Watsuki, el creador del manga "Samurái X", fue detenido en Japón por **posesión de pornografía infantil** en su oficina.

Según detalló el sitio especializado [Kotaku](#), la policía descubrió una gran cantidad de DVD con imágenes de **niñas menores de 15 años desnudas**. Además, se encontró material de similares características en su domicilio.

Además, agregan que los investigadores se encontraban trabajando en otro caso de pornografía infantil y descubrieron que Watsuki había comprado material prohibido.

"Me gustaban las niñas desde los últimos años de primaria hasta alrededor del segundo año de secundaria", fue la declaración que entregó el dibujante a la policía en el momento de su detención.

"Samurai X", cuyo nombre original es "Rurouni Kenshin", fue lanzado en formato manga en 1994 y fue adaptado al animé dos años más tarde, convirtiéndose en una de las ficciones japonesas más reconocidas de la década.

Fuente: [Cooperativa.cl](#)



Union cristiana anti-anime

ene 9 a las 8:12pm •

Gracias a uno de nuestros queridos feligreses Armando Paredes, Quien nos hablo de este dibujo Norcoreano full metal panic brotherhood, se trata de edward rick conocido como " el satanista de acero" el cual trata de traer a su madre del infierno y vende el alma de su hermano para eso. Este dibujo esta lleno de seres demoniacos llamados Alkmistas infernales.
-Padre Juan Alberto-





Trabajos animados nominados al Oscar – Estudio Ghibli

SOBRE EL ARTE ANIME

15 julio, 2015 · de mononokevirtual · en Anime, Cultura general, Cultura japonesa, Mononoke, Película Anime.

El *anime* es un género de animación de origen japonés, la animación es la creación de imágenes en movimiento mediante diversas técnicas. Por medio del término *anime* se distingue la animación japonesa de cualquier tipo de animación de mundo. La animación tradicional está basada en una vista de dos dimensiones, a eso se le agrega el dibujo hecho a mano y se compone de un fondo y personajes.



El *anime* narra la historia de una imagen plana al igual como el arte de Maki-e (pintura dispersa o espolvoreada) y el Ukiyo-e, que se basa en una técnica de grabados en madera por medio de xilografía. El *anime* relata con imágenes estáticas como si se le diera movimiento al *manga*. En la animación japonesa las imágenes carecen de movimiento, se usan distintos tipos de planos, movimientos de tomas, ángulos de la imagen... los personajes mueven muy poco los labios, la expresividad se da de mayor forma en los ojos y el tamaño de los mismos.

Artículos del arte del anime

Fuente: <https://mononokevirtual.wordpress.com/2015/07/15/sobre-el-arte-anime/>

IPAD Instituto Peruano de Arte y Diseño

INICIO EL INSTITUTO TITULACIÓN GALERÍA BOLSA LABORAL INFORMES

PROGRAMAS / CURSOS LIBRES / SEMINARIOS Y TALLERES /

MANGA Y ANIME

PRESENTACIÓN CONTENIDO CAMPO LABORAL HORARIOS E INICIO INVERSIÓN MÁS INFORMES

Presentación

El dibujo manga posee un lugar muy privilegiado en el mundo cultural y artístico, ya que muchos de los íconos que actualmente conocemos a través del cine, la televisión o incluso los videojuegos han nacido de las páginas de alguna historieta. ¿Quién no conoce a Goku? Sea como los hayas conocido, ellos vieron sus orígenes en las páginas de alguna historieta.

Sin embargo, el desarrollo de un manga o cómic no es algo que se tome a la ligera, teniendo en cuenta que para países como Japón, Estados Unidos, Corea, entre otros; es una industria altamente desarrollada y rentable.

Es por eso que, para llegar a ser un dibujante de calidad, es necesario aprender y dominar las técnicas básicas, diferentes herramientas y materiales que nos permitirán crear nuestros propios personajes, aventuras y hasta nuestros propios universos.

Objetivos

- Desarrollar tus habilidades artísticas.
- Conocer el desarrollo de los mangas tal como se trabajan en el ámbito profesional.
- Conocer los fundamentos básicos del dibujo y el diseño: Dibujo de figura humana, composición, perspectiva, etc.
- Desarrollar un manga paso a paso, desde el proceso de concepción de la idea hasta el desarrollo gráfico del mismo.

Fuente: IPAD

**NUEVA SEDE
PLAZA LIMA SUR**

CURSOS Y TALLERES DEL MALI

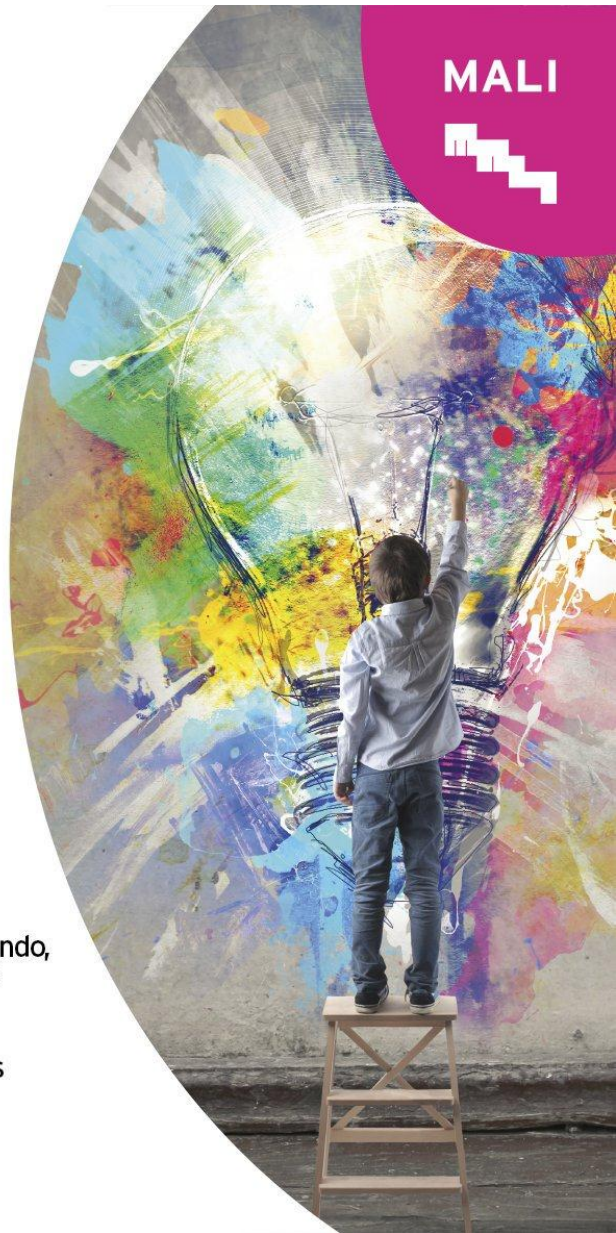
**TRANSFORMA
TU MUNDO
CON ARTE**

HORARIO DE ATENCIÓN:
Martes a viernes de 12 a 8 p.m.
Sábados y domingos de 9 a 6 p.m.

CURSOS:
Clown y teatro, oratoria y liderazgo, taekwondo,
pequeños artistas (dibujo y pintura), manga
y anime, ballet y estimulación temprana.

DIRECCIÓN: CC Plaza Lima Sur - Chorrillos

INFORMACIÓN: plazalimasur@mali.pe



Fuente: MALI

Talleres

Manga y Anime

[Info Clave](#)[Contenidos](#)[Objetivos del curso](#)[Info Adicional](#)

Información Clave

**Próximo inicio**
08 de enero**Horario**
lunes y miércoles
9:00 a.m. a 11:00
a.m.**Duración**
2 meses**Certificación**
A nombre de la
Universidad Orval

Ingresa a este fascinante medio de expresión y aprende las artes y técnicas del manga y del anime para empezar a desarrollar tus propios personajes e historias. Te brindamos todos los conceptos básicos teóricos y artísticos, como las bases para el dibujo de anatomía, perspectiva, y las diversas técnicas como los lápices de colores, acuarelas, copic y fondos con aerografía para empezar a darle vida a esas figuras de fantasía.

Fuente: ORVAL