

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE JURISPRUDENCIA Y CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL



Trabajo de Investigación previo a la obtención del título de Licenciado en
Comunicación Social

TEMA:

LA NARRATIVA DEL ANIME NARUTO Y LA PERCEPCIÓN DE LOS
USUARIOS DE LA PLATAFORMA ANIMEFLV.NET.

Autora:

Ginger Julissa Santos Constantine

Tutor:

Xavier Brito Alvarado

Ambato-Ecuador

2021

APROBACIÓN DEL TUTOR

Que la señorita Ginger Julissa Santos Constantine, portadora de la cédula 2200378178, habilitada para obtener el título de tercer nivel, ha concluido su trabajo de titulación, Modalidad de PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, sobre el tema “LA NARRATIVA DEL ANIME NARUTO Y LA PERCEPCIÓN DE LOS USUARIOS DE LA PLATAFORMA ANIMEFLV.NET”, previó a la obtención del título de licenciada en Comunicación Social, por lo que, en calidad de Tutor del Trabajo de Titulación, certifico de la autenticidad del PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, y haberle orientado durante todo el proceso.

Ambato, 19 de mayo del 2021

Xavier Brito Alvarado

C.I. 0702513771

TUTOR

AUTORIA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Ginger Julissa Santos Constantine en calidad de autor del trabajo de investigación o tesis realizada sobre “La narrativa del anime Naruto y la percepción de los usuarios de la plataforma animeflv.net, por la presente autorizo a la UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, con excepción de la presente autorización, seguirán vigentes a mi favor, de conformidad con lo establecido en los artículos 5, 6, 8; 19 y demás pertinentes de la ley de Propiedad Intelectual y su reglamento.

Ambato, 19 de Mayo del 2021



Ginger Julissa Santos Constantine

CC: 2200378178

Correo electrónico: gsantos8178@uta.edu.ec

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato para que haga uso de esta tesis o parte de ella, documento disponible para su lectura, consulta u procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de mi tesis, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Ambato, 19 de Mayo 2021



Ginger Julissa Santos Constantine

CC: 2200378178

Correo electrónico: gsantos8178@uta.edu.ec

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal de Grado APRUEBAN el trabajo de investigación sobre el tema: “LA NARRATIVA DEL ANIME NARUTO Y LA PERCEPCIÓN DE LOS USUARIOS DE LA PLATAFORMA ANIMEFLV.NET”, presentado por la Srita. Ginger Julissa Santos Constantine, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título de Licenciada en Comunicación Social de Tercer nivel de la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato,..... de 2021

Por constancia firman:

.....

Presidente

.....

Miembro

.....

Miembro

DEDICATORIA

Quiero dedicar mi tesis a todas las
personas rotas que el anime ayudó.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer de manera especial a mi tutor de tesis por creer en mi tema y ayudarme a consolidarlo.

A todas las personas que de alguna u otra manera pusieron su granito para ayudarme en este camino.

Agradezco infinitamente a Dios por ayudarme a finalizar esta etapa.

Índice de contenidos

Portada.....	I
Aprobación del tutor.....	II
Autoría del trabajo de titulación.....	III
Derechos de autor.....	IV
Aprobación del tribunal de grado.....	V
Dedicatoria.....	VI
Agradecimiento.....	VII
Índice de contenido.....	VIII
Índice de ilustración.....	X
Índice de tablas.....	X
Resumen.....	XIII
Abstract.....	XIV
Capítulo I.....	1
Marco teórico.....	1
Antecedentes investigativos.....	1
1.1 La teoría crítica notas para la reflexión.....	5
1.2 Las industrias culturales.....	8
1.3 La cultura de masas.....	12
1.4 La cultura del anime.....	17
1.5 Historia del manga y anime.....	19
1.6 Cultura global del anime.....	22
1.7 Objetivo General.....	24
1.8 Objetivos específicos.....	24
Capítulo II.....	25
Metodología.....	25
2.1 Enfoque de la investigación.....	26

2.1.1 Cualitativo.....	26
2.2 Modalidad básica de la investigación.....	27
2.3 Tipo o nivel de investigación.....	28
2.4 Técnicas e instrumentos.....	28
2.4.1 Recolección de datos.....	28
2.4.2 Entrevistas desarrolladas en grupos focales.....	28
2.5 Método.....	28
2.5.1 Población.....	28
2.5.2 Muestra.....	29
2.6 Recolección de información.....	30
2.7 Entrevistas desarrolladas en grupos focales	30
2.8 Variables.....	30
2.8.1 Variables independientes.....	31
2.8.2 Variables dependientes.....	31
2.9 Recursos empleados.....	31
2.9.1 Humanos.....	31
2.9.2 Institucionales.....	31
2.9.3 Materiales.....	31
2.9.4 Económicos.....	31
Capítulo III.....	33
Análisis del comic Naruto.....	33
3.1 Naruto.....	33
3.1.2 Definición de términos en Naruto.....	34
3.1.3 Personajes del universo Naruto.....	38
3.1.4 Análisis del comic o manga Naruto	48
3.1.5 Tipos de discurso en Naruto	61
3.1.6 El héroe de las mil caras y las similitudes en las concepciones del héroe en Naruto.....	70
3.1.7 Naruto como novela bildungsroman o novela de formación.....	91
3.1.8 Naruto y su discurso de sanación en los personajes.....	94

3.2 Entrevista.....	103
3.2.1 Análisis de los datos obtenidos de la entrevista.....	119
Capítulo IV.....	121
Conclusiones.....	121
Bibliografía.....	122

Índice de Tablas

Tabla 1. Nombre de los usuarios de la plataformaanimfl.net.....	29
Tabla 2. Entrevista a los usuarios de la plataforma digital animeflv.net....	103

Índice de ilustración

Ilustración 1. Capítulo 1 del manga, Naruto es rechazado para convertirse en ninja.....	33
Ilustración 2. Capítulo 1 del manga, Naruto pinta las estatuas de los Hokagues.....	48
Ilustración 3. Naruto en batalla.....	49
Ilustración 4. Konohamaru.....	50
Ilustración 5. Sakura Haruno.....	50
Ilustración 6. Sakura Haruno.....	50
Ilustración 7. Naruto y Sasuke Uchiha.....	51
Ilustración 8. Sakura Haruno sorprendida.....	51
Ilustración 9. Sakura Haruno enojada.....	52
Ilustración 10. Naruto Uzumaki molesto.....	52
Ilustración 11. Kakashi pelea contra Zabuza.....	53
Ilustración 12. Zabuza pelea contra Kakashi Hatake.....	53
Ilustración 13. Naruto y su camino del ninja.....	54
Ilustración 14. El ojo de Kakashi con el Sharingan.....	55
Ilustración15. Herramienta ninja.....	55
Ilustración 16. Jutsu de clones de sombra.....	55
Ilustración 17. Kakashi enojado.....	55
Ilustración 18. Zabuza recuerda como asesino a sus compañeros.....	56
Ilustración 19. Naruto haciendo el jutsu de clones se sombra.....	56
Ilustración 20. Zabuza con una Shuriken.....	56
Ilustración 21. Zabuza.....	57

Ilustración 22. Sasuke Uchiha.....	57
Ilustración 23. Batalla de Kakashi contra Zabuzá.....	57
Ilustración 24. Madara Uchiha.....	58
Ilustración 25. Capítulo 576 del manga, Tsunade es débil contra Madara Uchiha.....	58
Ilustración 26. Capítulo 629 del manga, Kakashi vs Obito.....	59
Ilustración 27. Organización Akatsuki.....	59
Ilustración 28. Itachi recuerda las palabras de Naruto cuando ve a Sasuke.....	60
Ilustración 29. Naruto Uzumaki en su etapa adolescente.....	61
Ilustración 30. Killer Bee, el Jinchuriki del 8 colas.....	62
Ilustración 31. Zabuzá.....	62
Ilustración 32. Yahiko mejor amigo de Nagato y Konan.....	62
Ilustración 33. Ninja de la Roca.....	63
Ilustración 34 Temari, Kankuro y Gara de la Arena.....	63
Ilustración 35. Nagato Uzumaki.....	64
Ilustración 36. Sasuke Uchiha y el Mangekyou Sharingan.....	65
Ilustración 37. Imagen de Neji Hyuga.....	66
Ilustración 38. Sasuke Uchiha.....	66
Ilustración 39 Asuma y Kakashi.....	66
Ilustración 40. Capítulo 22 del manga, Naruto enojado con un niño.....	67
Ilustración 41. Capítulo 22 del manga, Kakashi cuenta la realidad de Naruto.....	67
Ilustración 42. Capítulo 22 del manga Kakashi cuenta la realidad de Naruto.	67
Ilustración 43. Capítulo 22 del manga Kakashi cuenta la realidad de Naruto.....	67
Ilustración 44. Capítulo 572 del manga, los Bijus recuerdan las palabras del Rikkudo Senin.....	69
Ilustración 45. Capítulo 572 del manga, los Bijus recuerdan las palabras del Rikkudo Senin.....	69
Ilustración 46. Capítulo 572 del manga, Kurama recuerda las palabras del Rikkudo Senin.....	70
Ilustración 47. Síntesis de la aventura.....	71
Ilustración 48. Capítulo 1 del manga, Iruka se disculpa con Naruto.....	73

Ilustración 49. Capítulo 1 del manga, Iruka reconoce a Naruto como uno de los suyos	89
Ilustración 50. Capítulo 95 del manga, Jiraiya descubre como Naruto puede sacar el poder del zorro de nueve colas.....	75
Ilustración 51. Capítulo 95 del manga, Naruto conocer al Zorro de nueve colas.....	76
Ilustración 52. Capítulo 22 del manga, Naruto usa el chakra del zorro de nueve colas.....	77
Ilustración 53. Capítulo del manga 26, Naruto y su definición del ninja.....	78
Ilustración 54. Capítulo 437 del manga, Hinata pelea para ayudar a Naruto.....	78
Ilustración 55. Capítulo 437 del manga, Naruto es poseído por el zorro de nueve colas	78
Ilustración 56. Capítulo 439 del manga, Naruto rompe el sello.....	78
Ilustración 57. Capítulo 440 del manga, Naruto se encuentra con su padre.....	79
Ilustración 58. Capítulo 440 del manga, Naruto se encuentra con su padre.....	80
Ilustración 59. Capítulo 440 del manga, Minato rehace el sello del zorro de nueve colas.....	81
....	
Ilustración 60. Capítulo 448 del manga, Naruto habla con Nagato	81
Ilustración 61. Capítulo 448 del manga, Nagato confía en Naruto.....	81
Ilustración 62. Capítulo 498 del manga, Naruto conoce a su mamá.....	82
Ilustración 63. Capitulo del manga 498 de Naruto, Kushina le habla a Naruto sobre el sello.....	83
Ilustración 64. Capítulo 504 del manga, Kushina se despide de Naruto antes de morir.....	84
Ilustración 65. Capítulo 680 del manga Kaguya pelea contra Naruto y Sasuke para recuperar su chakra.	86
Ilustración 66. Capítulo 440 del manga, Naruto se encuentra con su padre...	86
Ilustración 1. Capítulo 440 del manga, Naruto acepta su responsabilidad como hijo	88
Ilustración 68. Capítulo 671 del manga, Hagoromo les da poder a Sasuke y	88

Naruto.....	
Ilustración 69. Capítulo 495 del manga, Naruto recuerda su pasado.....	89
Ilustración 70. Capítulo 495 del manga, Naruto se acepta.....	89
Ilustración 2. Invocan al equipo 7 para sacarlos de la dimensión de Kaguya.....	90 91
Ilustración72. Capítulo 692 del manga, Naruto el niño de la profecía.....	
Ilustración 3. Capítulo 692 del manga, Bijus libres.	91 93
Ilustración 74: Capítulo 683 del manga, Obito pelea para ayudar a Sasuke y a Naruto.....	
Ilustración 4. Capítulo 133 del manga, Gara le habla a Naruto sobre su pasado.....	95
.....	
Ilustración 5: Capítulo 136 del manga, Gara recuerda las palabras de Yashamaru.	96
Ilustración 77. Capítulo del manga 138, Naruto le dice a Gara porque lucha	97
Ilustración 78. Capítulo del manga 138, Naruto le dice a Gara porque lucha	97
Ilustración 79. Capítulo 456 del maga, Kakashi perdona a su padre por su decisión	98
Ilustración 80. 104 del manga, Neji habla sobre el destino.....	99
Ilustración 81. Capítulo 104 del manga. Naruto habla sobre su camino del ninja.....	100
Ilustración 82. Capítulo 80 del manga, Hinata se enfrenta a Neji.....	101
Ilustración 83. Capítulo 437 del manga, Hinata contra Pain.....	102
Ilustración 6. Capítulo 533 del manga, Chouji vs Asuma sensei.....	102
Ilustración 85. Capítulo 534 del manga, Chouji cambia.....	117

Resumen

El comic, sin duda, se ha constituido en una potente industria cultural que ha colonizado no solo muchos gustos y sensibilidades de los consumidores, sino que también se ha convertido en un escenario para pensar y reflexionar diversas estéticas del entretenimiento y del comportamiento de los consumidores. Enmarcado dentro de lo que denomina cultura mainstream el comic se ha expandido, ya no solo “historietas”, sino que su influencia mediática se hace notoria en otras esferas como el cine, la televisión y la industria de la moda, lo que directamente ha creado un mercado amplio de consumidores. La siguiente investigación tiene como objetivo “determinar la incidencia de la narrativa del anime Naruto en la percepción de los usuarios de la plataforma animeflv.net”. Por lo cual se ha usado el método cualitativo enfocado en el análisis semiótico de los comics, además de realizar entrevistas a 12 personas para comprobar la hipótesis en cuestión. Los resultados demostraron que la Narrativa del anime Naruto si influye en el pensamiento de los espectadores de la plataforma animeflv.net; por lo que se concluye que el anime Naruto tiene una influencia positiva en los usuarios de esta página web.

Palabras claves: Anime, manga, Otaku, Naruto, plataformas digitales, comunicación masiva.

Abstract

The comic, without a doubt, has become a powerful cultural industry that has colonized not only many tastes and sensibilities of consumers, but has also become a stage to think and reflect on various aesthetics of entertainment and consumer behavior. Framed within what it calls mainstream culture, the comic has expanded, not only "comics", but its media influence is notorious in other spheres such as film, television and the fashion industry, which has directly created a broad consumer market. The following research aims to “determine the incidence of the narrative of the anime Naruto in the perception of users of the animeflv.net platform”. Therefore, the qualitative method focused on the semiotic analysis of comics has been used, in addition to conducting interviews with 12 people to verify the hypothesis in question. The results show that the narrative of the anime Naruto does influence the thinking of the viewers of the animeflv.net platform; so it is concluded that the anime Naruto has a positive influence on the users of this website.

Keywords: Anime, manga, Otaku, Naruto, digital platforms, mass communication.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

La cultura moderna se habría convertido en una diversión banal y pasiva dirigida a la clase trabajadora, poco cultivada. [...] que unos pocos, los eruditos, sean los custodios de la alta cultura y, por ende, de lo mejor de la civilización.

Muniz Sodré

1.1 Antecedentes Investigativos

El siglo XX se caracterizó por cambios en el ámbito social, económico, tecnológico y cultural que han permitido interpretaciones o cosmovisiones (forma de valorar y ver el mundo). Proporcionando que ciertas personas sientan afinidad con alguna cultura que es ajena a la suya, este es el caso de la comunidad Otaku.

Los autores que se expondrán a continuación son de importancia en el tema de investigación “La narrativa del anime Naruto y la percepción de los usuarios de la plataforma animeflv.net”.

Dialmar José Intriago Córdova (2013), Universidad Central del Ecuador, en su tesis “El impacto de la serie de anime y manga japonés “Naruto” en las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas” tuvo como objetivo principal “Determinar la influencia cultural del anime japonés en la recepción comunicológica en los estudiantes de primer a tercer semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil en el 2017.” (p.6); él realizó un recorrido del anime desde la década de los años 80’ con el anime Mazinger hasta la publicación del anime Naruto que se realizó a fines del siglo XX, creada en 1997 por Masashi Kishimoto y

publicada exactamente el 21 de septiembre de 1999 por la editorial Shueisha en la edición japonesa Shonen Jump.

Mostrando la evolución y el progreso de los discursos que han ido madurando en el anime y como ha sido recibido con éxito en la cultura occidental, aprendiendo de la filosofía de vida y conocimientos que son impartidos por la cultura oriental a través de estos contenidos animados. A más de ello, se realiza la investigación por medio de la teoría funcionalista como referencia al proceso de comunicación.

Conforme a los puntos expuestos, este trabajo se relaciona con la investigación en curso, puesto que propone un material de análisis de la serie anime Naruto, mismo que es uno de los elementos a analizar.

Juan Francisco Grez Aldanam (2014), Universidad de Santiago de Chile, la tesis “Naruto Uzumaki y su camino del ninja: un relato de formación, transformación y sanación”, tuvo como objetivo principal “situar y reconocer a Naruto como un producto de la llamada subliteratura adolescente y juvenil, surgido desde la industria cultural japonesa y propagado mediante los medios masivos a todo el mundo, con énfasis en Latinoamérica” (p.3)

Esta investigación cuenta con una metodología cualitativa, consiguiendo como resultado que el uso de personajes con problemáticas existenciales cotidianos y principalmente durante la etapa infanto-juvenil en la que se centra el anime Naruto, favorezca a que el espectador del anime o el lector del manga se sienta identificado con la historia que se desarrolla dentro de la trama.

El autor señala que, Kishimoto (creador del manga Naruto) logra realizar un manga que busca curar, pues apela al autoconocimiento y a la autoestima que deben alcanzar los personajes, puesto que su discurso del odio, venganza y su manera de abarcar problemáticas de la vida real se plasman como una forma de debate y cuestiona

los juicios de valor que han adquirido cada uno de ellos en las diferentes etapas de su vida.

Por tanto, se deduce que el trabajo tiene una relación directa con la siguiente tesis puesto que, se determinará cuáles son los factores claves que hacen que los usuarios de la plataforma animeflv.net se identifiquen con el anime Naruto.

Sngie Lizeth Galvis Gómez (2016), de la Universidad Santos Tomas, Bogotá, plantea como ámbito el estudio de los “Significados sociales, estilos de vida y prácticas de consumo relacionadas con el consumo de anime y manga de los jóvenes aficionados con acceso a medios online en Bogotá”. El propósito de este proyecto de investigación fue “identificar los significados sociales de consumo de Anime y Manga para los jóvenes aficionados de este tipo de entretenimiento entre los 20 y 23 años con acceso a medios online en la ciudad de Bogotá” (Galvis, 2016, p.12).

Se usa una metodología cualitativa, por medio de entrevistas y focus groups para comprobar su teoría de investigación; usando como herramienta la teoría fundada, puesto que se desarrolla en la teoría social, por los elementos que se analizan.

El proyecto tiene relación con el tema a trabajar, porque su objeto de estudio principal son las personas, el estilo de vida que tienen y desde cuando inicia su gusto por el anime o por la cultura occidental; este es un punto clave, que se abordará de manera más general en el estudio de mi tesis a través de la plataforma digital animeflv.net.

Pedro Sebastián Morales Lozada (2015), Universidad Central del Ecuador, previo a la obtención del título de licenciado en Comunicación Social, desarrollo en su tema de tesis el “Estudio de los imaginarios que se construyen a través del manga y anime en las culturas otaku y Cosplay”.

La investigación tuvo como objetivo, “estudiar los imaginarios que se ponen en juego en los consumidores de producciones audiovisuales japonesas” (Morales, 2015, p.4),

esto con el fin de brindar una mejor visión de la cultura otaku (fanáticos) y la cultura cosplay (uso del disfraz) y sus interacciones comunicativas con la sociedad en la que estos individuos interactúan de manera permanente. .

“El estudio se realiza en base a información documentada en fuentes históricas y teóricas que comprenden bibliografía de libros, revistas, artículos y ensayos, que servirán para sustentar los objetivos y las hipótesis planteadas” (Morales, 2015, p.5)

Usaron el método descriptivo y cualitativo por medio de entrevistas, para desarrollar la temática de la evolución de la persona conocida como Otaku, el espacio que ha ido ganando en la sociedad y las nuevas formas de expresarse. De la misma manera como internalizan a estos personajes y los representan (cosplay) a través de la vestimenta característica que tienen en el anime o manga.

Los resultados obtenidos fueron que los cosplay permiten que estas personas puedan entablar amistades y socializar con personas que tienen los mismos gustos y pasatiempos; además dejan evidentemente marcado que los animes tienen una clara diferencia con aquello que es conocido en la cultura occidental como comic o cartoons. Por otra parte se comprobó, que los imaginarios se construyen en las personas de acuerdo a la cultura de la que ya son parte, y consumen manga y anime que están mediados institucionalmente.

Este trabajo de tesis, nos servirá como referencia para desarrollar como está construido el imaginario social del otaku y cuáles son las formas en que percibe diferentes posturas en el anime para lograr cierta afinidad con el mismo.

Iván Rodríguez Fernández (2014), Universidad Complutense de Madrid, en su tesis doctoral abarca la temática “El realismo en el anime: una perspectiva occidental a través de sus obras más populares”, la finalidad de su proyecto, es “determinar si la

animación, como una “obra audiovisual”, es capaz de mostrar obras realistas desde una perspectiva técnica.” (Rodríguez, 2014, p.17)

En esta investigación, se analizan y se categorizan los animes que reflejan la realidad, lo que permite al anime crear un vínculo a partir de la asociación de sentimientos y situaciones de la vida, permitiendo que el aficionado al anime cree un vínculo especial con estas series animadas por las diferentes situaciones de la vida cotidiana ya sean buenas o malas que viven los personajes y que muchas veces han sufrido en carne propia las personas que consumen este tipo de entretenimiento.

Sin duda, el trabajo de Rodríguez, será una de las bases del tema que desarrolla el presente trabajo, puesto que se definirá los orígenes del anime y como llegó a ser tan reconocido en el mundo occidental.

1.2 La Teoría crítica notas para la reflexión

Uno de los conceptos más relevantes en el debate sobre la comunicación es el de Industrias Culturales, propuesto por Max Horkheimer y Theodor Adorno, fundadores de la que, quizás, es la escuela filosófica más representativa del siglo XX, La Escuela de Frankfurt, también llamada Escuela Crítica.

Blanca Muñoz (2008) ha sostenido que esta Escuela surgió como una consecuencia a los acontecimientos producidos en Europa en la década de los veinte, y sus fundadores se planteaban un conjunto de reflexiones globales sobre los procesos de consolidación de la sociedad burguesa-capitalista, dentro de una lógica conflictiva capitalista.

Esta Escuela como el concepto de industrias Culturales “han devenido en fuertes controversias epistemológicas, si bien su esencia teórica sigue avivando el camino de la comunicación, [...] promueve una forma de entender los medios y la sociedad” (Brito, Levoyer, 2015, p. 496).

Antes de reflexionar sobre la Industrias Culturales, es pertinente esbozar los inicios de

la esta Escuela, y así asumir un posicionamiento histórico y político desde donde pensar la validez de este concepto y su impacto en los debates sobre la comunicación, los medios y las sociedades.

La Escuela de Frankfurt contó con los principales representantes del pensamiento crítico filosófico del siglo pasado: Max Horkheimer, Theodor Adorno, Herbert Marcuse y Jürgen Habermas. Las contribuciones desde su basamento filosófico fueron distintas, pero congruentes en la teoría crítica social, por ejemplo, el núcleo del cambio de paradigma, que representa la teoría crítica de Habermas en relación con la de Adorno (Valdez, Romero, 2020, p. 2).

La Teoría Crítica se ha formado como un repositorio para el debate social y comunicacional desde varias miradas epistemológicas: filosóficas, económicas, políticas, psicológicas, artísticas de la sociedad. Esta escuela ha permitido crear una matriz crítica sobre el accionar de los medios de comunicación, de manera particular, dentro del contexto de capitalistas.

Las premisas desde donde se fundó esta Escuela fue una profunda revisión del marxismo ortodoxo que había imperado en los debates políticos, económicos y sociales europeos a inicios del siglo XX. De esta forma, la revisión partida de los postulados del marxismo de Karl Korsch, “Marxismo y filosofía” y Georg Lukács “Historia y consciencia de clase”, publicados en 1923. Jorge Veraza (2013), argumenta que estos libros abrieron el camino teórico para la fundación del Instituto de Investigaciones Sociales de la Universidad de Frankfurt am Main.

Estas Instituciones reflexionaban el marxismo más allá de la crítica política y económica e impulsó las investigaciones hacia aristas culturales y cotidianas, especialmente, de la sociedad burguesa. Esta posición filosófica llevó a que la Teoría Crítica, puede ser entendida desde múltiples aristas del conocimiento, y a su vez críticas desde diversos sectores teóricos, académicos y políticos:

La izquierda dogmática siempre la acusaba y acusa de ser muy floja y hasta burguesa, los llamaba “marxeólogos” por sus referencias (no acríticas) a Marx que no llevan a una glorificación de los movimientos realmente existentes de la izquierda (dogmática), sobre todo de los países de hoy desaparecido “socialismo real”. La derecha y los conservadores siempre calificaban a la Teoría Crítica de “marxistas”, lo que para ellos era lo mismo que estar a favor del llamado socialismo real (Gandler, 2009, pp. 22-23).

Si bien Adorno y Horkheimer son los representantes más conocidos sobre las industrias culturales, históricamente Walter Benjamín fue el primero en teorizar sobre el impacto de las tecnologías en las culturas, en 1934, publica “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”.

La fotografía y el cine (Benjamín se centra en el fotógrafo Eugène Atget y en el cineasta Abel Gance) han alterado radicalmente la recepción de la obra artística. El teórico de Frankfurt desarrolla un repaso histórico sobre la función del arte en las sociedades anteriores al industrialismo. Benjamín subraya que en épocas previas el arte tenía una función ritual y religiosa. Lo ceremonial y el culto religioso cumplían el objetivo de acercar a los individuos a la divinidad, con el paso del tiempo el arte perderá su destino ceremonial para pasar a tomar un sentido nuevo unido a la creatividad estética. Aquí, Benjamín introduce uno de los términos fundamentales de su obra: el concepto de *aura*. El *aura* se definirá como *la aparición única de una lejanía*; es decir, la obra de arte contiene un espacio y un tiempo propios que la hacen única e irreplicable en sí misma (Muñoz, 2003, p.7).

Otro de los exponentes de esta Escuela fue Sigfried Kracauer, quien dio inicio con los estudios de los fenómenos mediáticos con el libro “De Caligari a Hitler” (1933), que permitió ubicar a categorías como autoritarismo, manipulación, uso del inconsciente social, como elementos que imponen los medios a las sociedades.

Sin duda, la Escuela de Frankfurt inició un largo desarrollo para comprender las dinámicas sociales, especialmente dentro de la comunicación y los impactos sociales que de los medios se originan.

1.3 Las industrias culturales

Max Horkheimer y Theodor Adorno, los representantes más destacados del primer

momento de la Escuela de Frankfurt, publican en 1994 “Dialéctica de la Ilustración”, donde teorizan la categoría de “La industria cultural: iluminismo como mistificación de masas” concepto necesario para reflexionar el poder de los medios de comunicación en las sociedades. Las industrias culturales argumentan las diversas formas en que la cultura mediática produce deseos, gustos y actitudes dentro de un Estado totalizador o capitalista.

Mediática y políticamente, la industria cultural (hablan de una industria que pertenece al sistema en general), cuyo objetivo principal es vender productos a través de los medios de comunicación, tiene una función claramente ideológica: inculcar en las masas al mismo sistema y asegurar su obediencia a los intereses del mercado (Ruétalo, 2009, p. 154).

De esta forma, este concepto coloca a la cultura dentro del sistema capitalista, como un producto más a la que se debe impulsar desde una lógica industrial. Por ello, establece una analogía entre la hegemonía en la producción y distribución de la cultura en una esfera mercantil. En este sentido, y desde una mirada marxista, la revolución del proletariado es anulada; dado a que al producirse la cultura con un fin de lucro esta pierde su valor estético, político y social e imponiéndose una cultura masiva en remplazo de una cultura letrada.

Para Adorno y Horkheimer las industrias culturales poseen una enorme potencialidad de manipulación y homogeneizadora del pensamiento, así el cine y la televisión se convirtieran en potentes discursos ideológicos desplazando sus valores artísticos. De este modo, estas industrias necesitaban de potentes mecanismos de trasmisión para penetrar en las sociedades sus discursos.

Estas industrias se enfocaban en tratar de satisfacer las necesidades “miméticas” de las sociedades industrializadas, y estas satisfacciones se lograban gracias al entretenimiento y al espectáculo mediático, destinado a un público poco exigente, letrado y destinado a convertirse en consumidores. “La cultura marca hoy todo con un

rasgo de semejanza. Cine, radio y revistas constituyen un sistema. Cada sector está armonizado en sí mismo y todos entre ellos” (Horkheimer, Adorno, 1998, p. 165).

Los medios de comunicación pasaron a convertirse en una industria a gran escala como cualquier otra, ensamblando la producción cultural como si fueran materias primas generales. De esta forma, estas industrias se encontraban condicionadas por una lógica impuesta por el mercado, es decir, la producción en masa donde lo importante era la fabricación y no el contenido cultural, en sí “su desarrollo, es verdad, ha brotado de las leyes generales del capital” (Adorno, Horkheimer, 1998, p. 177).

Por consiguiente, la industria de la cultura se ubica como una “bisagra” entre las bases materiales de la ideología destinada a formar una industria de la conciencia, sus productos entraban a la sociedad como mercaderías del ocio y consumo mediático.

Si bien las industrias culturales presentan una fuerte carga ideológica, sus manifestaciones estéticas manifiestan un sentido crítico hacia las masas. De esta forma las masas se ubican dentro de una esfera de la pseudocultura “en cuanto desvirtuación y debilitamiento de los procesos educativos y culturales, es una consecuencia de esa tecnologización, con métodos de persuasión y manipulación, de las psicologías sociales” (Muñoz, 2009, s.p).

Desde esta mirada “el sujeto” estaba fuertemente influenciado por los discursos mediáticos que los medios de comunicación y con ello la impregnación de una visión del mundo desde la ética y política mediática.

La lógica comercial, para Adorno y Horkheimer es el principal motor de la producción cultural, permite a los individuos aceptar un sistema de crítica y reflexión sobre el lugar donde sentarse, en este sentido, la televisión con mayor penetración ingresa al espacio privado. Convirtiéndose en un referente para la sociedad.

Para Horkheimer la televisión tenía la capacidad de modificar la realidad a través de

la imitación y representación de la cotidianidad, es decir, la copia rige todo. Para Bourdieu (1998, p. 28), este fenómeno pretendía ser un instrumento donde la realidad intentaba reflejarse, y la televisión se convierte en la realidad en sí.

Toda cultura de masas bajo el monopolio es idéntica, y su esqueleto, el armazón conceptual fabricado por él comienza a dibujarse [...] El cine y la radio no necesitan ya darse como arte. La verdad de que no son sino negocio les sirve de ideología que debe legitimar la porquería que producen deliberadamente. Se autodefinen como industrias (Horkheimer, Adorno, 1998, p. 177).

Al apuntar a las ganancias económicas, la industria cultural transforma sus productos en productos amigables para el consumidor que satisfacen el entretenimiento social dando como resultado una cultura de “élite” propuesto por Adorno y Horkheimer, que desaparece gradualmente, imponiendo una especie de cultura de las masas poco confiable.

Horkheimer argumentaba que las industrias culturales utilizaban mano de obra alienada como cualquier otra industria, donde la producción y acumulación del capital de bienes simbólicos, estaban destinados a la manipulación del deseo y a las satisfacciones de las masas.

La cultura, como mercancía, para Horkheimer y Adorno poseía una connotación de valor de cambio y de uso, y donde las variables del mercado otorgaban a las obras artísticas un valor económico. “[...] la cultura es una mercancía paradójica. Se halla hasta tal punto sujeta a la ley del intercambio que ya ni siquiera es intercambiada; se disuelve tan ciegamente en el uso mismo que ya no es posible utilizarla. Por ello se funde con la publicidad” (Horkheimer, Adorno, 1998, p. 206).

Para Adorno las industrias culturales, se encontraban bajo un determinismo económico basados en la oferta y la demanda, y utilizaban la expresión histórica de

“trascendencia” para reemplazar a otras “más” más simples y cercanas a la vida social.

Las industrias culturales forman uno de los cimientos materiales de la ideología capitalista, sus productos más que mediáticos, son políticos destinados no solo a manipular a las sociedades, sino crear un espejismo económicos, cultural a favor del capitalismo, todo esto basado en procurar que el entretenimiento sea un bien compartido por las masas.

Otro de los abordajes de las industrias culturales procede de los Estudios Culturales, en tal sentido, para Raymond Williams, citado por (Stevenson, 1998), los comerciales mediatizados ofrecían una cierta libertad de consumo, para que se pueda comprar y vender una amplia variedad de formas y expresiones culturales, esto se puede entender como una libertad de elección cultural por parte de los sujetos. Por tanto, las industrias culturales tienden a crear una cultura hegemónica que se basa en un conjunto de normas y valores que deben ser propagados por los medios de comunicación.

Estas ideas posibilitaron que la televisión, el cine y los otros medios entren a los hogares sin mayores reparos, creando formas para el consumo y prácticas culturales propias del capitalismo. “La forma cultural de la televisión [...] tuvo que ser adoptada a un mercado configurado por un consumismo centrado en el hogar” (Stevenson, 1998, p. 142). Esto permitió que las tecnologías mediáticas se conviertan en direccionadoras de la vida.

1.4 La cultura de masas

En los campos de la comunicación y otras ciencias sociales, una categoría ampliamente debatida es la cultura de masas, insertada dentro del campo de las industrias culturales. El concepto de cultura de masas se remonta a Adorno y Horkheimer, quienes señalaron algunos riesgos de trivialización debido a la popularización de los productos

mediáticos diseminados como mercancías gratuitas.

Para estos filósofos, con la industrialización y urbanización a mediados del siglo XX, nació un nuevo tipo de cultura, que permitió que la publicidad mediática estimulara nuevas prácticas de consumo cultural “fue la época de su consolidación estructural, debida al proceso de inclusión de las clases subalternas en la vida pública y la consiguiente extensión del consumo de información” (Abruzzese, 2004, p. 189). Esta nueva estructura social comenzó en los países donde el capitalismo era el sistema económico, político y productivo predominante.

La construcción conceptual de la cultura de masas, parte de los conceptos marxistas: alienación, enajenación, cosificación, fetichismo o falsa conciencia, necesarios para explicar los escenarios comunicacionales desde la segunda mitad del siglo XX.

En la sociedad de masas, la relación entre ciencia y tecnología ha dado lugar a una nueva estructura social. Por tanto, la economía basada en la oferta es reemplazada por una de las necesidades, y la sociedad comienza a organizarse en una gran masa colectiva, que es el industrialismo posfordista. Características típicas para satisfacer las necesidades de las personas. Herbert Marcuse cree que estos procesos han creado un escenario para que el concepto de marxismo atraiga la atención teórica.

La cultura de la civilización industrial ha convertido el organismo humano en un instrumento más sensible, diferenciado y cambiante, y ha creado una salud social lo suficientemente grande para transformar este instrumento en un fin en sí mismo. Los recursos disponibles exigen un cambio *cualitativo* de las necesidades humanas. La mecanización y racionalización del trabajo tienden a reducir la cantidad de energía instintiva canalizada dentro del trabajo con esfuerzo (trabajo enajenado), liberando así la energía necesaria para el logro de los objetivos dejándola disponible para el libre juego de las facultades individuales. La tecnología opera contra la utilización represiva de la producción de las necesidades de la vida, ahorrando así tiempo para el desarrollo de las necesidades *más allá* del campo de la necesidad y del consumo necesario (Marcuse, 1972, p. 95).

Para Abruzzese este nuevo desempeño social puede reflejarse desde dos perspectivas teóricas. 1) Democratizar y producir productos mediáticos (cine, música, televisión, escritura) y 2) expandir el mercado cultural. Para la desaparición de todas las diferencias entre la alta cultura y la baja cultura.

En la cultura de masas el sistema de producción y reproducción de la cultura se organiza de acuerdo con criterios de tipo industrial y como tal se desvincula de las reglas del pasado, pero subyace también a nuevos condicionamientos. Por ejemplo, el artista ya no depende de corporación como en la época medieval o de un mecenas como en el Renacimiento, sino directamente de los vínculos con el mercado artístico (Abruzzese, 2004, p. 190).

Las características de esta cultura de masas se pueden agrupar para Brito y Levoyer (2015) en: 1) una sociedad dentro del seno del capitalismo industrial posterior a la Segunda Guerra Mundial, que perseguía, entre otros fines: la búsqueda de un bienestar para el mayor número de habitantes de los países industrializados y de las clases altas de los países de la periferia, 2) creación de nuevas necesidades sociales como el entretenimiento y espectáculo mediático; 2) la visibilización de nuevos actores sociales, dentro de un mercado de productos, iniciando la sociedad del consumo.

La industrialización de la cultura y los medios de comunicación han llevado al agotamiento de los valores y tradiciones burguesas, así como a la imposición de nuevos estilos de vida y gustos. “A través de las *stars* y el erotismo, de los deportes y las revistas femeninas, de los juegos y las variedades, la cultura de masas ha exaltado la vida de ocio, la felicidad y el bienestar individuales, ha promovido una ética lúdica y consumista de la vida” (Lipovetsky, 2002, p. 252).

La cultura de masas estuvo consolidada por las industrias audiovisuales, para Eric Macé (1993, p. 188), estas constituyeron las figuras históricas que posibilitaron la monopolización de un gusto y una estética provenientes de las clases elitistas hacia las

populares, que dieron paso a una narrativa mediática que Umberto Eco denominó como “Neo”, donde estas industrias no constituyeron una “ventana al mundo”, sino que hoy han creado su propio mundo de imágenes.

La vida cotidiana ha sido transformada, en gran medida, por los discursos ofrecidos por los medios de comunicación. Para Martín-Barbero (1996) la sociedad está en un proceso de reinversión de la escritura hacia lo visual y oral, donde los medios de comunicación desempeñan un rol importante, para configurar estéticas de vida.

Para Martín-Barbero (1996), los medios de comunicación han creado una ilusión social, posibilitando la creación de nexos de la formación de subjetividades, estéticas, sensibilidades y para contar la vida. Las culturas mediáticas crean una sociedad del gusto “una sensación individual de placer, un procedimiento colectivo, que expresa una sensación de pertenecer a algo y de compartirlo con otros” (Abruzzese, Miconi, 2002, p. 164).

De acuerdo con Omar Rincón (2006), la comunicación mediática, la de hoy, se caracteriza por sus narraciones efectivas más que por sus contenidos y argumentos. “Los medios de comunicación nos ha contado tramas; intrigas y maquinaciones entre la vida y la muerte, entre lo visible y lo invisible, entre lo humano y lo sagrado. Han garantizado lugares, formas y ceremonias colectivos para el público” (Abruzzese, Miconi, 2002, p. 11).

Estas culturas construyen formas de contar realidades y utilizan lenguajes producidos por los medios que han dado forma a una esfera social mediática, que posibilita tender puentes con la cotidianidad, mediante la creación de imaginarios sociales. Para Rincón las culturas mediáticas poseen las siguientes características narrativas:

Producir rituales que convierten los medios de comunicación en expresiones cotidianas de ceremonia, celebración y juego; prometer expresión social a través de

prácticas informativas (periodismo), prácticas de seducción (publicidad y moda), prácticas de compañía y ambiente (radio), prácticas de encantamiento (televisión y cine), prácticas de memoria y experimentación (vídeos) y prácticas de conexión (Internet); 3) poner en escena el significar como lucha entre los horizontes de la tradición moral y cultural y los nuevos gustos y las nuevas sensibilidades del sentido, como lo son los jóvenes, las mujeres, lo étnico y la opción sexual. En síntesis, las culturas mediáticas ‘intervienen’ en el mundo de la vida al construir rituales, prometer expresiones y abrir el significar a nuevos modos sociales (2006, p. 18).

Las culturas mediáticas nacen de la idea de una reconstrucción epistemológica sobre la crisis de la historia “membretada” como oficial, y ante la cual los medios de comunicación han creado escenarios para difundir estas historias. “Los medios de comunicación aparecen como uno de los difusores de esas otras experiencias, tradiciones, perspectivas y explicativas de la vida” (Rincón 2006, p. 19).

Esta cultura crea nuevas estéticas que escapan a la influencia del elitismo cultural, donde la creación de nuevas narrativas dando cobijo a formas de apropiarse del mundo y con ello nuevas “apariencias urbanas, geográficas del consumo, escuelas del sentimiento y el sentimentalismo, idolatrías frenéticas” (Monsiváis, 1997, p. 34).

Los medios de comunicación producen culturas porque son máquinas narrativas que socializan una variedad de relatos, visibilizan una diversidad de sujetos, extienden las escenas del sentido e intervienen simbólicamente en la sociedad contemporánea. Como resultado, habitamos en culturas mediáticas, ya que somos una sociedad en la que los medios de comunicación se instalan como espejos donde reflejarnos y como reflejos donde nosotros devolvemos lo mediático (Briggs y Peat, 1994, p.77).

Albert Chillón (2000) argumenta que el desarrollo tecnológico los medios de comunicación los conceptos de industrias culturales y culturas de masas han comenzado, paulatinamente, a perder espacio teórico, pero no en importancia. Por ello la cultura mediática sea instaurado en los debates comunicacionales contemporáneos. Esta cultura, según Chillón, es una fomentación de la estetización general de la vida, que en los últimos años ha sido una de las características de las sociedades

consumistas. Esta estetización posee características que han modificado el orden social: las costumbres, la política, la información, la sexualidad, entre otras. La cultura mediática impulsa lo que Norbert Bolz (2006) ha descrito como “Comunicación Mundial”, un mundo hiperconectado.

Mario Perniola (2002), argumenta que la mistificación de la comunicación posee un grado de espejismo, y se presenta como un progresismo democrático, pero acaba por convertirse en una configuración de un oscurantismo populista de los medios. Las culturas mediáticas se convierten entonces en “la sensación estética que renunció a sus condición elitista y exclusiva para aceptar la contaminación de la calle, del habla social” (Abruzzese, Miconi, 2002, p. 161).

Esto conlleva ha conllevado que las producciones mediáticas, se amplíen no solo en el consumo, sino en los gustos culturales.

1.5 Cultura del anime

Japón es un país que ha sido exótico para occidente debido a la diferencia cultural tan marcada que existe, los japoneses han sabido aprovechar su historia y tradiciones para vender su cosmovisión, de tal manera que la imagen que el mundo comparte sobre ellos a breves rasgos son: tecnología, anime, humor y comida extraña. Estas características son reconocidas por la audiencia a través de los medios masivos o industrias culturales.

Cobos (2010) la llegada del anime a América Latina, se remota a los años 70 con la transmisión en televisión de las primeras series dobladas al español, en países como México, Perú, Chile y Argentina; con animes como: Heidi, Princesa Caballero, Candy y Meteoro. En los años 80 y por televisión llega a países como: Venezuela, Guatemala, Colombia, Ecuador, además de otros países; en los años 90, el anime fue el boom del

momento, con series como: Los caballeros del Zodiaco, Pokémon, Ranma ½, Sailor Moon, Súper campeones, Doraemon y Dragón ball; sin embargo, el anime seguía siendo confundido fácilmente con las caricaturas estadounidenses.

Las semejanzas entre la animación japonesa con las caricaturas, no es más que en forma, puesto que, en contenido el anime va dirigido de acuerdo a su género, a todo tipo de público desde niños, jóvenes hasta adultos; contrario a las caricaturas desarrolladas por Estados Unidos que se enfocan en un público infantil.

La variedad de narrativas y discursos que son manejados por el anime, hacen que sea atractivo para occidente, quienes se encuentran acostumbrados a una narración superflua y que padece de historia, por el hecho mismo de que su público meta es infantil. Japón ha logrado a través de sus producciones, “generalizar en la sociedad un gusto, una sensación individual de placer, un procedimiento colectivo, que expresa una sensación de pertenecer a algo y de compartirlo con otros” (Rincón, 2006, p.17).

Cobos (2010), el éxito que ha tenido el anime ha resultado ser muy lucrativo para Japón, al punto que aporta un importante porcentaje del producto interno bruto (PIB) de este país. Según un estudio de la Organización Japonesa de Comercio Exterior en el 2001, los ingresos obtenidos por la industria japonesa de animación (filmes, videos y producciones) generaron ganancias por más de 1.600 millones de yenes (más de 17 mil millones de dólares). En ese año se transmitieron 2.286 series de anime por televisión nipona y aunque no lo parezca el mayor consumidor de este género es Estados Unidos, quien generó ganancias a Japón por más de 4.300 millones de dólares.

Uno de los principales factores que ha contribuido al éxito global de los manga, anime y videojuegos yace en la estrecha relación entre las distintas industrias y la manera en que los creadores japoneses han desarrollado franquicias mediáticas y proporcionado licencias de explotación para productos derivados de sus obras, ya sean juguetes, ropa, artículos de papelería, entre otras cosas (Marigón, 2012, p.6).

Detrás de todo éxito, en ventas y difusión, encontramos como el mundo virtual está cada vez más presente. “durante los años 90, con la aparición y comercialización de internet, el consumo de manga y *anime* es tal que se comienza a asumir este como parte de otras culturas, evoluciona y se extiende a todos los niveles” (Martínez Román, 2014, p.9)

Álvarez, (2016), estos canales de difusión son importantes para los fanáticos del anime que se valen de la digitalización para consumir *manga/anime* a través de la web, de manera alternativa y paralela a las vías comerciales dominantes, también utilizan las plataformas digitales como vías de socialización entre pares, paralelas y alternativas en relación con los ámbitos familiares, escolares y/o laborales tradicionales. Las plataformas virtuales han jugado un papel importante para propagar el anime por todo el mundo a diferencia de los años 70 u 80 cuando se usaba únicamente la televisión como método de transmisión de este tipo de series animadas.

1.6 Historia del Manga y Anime

El anime son las representaciones audiovisuales con las que Japón ha sabido manifestar y compartir su cultura e ideología al resto del mundo, no obstante, cuando se busca su origen aparece otro termino que lo antecede “manga”.

De esta forma, “el término “manga” literalmente significa: “dibujo informal” o “garabato”, en japonés se utiliza para definir las historietas ilustradas como concepto genérico (Martínez Román, 2014, p.1). La relación que estos dos términos resulta en el hecho, de que primero se dibuja o se ilustra la historia cuya característica principal son los colores: blanco y negro, además que se lee de izquierda a derecha; dependiendo del éxito de ventas de dicha historieta, se decide su animación (anime).

Manga es el nombre que recibe el equivalente japonés del cómic, que se publica en ediciones de aproximadamente 300 páginas –el lector promedio de manga lee una cantidad sorprendente de una página cada 3.7 segundos, terminando un volumen de tamaño estándar en 20 minutos– y con una calidad de papel y precio tan bajos que los hacen prácticamente desechables (Zermeño, 2011, p.202).

Rodríguez Aponte (2013), el manga nació de una mezcla entre el Ukiyo-e (técnica de impresión con plancha de madera) o xilografía y el estilo de dibujo occidental, este método surge en el siglo XVI representando la vida cotidiana, la naturaleza y los teatros kabuki, adquiriendo de esta forma gran popularidad en la clase burguesa que se formaba en la época, por lo que atrajo a más ilustradores que relataban únicamente a través de dibujos; sin embargo, no fue hasta 1815 que aparecería este vocablo, debido a que se le acuñó la palabra manga a Hokusai Katsushita del Ukiyo-e durante el periodo Edo.

Zermeño (2016), menciona que la persona que haría popular este término y creador de más de 700 mangas, sería Osamu Tezuka, quien es considerado el padre de la manga y del anime. El manga, si bien representaba la vida cotidiana se creó como método de información y distracción, para la gente que estaba cansada de la guerra, quienes encontraban en este, un refugio hacia el dolor y la tragedia que vivía este país. A finales de 1945, acabada la Segunda Guerra mundial, las mujeres japonesas fueron obligadas por el gobierno en secreto a prostituirse para calmar a las tropas aliadas, sin embargo la situación resultó en violaciones masivas.

Japón refuerza sus políticas de censura y se ve obligado en buscar bienestar social, encontrando en el manga un método de distracción y entretenimiento para ayudar a superar el sufrimiento y trauma vivido. “De ahí viene la gran cantidad de géneros que se abarcan en la actualidad en los mangas y *anime*. Se anteponen las necesidades

sociales por delante de los beneficios comerciales, creando un producto pensado en exclusiva para la población nipona” (Martínez Román, 2014, p.7).

Cabe recalcar que, el anime y el manga fueron usados en inicio como estrategia de difusión por el gobierno en la Segunda Guerra mundial.

Desde 1935 hasta 1946, el gobierno japonés los utilizó como medio informativo para que los niños y el público en general conocieran lo que hacía el imperio, es decir, se convirtieron en propaganda sobre la guerra para los ciudadanos nipones. Los cortos recreaban por ejemplo el ataque a una isla en el Pacífico, manifestaciones contra Estados Unidos, énfasis en el sentimiento nacionalista, entre otros (Cobos, 2010, p.7).

Una vez comprendido el surgimiento del manga y el anime, se vuelve fácil entender, el hecho del por qué el anime es tan popular no solo en Japón sino en el resto del mundo. El anime como se conoce hoy en día, es producto de una masiva diversificación de géneros y temáticas del manga que han permitido llegar a una audiencia infantil y madura” (Santiago, 2012, p.12).

La imagen de Japón como un país definido por su poderosa economía y su identidad corporativa empezó a sustituirse por la imagen de un Japón moderno y juvenil, conocido como Cool Japan en inglés. Un Japón productor y exportador de bienes culturales, principalmente la gastronomía, la moda, la música pop, manga, anime y videojuegos, que con los años, especialmente desde la entrada en el nuevo milenio, han pasado a formar parte de la cultura popular global (Mangirón, 2013, p.3).

Según la página web súper aficionados, el anime y el manga cuentan con las siguientes categorías:

Shonen: Significa “niño” en japonés. Este tipo de anime va dirigido a un público masculino de entre 12 y 18 años. Esta es considerada la clasificación de anime y manga más popular. Generalmente se centra en el desarrollo y el viaje del héroe. Existen Shonen de romance, comedia, etc.

Shoujo: Significa “niña”. El anime shoujo está dirigido a una audiencia masculina y femenina. La trama de la serie generalmente presenta a una niña como protagonista, siendo las historias más centradas en dramas, novelas y otros eventos que marcan el desarrollo de la mujer.

Seinen: Significa “adulto” u “hombre adulto”. Estos animes están hechos para un maduro, generalmente entre 18 y 40 años. Los seinen están destinados a hombres y contienen temas complejos que no serían apropiados para las personas más jóvenes, puesto que, contiene escenas violentas y eróticas.

Josei: significa “mujer”. Este tipo de anime está hecho para un público adulto pero femenino. En resumen, Josei representa la maduración del shoujo, basándose en problemas realistas de la vida cotidiana.

Kodomo: significa “niños”, estos son animes hechos, para un público especialmente entre los 4 y 10 años. En este tipo de animes se destacan los valores de la amistad y los lazos familiares, además son fáciles de entender.

El anime también cuenta con otros géneros menos conocidos como: Mecha (robots), gore (sangriento), gender, bender (hombre con personalidad de mujer y viceversa), ecchi (escenas subidas de tono), Harem (hombre rodeado de mujeres) y deportes.

En los manga la imagen es muy importante y puede haber páginas seguidas sin diálogo, a diferencia de los cómics americanos o europeos, en los que suele haber gran cantidad de texto y diálogo. Lo mismo ocurre con el anime, en el que en muchos casos suele haber menos diálogo que en películas similares occidentales (Mangirón, 2016, p.4).

Cuentan con características como el cuerpo estilizado, es decir delgado en su mayoría, pero con gran fuerza física; una nariz y boca bastante pequeña, en la mayoría es representado con apenas una línea; el rostro resulta expresivo debido a los grandes ojos con los que se los ilustra y peinados extravagantes; además el personaje siempre se

encuentra por encima de la historia, en otras palabras, la profundidad con la que se trata a los personajes es mayor que la trama argumental.

1.7 Cultura global del anime

Hasta el momento, se ha explicado la importancia que ha tenido el anime, en la historia de Japón y su representación económica como industria cultural, sin embargo, es pertinente abordar el tema de como el anime logro transformarse en una identidad cultural para el resto del mundo. “la identidad es una narrativa de sí mismo, es la historia que nos contamos a nosotros mismos para saber quiénes somos (Hall, 2013 p. 353), en este caso cuando se habla de anime, aparece el termino con el que se define a una comunidad de fanáticos o aficionados del anime, “otaku”.

Esta palabra japonesa traduce literalmente “tu casa” o “tu hogar” y usualmente la usan las amas de casa. De otro lado, otaku también es usada para decir “tu”, como un modo muy formal y cortés de dirigirse a un extraño. Para muchos de los jóvenes aficionados al manga y el anime en Japón, que eran tímidos y les costaba socializar, esta manera de comunicarse tan respetuosa resultaba segura. Su “exagerado” uso de la palabra llevó a que los medios informativos nipones los denominaran otaku-zoku (tribu otaku) y de allí simplemente otaku (Cobos, 2010, p. 24).

En Japón “otaku” suele usarse para hacer referencia a personas entregadas en extremo a sus hobbies hasta llegar a convertirse en personas asociales, sin embargo, en otros países como España suele usarse para definir al colectivo que es aficionado al anime, además dentro de este colectivo existe un subgrupo al que se lo denomina Friki, quienes están interesados no solo en el anime, sino en videojuegos o estrategias que derivan de Japón (Gómez Aragón, 2012, p.60). La característica principal para formar parte de la comunidad otaku, sigue siendo el gusto por el manga y anime.

El otaku ve anime doblado por televisión, lo ve doblado o subtulado por Internet, lo descarga para coleccionar, compra manga impreso, lee mangascans o manga a través de Internet, compra todo tipo de merchandising, conoce la biografía de los Estudios de producción, la de sus mangaka favoritos, conoce el trabajo de los seiyuu (actores de voz

japoneses) y de los actores de doblaje, asiste a convenciones, hace karaoke, hace cosplay (se disfraza de sus personajes favoritos y se esmera en la elaboración de su traje) (Cobos, 2010, p.10).

En definitiva, el otaku es una persona activa y social con personas que comparten su mismo gusto, de tal manera, que crean canales de comunicación como páginas web, YouTube (para recomendar y dar sus opiniones en del anime o simplemente informar, todo con respecto al anime y manga), además de participar en las famosas convenciones que se realizan dentro de cada país.

Para la comunidad Otaku, las convenciones son la mejor forma de formar vínculos de amistad con personas que comparten sus mismos gustos y pasatiempos; es la oportunidad perfecta para demostrar cuanto conocen de su anime favorito, debido a que se realizan concursos de conocimiento, además de poder disfrazarse de su personaje favorito.

En las convenciones se desarrollan concursos de canto, en el que los fanáticos pueden corear todos juntos su opening o ending (banda sonora de inicio y fin del anime) favorito del anime, muestran sus habilidades artísticas al dibujar algún personaje, realizan coreografías y concursos de videojuegos.

El idioma o lenguaje japonés son otro atractivo para los otakus, quienes siempre están aprendiendo o usando naturalmente en su lenguaje algún termino japonés, de esta forma, “nos vemos enfrentados a una gama de diferentes identidades, cada una atractiva para nosotros, o más bien para distintas parte de nosotros, entre las que podemos elegir (Hall, 2013, p.402). En este caso, para la comunidad otaku, se vuelve normal el apropiar a su cultura términos y expresiones que son ajenas a la cultura a la que pertenecen.

Por ejemplo, “etto” –“esteee...”, “ohayo minna” –“hola a todos”–, “oyasumi” –“buenas noches”–, “onegai” –“por favor”–, “domo arigatou” –“muchas gracias”–, “nakama”

–“amigo” o “hermano”–, “kazoku” –familia– y “sayonara”, es decir, “hasta luego”. La escritura acompañada de emoticones con “rasgos” orientales. Por ejemplo, ^-^, que remite a una sonrisa con los ojos cerrados o “achinados”, y: que representa el rostro de un gato o neko –animal presente en la mayoría de las animaciones japonesas– considerado kawaii, es decir, “tierno” (Álvarez, 2016, p.15).

Todas estas formas de comunicación ya están inmersas en nuestra sociedad, pero nunca se ha dejado a la cultura propia, “es muy poco probable que la globalización destruya las identidades nacionales. Es más probable que produzca simultáneamente, nuevas identidades “globales” y nuevas identidades “locales” (Hall, 2013, p.403).

Sin embargo, todo este éxito del anime en occidente, inicio en 2002, según Mangirón (2013), el gobierno japonés buscaba formas de que sus productos logaran atravesar la barrera nacional, por lo que desarrolla una política nacional llamada la estrategia de la “marca de Japón”, cuyo objetivo era aumentar la demanda de productos culturales japoneses en el exterior, como: la gastronomía, la moda y los productos de entretenimiento (música, cine, *anime*, *manga* y videojuegos).

En la actualidad el mundo es consciente de lo poderoso que es Japón en su industria cultural, siendo uno de los mayores productores y exportadores a nivel mundial de producciones audiovisuales, “cada fin de semana o incluso con más frecuencia los espectadores se internacionalizan y nacionalizan a fondo” (Monsiváis, 2000, p.53).

1.8 Objetivo general:

- Determinar la incidencia de la narrativa del anime Naruto en la percepción de los usuarios

1.9 Objetivos específicos:

- Analizar la narrativa del anime Naruto en la plataforma animeflv.net
- Diagnosticar la percepción de los usuarios de la plataforma animeflv.net, con

respecto al anime Naruto

- Analizar la incidencia de la narrativa del anime Naruto en la percepción de los usuarios de la plataforma animeflv.net.

CAPÍTULO II

METODOLOGIA

2.1 Enfoque de la investigación

Para el siguiente proyecto se usará un enfoque cualitativo puesto que, el tema de tesis “LA NARRATIVA DEL ANIME NARUTO Y LA PERCEPCIÓN DE LOS USUARIOS DE LA PLATAFORMA ANIMEFLV.NET”, busca explicar y contextualizar un fenómeno social, a más de ello se aborda un análisis semántico del comic o manga Naruto, y para profundizar el impacto que tiene la narrativa del anime Naruto se llevara a cabo un grupo focal de doce personas espectadoras de la plataforma animeflv.net.

La metodología usada en la investigación gira desde un enfoque cualitativo en dos escenarios: el primer escenario gira sobre el análisis discursivo del animen, para lo cual se optó por seguir el método de análisis narrativo Clara Fernández Vara “Introduction to Game Analysis” de 2015. Este análisis se vincula con los campos de la narrativa digital, y la narrativa tradicional, de manera que al tejer estos escenarios permitió tratar al animen como un objeto cultural.

Desde este enfoque metodológico existen tres partes diferenciadas formas para el análisis, entre ellas: una introducción al contexto general del videojuego, que parte de la conceptualización como industria cultural, un referente social y político, lo que se denomina (“Contexto”), que proporciona una mirada general del contexto de análisis. Aquí se establece la ficha técnica para poder situarlo “histórica, cultural, social y económicamente”; otra entrada es la descripción del animen, que compone la

descripción general del juego, donde “podemos introducir aquello que lo hace digno de nuestro análisis”; por último, el análisis de los elementos formales, donde se encuentra los elementos que conforman el videojuego (“Elementos formales”).

No es una mera descripción de los componentes de diseño del juego; entender cómo se integran estas piezas debería ser la base para proporcionar información sobre este. [...] En estudios literarios y cinematográficos, la relación entre la forma y el contenido es una estrategia básica para entender las obras literarias y cinematográficas; en videojuegos, entender cómo se interrelacionan los elementos formales y cómo los jugadores les dan sentido e interactúan con ellos es lo que ayuda a entender por qué el videojuego es notable (o no).” Otro aspecto a tener en cuenta en el análisis de los videojuegos es el constante avance de los conceptos y términos dentro de la comunidad, como bien señala (Fernández Vara 2015, p.119).

2.1.1 Cualitativo

Este método cualitativo “Parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica (Hernández y Baptistas.2017, p.5).

2.2 Modalidad Básica de investigación

- Bibliográfica: Este tema de tesis se sustentó mediante fuentes bibliográficas, es decir con el uso de citas y autores.
- Conceptualización del héroe y de la novela de formación (bildungsroman)
- Análisis de contenido de la fuente (Naruto en versión Manga)
- Análisis de personajes clave: Neji Hyuga, Hinata Hyuga, Kakashi Hatake, Gara y Chouji Akimichi.
- Grupo focal a doce usuarios de la plataforma animeflv.net

2.2 Tipo o nivel de investigación

Este tema de investigación usa el enfoque cualitativo no probabilístico, es decir se

basa en las opiniones de las personas entrevistadas y en lo que estas perciben ante un acontecimiento.

El enfoque cualitativo puede concebirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos. Es naturalista (porque estudia los fenómenos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales y en su cotidianidad) e interpretativo (pues intenta encontrar sentido a los fenómenos en función de los significados que las personas les otorguen) (Hernández y Baptista, 2017, p.10).

2.3 Técnicas e instrumentos:

- Recolección de datos
- Entrevistas desarrolladas en grupos focales

2.4.1 Recolección de datos

La investigación cualitativa según Hernández, Collado y Baptista (2017), “utiliza técnicas para recolectar datos, como la observación no estructurada, entrevistas abiertas, revisión de documentos, discusión en grupo, evaluación de experiencias personales, registro de historias de vida, e interacción e introspección con grupos o comunidades” (Hernández, Collado y Baptista, 2017, p.8).

2.4.2 Entrevistas desarrolladas en grupos focales

La investigación cualitativa se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones de seres vivos, sobre todo de los humanos y sus instituciones (busca interpretar lo que va captando activamente (Hernández, Collado y Baptista, 2017, p.9).

2.4 Método

La metodología en la que se basa la siguiente investigación es de carácter inductivo, puesto que investigamos el anime Naruto y la percepción de los usuarios, buscando cual es el criterio que tienen estas personas respecto a este anime.

2.5.1 Población

Nuestra población comprende a todas aquellas personas que han visto el anime Naruto en cualquier etapa de su vida, es decir personas que hayan visto este anime en su niñez, adolescencia o adultez, sin embargo el requisito principal de los entrevistados será ser usuarios de la plataforma virtual animeflv.net

2.5.2 Muestra

Según Hernández, Collado y Baptista (2017, p.9), en el estudio cualitativo la muestra no se determina desde una perspectiva probabilística, pues su finalidad es profundidad en el tema que ayude a entender y responder la hipótesis de la tesis. En este caso, la investigación se llevara a cabo, por medio de una entrevista focal grupal a doce usuarios de la página animeflv.net.

Nombres:	Edad
Wesley Bedon	23
Josué Bonilla	42
Jefferson Cofre	25
José Esquivel	39
Javier Gonzales	23
Ricardo Lucero	36
Margarita Luna	26
Tatiana Reyes	26
David Román	30
Jefferson Cofre	25
José Romero	23

Andrés Sánchez	21
TOTAL	12

Tabla 1: entrevistados (Usuarios de la plataforma animeflv.net)

2.6 Recolección de información

El estudio pretende dar a conocer la incidencia que tiene el anime Naruto en los usuarios de la plataforma animeflv.net; para ello primero se realiza un estudio semiótico del manga Naruto, a partir de aquí se realiza un análisis en la narrativa y los símbolos que aparecen en este anime shonen.

2.7 Entrevistas desarrolladas en grupos focales

Una vez obtengamos los datos correspondientes y análisis de este procederemos a realizar un grupo focal para analizar la incidencia de la narrativa del anime Naruto en la percepción de los usuarios de la plataforma animeflv.net.

2.8 Variables:

Se clasificaron las diferentes variables en dependientes e independientes para el análisis

2.8.1 Variables independientes:

- Usuarios de la plataforma animeflv.net
- Narrativa del anime Naruto.

2.8.2 Variables dependientes:

- Edad
- Genero
- Contexto

2.9 Recursos empleados:

2.9.1 Humanos

- Tutor
- personal administrativo de la Universidad Técnica de Ambato
- Usuarios aficionados al anime
- Investigador

2.9.2 Institucionales:

- Animeflv.net.
- Universidad técnica de Ambato
- Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales.

2.9.3 Materiales

- Plataforma animeflv.net
- Computadora (Para redactar y recopilar videos, audios y demás evidencia recolectada en las entrevistas)
- Cámara de video y fotografía (para registrar el proceso y en especial las entrevistas que se realizará en cumplimiento con el enfoque escogido en la metodología).
- Grabadora (para registrar el proceso y en especial las entrevistas que se realizará en cumplimiento con el enfoque escogido en la metodología).
- Impresora (Para imprimir las encuestas).

2.9.4 Económicos:

- Resma de papel: 3.00\$
- Cartuchos de tinta: 5.20\$
- Computadora: 980\$
- Internet: 25\$

CAPÍTULO III

ANÁLISIS DEL COMIC NARUTO

3.1 Naruto

Naruto es un anime tipo shonen, es decir, es un anime de acción y aventura, según la plataforma animeflv está enfocado en un público masculino de edad adolescente-adulto, y se crea el 21 de septiembre en el año de 1999 y es de autoría del escritor japonés Masashi Kishimoto. El anime narra la historia de Naruto Uzumaki, un niño de 13 años que no tiene padres y es marginado por la aldea de Konoha (aldea Oculta entre las Hojas) debido a un ser mágico (el zorro de nueve colas) que estasellado en su interior.



Ilustración 7: Capítulo 1 del manga, Naruto es rechazado para convertirse en ninja

Fuente: Tumanga online.

La historia inicia cuando el Zorro de nueve colas ataca a Konoha (Aldea escondida entre las Hojas), este enfrentamiento de los ninjas contra este ser mágico deja innumerables muertes, incluyendo la del cuarto Hokague (Autoridad ninja máxima dentro de una aldea) quien sella el poder del zorro en un niño recién nacido (Naruto).

El niño crece y se da cuenta que las personas tienen un trato déspota hacia él, puesto que, no ven en él un niño sino, un monstruo que les arrebató a sus seres queridos. Es así, como Naruto Uzumaki apela al sueño de ser Hokage (máxima autoridad ninja dentro de la aldea), para que los aldeanos lo vean y reconozcan su existencia, por ende, se olviden de la idea de él como villano.

El anime cuenta, con discursos éticos, entre lo que es el bien y el mal, la idea de ser y permanecer en el mundo, concepciones acerca de lo que implica la venganza y la idea paz.

Por supuesto, *Naruto*, destaca valores como la amistad, el ser fiel a su palabra para lograr sus objetivos, no darse por vencido y el trabajo duro por encima del talento. Esto en síntesis con la historia que más adelante será abordado y explicado en detalle para su análisis.

3.1.2 Definición de términos usados en Naruto

Chakra: Energía vital que fluye por el cuerpo. Cada tipo y naturaleza de chakra puede variar en Fuego, viento, agua, tierra y relámpago.

Shinju: Árbol ninja que era considerado como una deidad, producía una fruta cada milenio y estaba prohibido su consumo, sin embargo, Kaguya fue única persona en comer y obtener el poder del chakra.

Clan: Es un grupo de personas y familia que se unen y comparten formas de hacer jutsus.

Jutsu o ninjutsu: Es la habilidad que tiene un ninja, es necesario cierto movimiento de manos en específico.

Taijutsu: El taijutsu es la técnica del cuerpo, no se necesita chakra ni sellos de manos para ser realizado. Esta habilidad emplea el uso de armas y herramientas, además de acrobacias y movimientos que son esenciales en un enfrentamiento cuerpo a cuerpo.

Genjutsu: relacionado a las habilidades ilusorias, afectan el flujo de energía vital del cerebro. Causa una interrupción total en los sentidos del oponente, por lo que suelen ser técnicas muy letales y efectivas. Comúnmente suelen emplearlos ninjas con habilidades únicas y heredadas, como los poseedores del Sharingan o el Rinnegan, por lo tanto, hay muchos personajes incapaces de desarrollar estas habilidades, un claro ejemplo, Naruto.

Senjutsu: Es la persona que ha sido capaz de controlar el modo sabio, es decir, es la persona que se especializa

en un jutsu que permite al usuario reunir y concentrar el Chakra de la naturaleza, para combinarlos con su propio chakra creando un chakra más fuerte.

Sanin: Significa sabio, se denomina así a las personas manejan el Senjutsu.

Ninshu: Es la secta religiosa de los ninjas creada por Hagoromo, donde pretendía que todos se entendieran a través de las técnicas ninjas.

Jashinismo: Es la religión basada, en la muerte, dolor y destrucción total, tienen una deidad que se denomina Jashin.

Edo tensei: Es un jutsu que consiste en cambiar una vida por otra para traer a alguien muerto.

Kage Bunshin no Jutsu: También llamado Clon de sombras es un jutsu que consiste en la creación de duplicados idénticos al usuario para utilizarlos con diversos fines, como el espionaje.

Kekkei Genkai: Habilidad única de un clan, no puede ser copiada, por lo que es un jutsu que se hereda.

Rasengan: Técnica de jutsu creada por el cuarto Hokague y principal técnica de Naruto que consiste en acumular chakra en la mano y combinarlo con el elemento viento.

Chidori: Técnica de jutsu creada por Kakashi Hatake y enseñada a Sasuke Uchiha; en ambos casos es su técnica principal de combate. Consiste en la combinación de chakra normal con el elemento rayo.

Amateratsu: Técnica jutsu de más alto nivel, que consiste en formar unas llamas negras que jamás se extinguen hasta acabar con el objeto o persona en cuestión.

Tsukuyomi infinito: Es un genjutsu de alto nivel que sólo puede realizar un usuario del Sharingan. Esta habilidad consiste controlar de manera visual a sus oponentes, esto hace que las personas caigan en un sueño eterno, en el que dependiendo del deseo del usuario pueden vivir felices o ser torturados.

Shuriken: es una cuchilla que es usada como herramienta ninja.

Chunin: Rango ninja con el que salen los estudiantes de la academia.

Genin: Rango ninja superior a genin, se le permite ser líder de un escuadrón.

Jounin: Rango ninja superior al genin, solo es inferior al título de Hokague.

Anbu: Es el equipo de seguridad del Hokague, formado por los mejores Jounin.

Raíz: Organización de ninjas con habilidades únicas (Kekkei Genkai) en su mayoría, creada por Danzo, para controlar y vigilar a personas que quieren atacar a Konoha.

Akatsuki: Organización en un principio creada por Yahiko para conciliar la paz mediante el dialogo, pero que tras su muerte y en manos de Obito se dedica a encontrar y capturar bijus.

Bijus: Animales con gran cantidad de chakra, que reciben su nombre de acuerdo al número de colas que tienen. Por ejemplo: Ichibi (una cola), Nibi (dos colas), Sanbi (tres colas), Yonbi (cuatro colas), Gobi (cinco colas), Rokubi (seis colas), Nanabi (siete colas), Hachibi (ocho colas) y Kyubi (nueve colas).

Jubi: Se denomina así al Biju de diez colas, no tiene voluntad o pensamientos propios.

Estatua Démonica del Camino Exterior: Es el caparazón vacío del diez colas y solo puede ser invocado por el usuario del rinnegan.

Jinchuriki: Personas ninjas que contienen en su interior sellado a algún Biju.

Sharingan: Es la habilidad de ojos única del clan Uchiha (Kekkei Genkai), que se activa mediante la pérdida de alguien importante para el usuario. Permite copiar técnicas y crear ilusiones que dañen el estado mental de su oponente.

Rinnegan: Es una habilidad en los ojos (Kekkei Genkai) que consiste en: revivir, atraer objetos o personas, absorber chakra, destruir, invocar. Esta es una técnica que tiene dos connotaciones en la historia es dada para traer salvación al mundo o por el contrario, destruirlo. Los únicos personajes en la serie que han tenido este tipo de ojos son: el sabio de los seis caminos y Nagato Uzumaki.

Rinne- Sharingan: Es la combinación del poder del rinnegan con el sharingan por lo que es superior al rinnegan. Las únicas personas en la serie capaz de usarlo fueron Kaguya y Sasuke Uchiha.

Byakugan: Es la habilidad de ojos única del clan Hyuga (Kekkei Genkai), que permite ver los puntos de chakra de su oponente y dañarlos por completo para que sean incapaz de formar chakra.

Kague: Es el título que se le otorga a la persona más fuerte de una aldea.

Hokague: Es la máxima autoridad ninja dentro de la aldea de la Konoha (Aldea oculta entre las hojas).

Raikague: Es la máxima autoridad ninja de la aldea de las Nubes.

Tsuchikague: Es la máxima autoridad ninja de la aldea de la Roca.

Kazekague: Es la máxima autoridad ninja de la aldea de la Arena.

Mizukague: Es la máxima autoridad ninja de la aldea de la Neblina.

Shinobi: palabra que se traduce al español como ninja.

Alianza Shinobi: Es la unión de las cinco aldeas para combatir contra Madara y Obito Uchiha en la cuarta guerra Ninja. Esta alianza se formó con el único objetivo de proteger a Naruto Uzumaki y a Killer Bee (Jinchurikis).

Monte Myōboku: Es el lugar donde viven los sapos de invocación.

3.1.3 Personajes del universo Naruto

Sasuke Uchiha: Amigo y rival de Naruto, es parte del equipo siete junto con Sakura Haruno, Naruto Uzumaki y Kakashi Hatake; es un chico que posee el poder ocular del Sharingan y que está obsesionado con la idea de matar a su hermano, para así cobrar venganza por haber asesinado a todo su clan., razón por la que huye de la aldea con Orochimaru.

Sakura Haruno: Es la chica que está enamorada de Sasuke Uchiha, ella busca la forma de lograr que Sasuke Uchiha regrese a la aldea. Ella y Naruto se hacen la promesa de traer a su amigo de vuelta a su hogar. Razón por la que se convierte discípula de Tsunade (quinta Hokague), quien le enseña jutsus médicos y de fuerza.

Sai: Es el Nuevo integrante del equipo siete, cuando Sasuke se va. Su habilidad de jutsus consiste en dibujar animales para atacar y sellar. Fue miembro de Raíz.

Yamato: Suplanta a Kakashi Hatake como líder de escuadrón en ocasiones, es un ninja Anbu, cuya habilidad consiste en combinar el elemento tierra y agua de chakra para crear el elemento madera, que es su estilo en batalla. Este personaje fue uno de los experimentos de Orochimaru, quien implanto las células de Hashirama en Yamato, razón por la que puede usar el tipo jutsu de madera.

Iruka es el primer sensei y amigo de Naruto, en un inicio le tiene cierto tipo de rencor hacia Naruto, puesto que, el zorro de nueve colas acabo con su familia en la lucha por sellarlo.

Kakashi Hatake: Es el líder y maestro del equipo siete, fue alumno del Cuarto Hokague y compañero de Obito Uchiha y Rin Nohara. Kakashi cuenta con el Sharingan en un solo ojo, puesto que, su amigo Obito antes de “morir”, se lo dio como obsequio por convertirse en un Jounin, además, como petición de que cuide de su amada Rin, a través de este poder.

Rin Nohara: Es una ninja Chunin con habilidad medica del equipo del Cuarto Hokague, es una persona amable y solidaria por lo que Obito se termina enamorando de ella; este personaje fue contenedor del Biju de tres colas (Isobu), este personaje muere en manos de Kakashi, razón por la que Obito quien no había muerto le guarda rencor, ya que, no pudo cumplir su promesa de protegerla.

Obito Uchiha: En un principio era un personaje, solidario y cálido que se interesaba por los demás. A este personaje se lo daba por muerto, no obstante, fue rescatado por Madara Uchiha.

Madara Uchiha: Es el principal antagonista de la historia, fue representante del clan Uchiha y una de las personas que ayudó a fundar Konoha junto con Hashirama.

Gai Maito: Es un ninja de nivel Jounin, es amigo y rival de Kakashi Hatake; su habilidad consiste en taijutsu puesto que no es capaz de usar chakra para generar habilidades de jutsu. Es la persona proclamada por Madara como “el hombre más fuerte”, puesto que, en la cuarta guerra Ninja casi lo mata, salvándolo únicamente las células de Hashirama implantadas a su cuerpo, que lograban regenerar las partes dañadas.

Neji Hyuga: Neji Hyuga a pesar de ser primo de Hinata Hyuga la odia por ser parte de la rama principal y que su padre muriera por ser parte de la rama secundaria de la familia para salvar a el padre de Hinata, es uno de los prodigios de su generación, pero que jamás podrá convertirse en cabeza del clan por ser de la rama secundaria.

Rock lee: Es también conocido como cejas encrespadas es un ninja que se caracteriza por usar solo taijutsu (ataques de fuerza física), puesto que no es capaz de usar técnicas ninjas.

Tenten: Es parte del equipo de Neji y Lee, su habilidad ninja consiste en Taijutsu como técnica principal.

Asuma Sarutobi: Era un Jounin, hijo del tercer Hokague, tío de Konohamaru y líder del escuadrón diez conformado por Chouji Akimichi, Ino Yamanaka y Shikamaru Nara. Su habilidad como ninja consiste en usar su elemento de chakra viento en sus chuchillas.

Chouji Akimichi: Es un ninja de contextura gruesa, es consentido por Asuma Sarutobi y por Shikamaru Nara. Su habilidad ninja consiste en jutsus de alcance corto, es decir que necesita estar cerca de sus oponentes para poder atacar.

Ino Yamanaka: Es parte del equipo Asuma sensei, sus compañeros son Shikamaru Nara y Chouji Akimichi con quienes tiene vinculo de amistad desde pequeña debido a que sus padres habían formado un escuadrón ninja en la Segunda Guerra mundial ninja. Posee un jutsu que le permite residir en una persona controlándola por completo. Sin embargo, si su oponente resulta herido ella también recibe los daños.

Shikamaru Nara: Es un chico bastante perezoso, pero con una habilidad de estrategia comparada a la de un Hokague según su sensei Asuma Sarutobi. Posee un Jutsu de control de sombra es decir puede inmovilizar o mover a una persona una vez su sombra lo atrapa, aunque carece de chakra (energía vital que fluye por el cuerpo de las personas). Por su capacidad de analizar la situación en combates fue el primero de su generación en convertirse en Chunin (cargo mayor a Genin y menor a Jounin en el mundo ninja).

Kurenai Yuhi: Kurenai es capitana del equipo ocho, conformado por Hinata Hyuga, Shino Aburame y Kiba. Era pareja de Asuma Sarutobi con quien tuvo un hijo. Su habilidad ninja es desconocida dentro de la trama.

Hinata Hyuga: Es el personaje femenino que está enamorado de Naruto en secreto, es parte del equipo de Kurenai; ella es parte del clan Hyuga quienes tienen un poder ocular que les permite ver los puntos vitales del chakra y atacar a sus oponentes. A pesar, de ser un gran clan ella carece de fuerza física y su padre se avergüenza de ella por ser tan débil, puesto que, se supone que ella sería la cabeza del clan y no su hermana quien la supera en técnica y en poder.

Shino Aburame: es parte del equipo ocho viene de un clan que cría insectos y los deja vivir dentro de su cuerpo, así mismo los alimenta con su chakra a cambio de poder. A este personaje secundario se lo muestra como alguien introvertido, pero bastante capaz en combate a distancia.

Kiba Inuzuka: Proviene de un clan que cría a perros para que sean compañeros de combates y es parte del equipo Kurenai, su perro se llama Akamaru y puede combinar jutsus con Kiba para potenciar su fuerza, la personalidad de Kiba es extrovertida y es bastante competitivo con Naruto.

Konohamaru: Es el nieto del tercer Hokague es amigo de Naruto y lo considera su rival por el puesto de Hokague, en un inicio es un niño que trata de llamar la atención de su abuelo, más tarde se convierte en el primer discípulo de Naruto.

Hashirama Senju: Fue el fundador junto con Madara Uchiha de la Aldea de Konoha, además, llegó a convertirse en el primer Hokague. Fue considerado como el ninja más poderoso al ser creador de la técnica estilo madera.

Tobirama Senju: Es hermano menor de Hashirama Senju y fue nombrado como segundo Hokague, es responsable de la creación de la Academia Ninja, los Anbu,

los exámenes Chunin y la Policía Militar de Konoha. Se le atribuye las técnicas ninjas más importantes dentro de la serie como el clon de sombras, el Edo tensei y el Dios Trueno Volador.

Minato Namikaze: Fue el Cuarto Hokague y padre de Naruto. Este personaje murió tras el enfrentamiento con el zorro de nueve colas. La técnica principal de este personaje fue el Dios del Trueno Volador, razón por la que se le atribuye el honorífico del rayo amarillo de Konoha.

Hiruzen Sarutobi: Fue discípulo del segundo Hokague y maestro de Orochimaru, Jiraiya y Tsunade; se lo ilustra como una persona de edad avanzada y sabía, este personaje muere cuando se enfrenta contra Orochimaru en su intención de destruir Konoha.

Tsunade Senju: Es nieta del primer Hokague, además de ser la Quinta Hokague, fue parte de los legendarios sanin de Konoha, es un ninja que tiene control completo sobre su chakra y es una de las mejores ninjas médicas (personas que pueden curar por medio del chakra). Su sueño al contrario de los anteriores Hokagues nunca fue convertirse en uno, puesto que, este era el sueño de su hermano y novio que murieron en la Segunda Guerra Mundial ninja (en esa época no había límite de edad o rangos que delimitaran las funciones o sus roles en la guerra).

Shizune: es un ninja médico entrenada por Tsunade. Es la sobrina del novio muerto de Tsunade. Casi siempre anda con el cerdo mascota de Tsunade, "Tonton". En la secuela de Naruto Shippuden se convierte en la líder de la División Médica y de Apoyo Logístico de la Gran Alianza Shinobi.

Jiraiya: es uno de los tres sanin legendarios (lograron grandes hazañas en la segunda Guerra mundial ninja) es un hombre quien influye en la enseñanza y valores de Naruto, también se representa como figura paterna de Naruto.

Orochimaru: Es uno de los tres legendarios sanin y villano de la historia; experimenta con humanos para llegar a alcanzar el máximo poder, además de estar cautivado con la idea de la inmortalidad tras perder a sus padres en la Segunda Guerra ninja. Está obsesionado con el Sharingan desde que vio a Itachi Uchiha (hermano de Sasuke Uchiha); intenta obtener el sharingan de Sasuke a través de un cambio de cuerpo y así convertirse en un ser perfecto. A más de ello, fue miembro de una organización denominada Akatsuki, que tiene la finalidad de capturar a los demonios de colas, para reestablecer la paz al mundo ninja, no obstante, Orochimaru no estaba interesado en la organización y se retira.

Kabuto: Es un ninja de nivel desconocido es espía de Orochimaru y se caracteriza por ser un ninja médico.

Kushina Uzumaki: Fue la madre de Naruto y poseedora de una gran cantidad de Chakra por lo que fue llevada a la aldea de Konoha únicamente para ser Jinchuriki del zorro de nueve colas.

Mito Uzumaki: Fue esposa del primer Hokague y también fue la primera portadora del zorro de nueve colas.

Kaguya Otsutsuki: Es la cabeza del Clan Ōtsutsuki, fue la primer persona en utilizar el Chakra, debido a que consumió el fruto del Dios Árbol. Además, es madre de Hamura y de Hagoromo.

Hamura Ōtsutsuki: Es de los primeros humanos en nacer con chakra, no se sabe mucho de este personaje, solo que es el antecedente del clan Hyuga, además que fundo un grupo Shinobi en la luna.

Hagoromo Ōtsutsuki: Fue de los primeros humanos en nacer con habilidad de chakra, además, es uno de los hijos de Kaguya y sin embargo, al presenciar que el poder había cegado a su madre, decidió con su hermano (Hamura) sellarla, para que no causara

más daño. Hagoromo sella en el mismo al Jubi, tomado de su madre y días antes de su muerte divide al chakra de diez colas en 9 animales formándose así los bijus.

Indra Ōtsutsuki: Es el primogénito de Hagoromo, en la historia se lo describe como un personaje con cualidades y talento innato, que se obsesiona con el poder, por consiguiente, se oponía a las ideas de Ninshu de su padre.

Asura Ōtsutsuki: Es el segundo hijo de Hagoromo y la persona que heredaría el poder completo de su padre. El practicaba el Ninshu como su padre.

Zetsu negro: Es el último hijo de Kaguya, quien estuvo siempre manipulando a las personas para que hicieran el plan del Tsukuyomi para revivir a su madre

Nagato Uzumaki: Es también llamado Pain, fue pupilo de Jiraiya y parte de Akatsuki. Es usuario del Rinnegan, cuando sólo era un niño Madara Uchiha implanto el Rinnegan en Nagato, puesto que al ser Nagato del clan Uzumaki, tendría parte del linaje Senju al ser dos clanes hermanos y así podría invocar a la Estatua demoniaca del camino exterior, necesario para llevar a cabo el plan del Tsukuyomi.

Yahiko: Es un huérfano de guerra amigo de Nagato y Konan, quien soñaba con algún día hacer del mundo un lugar mejor. Cuando este personaje muere, Nagato al fin pudo invocar a la Estatua demoniaca del camino exterior.

Konan: Es una huérfana de guerra, amiga de Yahiko y Nagato; fue estudiante de Jiraiya, se la represento como un personaje cálido que evitaba la confrontación y que solo se unió a Akatsuki con el fin de permanecer alado de sus amigos.

Killer Be: Fue el primer Jinchuriki en controlar el poder de un Bijū, esto se debe a la pureza en su corazón y a la confianza que él tenía en sí mismo. Al igual que el resto de Jinchurikis fue marginado en su aldea.

Danzo: este personaje se lo representa como la parte oscura de Konoha, tiene su propia organización ninja denominada Raiz, se encargan de cuidar la paz de Konoha aunque

de una manera bastante retorcida; su cuerpo esta cubierto de vedajes que ocultan los experimentos que hacia con Orochimaru para implementar el Sharingan en todo su cuerpo. Cabe recalcar que, fue compañero del Tercer Hokague y de igual forma fue discipulo del segundo Hokague. A pesar de ser un personaje oscuro su sueño siempre fue en convertirse en Hokague.

Zabuza Momochi: Es un ninja de la aldea de la niebla y era parte de los siete espadachines es conocido por el apodo del “Demonio Oculto en la Niebla”. Este título es debido a que acabó con toda una generación de estudiantes de la academia, en ese entonces debían matarse entre todos para ser nombrado un ninja en la Aldea Oculta de la Niebla

Haku: Era un ninja del País del Agua que fue entrenado por Zabuza Momochi. Haku tenía el Kekkei Genkai (habilidad única de un clan) llamado Hielo perteneciente al Clan Yuki.

Gara: Es un ninja de la aldea de la Arena y en su interior tiene sellado un Biju, por lo que es marginado en su aldea, además de ser temido por su familia.

Temari: Es hermana mayor de Gara, es una chica con un temperamento fuerte y su control de jutsu se basa en utilizar el viento como herramienta cortante mediante su abanico.

Kankuro es el hermano de Temari y Gara, su tipo de jutsu se basa en emplear títeres para pelear a distancia con ellos, la mayoría de las marionetas tienen herramientas ninjas con algún tipo de veneno.

Itachi Uchiha: Es un ninja rezagado de Konoha por haber asesinado a todo su clan, es el hermano mayor de Sasuke Uchiha.

Kisame Hoshigaki: Fue uno de los espadachines de la Neblina y miembro de Akatsuki, contaba con una gran capacidad de Chakra que se le comparaba a la de un Bijū

Deidara: Fue parte de la organización de Akatsuki y ninja renegado de la aldea de la Roca, su técnica primordial era combinar su chakra con arcilla para crear bombas explosivas.

Hidan: Es un personaje inmortal de Akatsuki, practica la religión del Jashinismo, cualidad que usa para derrotar a sus amigos y masacrarlos por completo.

Sasori: Es un ninja renegado de la aldea de la Arena. La muerte de sus padres lo trastornó con la idea de la inmortalidad, razón por la que se une a Akatsuki, pues le permiten experimentar jutsus prohibidos para conseguir ser la marioneta definitiva, es decir lograr un cuerpo perfecto. Su habilidad como ninja consiste en el uso de hilos de chakra que le permiten usar marionetas envenenadas en combate.

Kakuzu: Es un ninja de Akatsuki, tiene como habilidad siete corazones implantados en su cuerpo lo que le permite morir y vivir 7 veces, aunque, estos corazones pueden ser reemplazados.

Zetsu blanco: Es un ninja que pertenece a Akatsuki, creado por Madara con el ADN de Hashirama, existen varios clones de este personaje, cada uno con personalidad propia.

Zetsu negro: Es el último hijo de Kaguya, quien estuvo siempre manipulando a las personas para que hicieran el plan del Tsukuyomi para revivir a su madre.

Inmadura y queriendo llamar la atención de Naruto.

Así, el perfil del globo puede dibujarse con acentuados ángulos agudos para expresar la ira del personaje. O añadirle unas estalactitas colgando en la parte inferior, para expresar visualmente el frío que padece. Pero también pueden iconizarse los trazos de la escritura, con grafismos temblorosos, o muy gruesos para indicar la contundencia de la emisión sonora, etc. En definitiva, para connotar su locución según sea su estado de ánimo, expresando la ira, el temor, el frío, el alarido (Gubern, 2013, p.37).

Convenciones iconográficas: A través de sus convenciones, el cómic retoma técnicas y formas de otras artes como la fotografía, el cine y la pintura, para transformarlas de acuerdo a sus necesidades otorgándole diversas dimensiones; Cuñarro y Finol (2013) mencionan que para lograr convenciones iconográficas el receptor debe conocer lo que estas significan.



Ilustración 9: Naruto en batalla

Fuente: Tumanga online

Este tipo de iconografía es usada en Naruto para resaltar un estado alerta ante alguna situación.

“El interrogante dibujado sobre la cabeza de un personaje se ha utilizado para expresar eficazmente su estado de sorpresa, su perplejidad o su desconcierto” (Gubern, 2013, p.30).



Ilustración 10: Konohamaru

Fuente: Tumanga online

Las líneas de sombra en la cara son utilizadas, para mostrar una parte oscura en la personalidad del personaje.

En esta imagen Konohamaru se encuentra molesto y determinado en convertirse en Hokage.

La Ausencia o presencia de relleno, el uso del negro y de la trama y no de sombreados. La densidad o la dilatación de los rellenos, son todos aspectos que el lector puede observar fácilmente y le ofrecen indicaciones preciosas, sobre cómo se crea el efecto emotivo y narrativo general, aplicadas a la imagen única de la ilustración y a una viñeta, entre las demás del cómic (Barbieri, 1998, p.24).



Ilustración 11: Sakura Haruno

Fuente: Tumanga online

Los puntos suspensivos en Naruto son el recurso utilizado para decir que cierta persona se queda reflexionando o inmerso en alguna idea.



El brillo en los ojos de algún personaje significa que todo está funcionando de la manera en que lo había planeado.

Ilustración 12: Imagen de Sakura Haruno

Fuente: Tumanga online.



La parte rota en la imagen, significa que los personajes se encuentran en conflicto o en discordia.

Ilustración 13: Naruto y Sasuke peleando Fuente: Tumanga online



Las cuatro líneas ubicadas en la parte superior, demuestran algún estado de asombro ante algo.

Ilustración 14: Sakura Haruno Sorprendida

Fuente: Tumanga online



La marca en la frente denota enojo.

Ilustración 15: Sakura Haruno enojada Fuente: Tumanga online

Establecer las diferencias entre las diversas modulaciones de línea nos pone en condiciones de entender algunas características fundamentales de las imágenes: entre ellas su dinamicidad o estática, los efectos infantiles o pictóricos (Barbieri, 1998, p.23).



Las líneas dibujadas alrededor de algún personaje denotan que se encuentra temblando, esto puede ser según su contexto por coraje o por miedo.

Ilustración 16: Naruto Uzimaki molesto.

Fuente: Tumanga online

Desde hace mucho tiempo se sabe que existen ciertas expresiones faciales universales: la boca y los ojos muy abiertos expresan asombro, la risa constituye un signo de alegría, las cejas fruncidas revelan la expresión del enfado, el llanto constituye una manifestación de pena o de dolor (Gubern, 2013, p.23).

La generación de movimiento: Generalmente son representados por líneas exageradas, para simular el movimiento. “El ideal de movimiento en el cómic, tanto

como en la fotografía, la pintura y la escultura, ha sido una búsqueda constante de los artistas” (Cuñarro y Finol, 2013, p.277).



Ilustración 17: Kakashi pelea contra Zabuzza



Ilustración 18: Zabuzza pelea contra Kakashi Hatake.

Así como se observa en estas dos imágenes, el uso de líneas ayuda al autor a mostrar movimientos para ilustrar alguna batalla.

Los procedimientos más habituales fueron las líneas paralelas tras la espalda o las piernas del personaje desplazado, o tras el objeto en movimiento, o la trayectoria lineal de puntos consecutivos detrás de él, en una figura retórica que constituye una expresión metonímica del movimiento. O bien sistemas gráficos diversos de señalización de una trayectoria (Gubern, 2013, p.32).

El lenguaje corporal: es una forma de comunicación no verbal, que se basa en la posición del cuerpo; gracias a gestos, expresiones faciales y el movimiento de los ojos los humanos envían mensajes permanentemente e interpretan estas señales inconscientemente (Cuñarro y Finol, 2013, p.278).



Ilustración 19: Naruto y su camino ninja
Fuente: Tumanga online

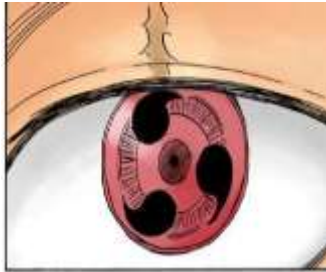
Por ejemplo, en esta imagen se observa a Naruto que ha tenido una pelea, debido a la sangre y ropa desgastada que se ilustra, no obstante, su lenguaje corporal está mostrando que no se dará por vencido o que está listo para volver a pelear.

La cultura de masas contemporánea ha perpetuado esta familia de estereotipos: una persona con las manos en los bolsillos sugiere un individuo despreocupado y por ello poco fiable; alguien enfundado en un impermeable produce una impresión inmediata de aislamiento; una persona con gafas oscuras no se protege tanto del sol como oculta de modo malévolo su expresión y por ello tampoco es fiable; una persona vistiendo *blue jeans* es informal y desprejuiciada; un hombre vestido enteramente de negro resulta amenazador; un hombre fumando en pipa nos parece reflexivo; un hombre muy grueso suele asociarse al poder y al autoritarismo; una mujer muy escotada o con ropas ceñidas se está ofreciendo eróticamente (Gurbern, 2013, p.27).

El plano en el cómic: La acción en el cómic está delimitada por el panel, pero lo que se encuentra dentro de dichos paneles, según Cuñarro y Finol (2013), puede ser representado de muchas formas, se puede utilizar una serie de recursos visuales, en su mayoría tomados del cine, como los planos y la perspectiva.

En Naruto los planes varían de acuerdo a la intencionalidad que quiere decir el personaje, va el plano. En la serie Naruto los planes detalles están enfocados en resaltar

alguna técnica de manos o jutsu, un poder ocular y también resalta movimientos en batallas.



*Ilustración 20: El Ojo Sharingan de Kakashi
Fuente: Tumanga online*



Ilustración 21: herramienta ninja Shuriken Fuente: Tumanga online



Ilustración 22: Jutsu de clones se sombra Fuente: Tumanga online

El primerísimo primer plano, está centrado en resaltar aspectos del rostro de algún personaje que de alguna pista de su intencionalidad, es decir, puede ser alguna sonrisa o una mirada llena de odio.



Ilustración 23: Kakashi enojado fuente: Tumanga online

El primer plano es usado por autor casi con la misma intencionalidad que el primerísimo primer plano, pues este también lo usa Kishimoto para resaltar aspectos del rostro de la persona.



Ilustración 24: Zabuza recuerda como asesino a sus compañeros

Fuente: Tumanga online

Plano medio corto en este plano ya se puede observar alguna herramienta ninja o jutsu combinados con el rostro de algún personaje.



Ilustración 25: Naruto haciendo el jutsu de clon de sombras

Fuente: Tumanga online

El plano medio tiene la misma función que el anterior, que es resaltar aspectos de jutsus y expresiones.



Ilustración 26: Zabuza con una Shuriken

Fuente: Tumanga online

El plano americano con el fin de observar las características del personaje, en otras palabras dentro de Naruto se usa para introducir a algún personaje, también puede ser usado para enseñar la fuerza de un ninja.



Ilustración 27: Imagen de Zabuzza
Fuente: Tumanga online



Ilustración 28: Imagen de Sasuke Uchiha
Fuente: Tumanga online

Y por último el plano general para mostrar el lugar de combate. A continuación una tabla, para ejemplificar

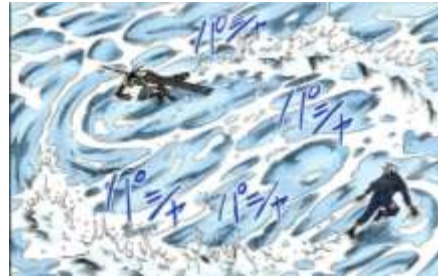


Ilustración 29: Batalla de Kakashi contra Zabuzza
Fuente: Tumanga online

La perspectiva: La perspectiva se refiere a la profundidad y la posición relativa de los objetos. En una imagen, la perspectiva simula la profundidad y los efectos de reducción, es decir, se usa para señalar poder, debilidad o inferioridad.

El cómic o historieta recurre a ángulos insólitos, violentas rupturas en picado y contrapicado, situándose en el lugar de la mirada del lector y atravesando los objetos; sólo hay que recurrir a la imaginación para mostrar algo que va más allá de los elementos realistas (Cuñarro y Finol, 2013, p.281).



Ilustración 30: Madara Uchiha
Fuente: Google imágenes

En el manga de Naruto, el uso del ángulo contrapicado se usa para mostrar a algún enemigo formidable dentro de la trama.

En este caso Madara, siempre se lo representa desde un ángulo contrapicado como símbolo de su fuerza como shinobi.

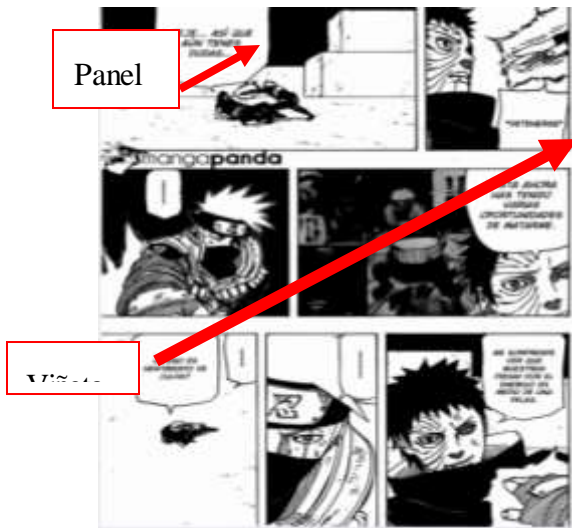


Ilustración 31: capítulo 576 del manga, Tsunade es débil contra Madara Uchiha
Fuente: Tumanga online

Como observamos en la siguiente ilustración, el tipo de ángulo picado se usa para mostrar la diferencia de poder entre alguien débil con alguien fuerte.

Diagramación y montaje:

La diagramación es el proceso de hilar el hilo discursivo de la novela a través del código icónico, para esto "se dispone de la página como un lienzo y de los paneles como los principales elementos con los cuales se puede jugar para construir una historia. (Cuñarro y Finol, 2013, p.281).



Los autores señalan que los dibujantes son las personas que deciden cuanto espacio dejar en una hoja a la pelea o las líneas de dialogo dependiendo de la importancia e intencionalidad que requiera la escena.

*Ilustración 32: Capítulo 629 del manga, Kakashi vs Obito
Fuente: Tumanga online*

Añadamos que la prioridad temporal de la izquierda sobre la derecha y de lo alto sobre lo bajo también rige la temporalidad en el interior de cada viñeta, tanto en la operación de lectura de sus imágenes como de sus textos (Gubern, 2013, p.17).

El código cromático:

El significado del color dentro de los signos plásticos hay dos grupos específicos del mensaje: serían aquellos como el encuadre, la pose o el marco y los no específicos del mensaje: el color, la iluminación, la textura (Cuñarro y Finol, 2013, p.283).

En Naruto es común el uso del color rojo y negro como vestimenta de los personajes antagónicos.

Según los autores el color rojo esta relacionado con poder y sufrimiento; el color negro con muerte. Recordemos que la organización Akatsuki reúne a los ninjas renegados mas fuerte y con jutsus unicos y que su objetivo es capturar a los Bijus.



Ilustración 33: Organización Akatsuki Fuente: Tumanga online

La dimensión narrativa: “La acción de narrar es describir o referir una sucesión de hechos mediante la utilización de códigos icónicos y lingüísticos. Generalmente están enmarcados en un periodo de tiempo” (Cuñarro y Finol, 2013, p.283). En Naruto, sería aquellos diálogos que le otorgan sentido a la historia.

Monólogo



Ilustración 34: Itachi recuerda las palabras de Naruto cuando ve a Sasuke
Fuente: Tumanga online

Los monólogos: Se utiliza como una manera de mostrar al público lo que pasaba dentro de la mente del protagonista, pero sin ocupar tanto espacio, pues si sólo lo expresaba a través de su gestualidad o de su accionar se llevaría muchísimas viñetas y la acción se volvería monótona.

En Naruto, los monologos se cuentan sin necesidad de establecer alguna viñeta, en

otras palabras, se sabe que es un recuerdo o un pensamiento del autor porque esta va acompañada con imágenes del pasado y se encuentra el dialogo directamente.

La cuarta pared: “Existe como la barrera invisible que separa la realidad de la imaginación; en los cómics, algunos personajes son conscientes de su condición como personajes de una historia ficticia y se dirigen directamente al lector” (Cuñarro y Finol, 2013, p.283).

En el caso de Naruto la cuarta pared no es utilizada, puesto que no se tiene esa interacción con el lector del manga.

3.1.5 Tipos de discurso en Naruto

Previamente, hemos explicado la sinopsis de Naruto de forma breve, por lo tanto, ahora explicaremos sobre las estrategias de discursos usadas en la narrativa de Naruto, esto será abordado de acuerdo al libro “El juego del discurso” de Daniel Prieto Castillo (2013); bajo esta premisa los discursos se agrupan en: estético, retórico, educativo, cotidiano y religioso.

El discurso estético, “se trata de un trabajo de los signos, de una labor poética, en el sentido etimológico del término hacer-trabajar” (Prieto, 2013, p.10). Este tipo de discurso es importante puesto que, generan símbolos que no necesariamente son convencionales para la cultura al que están dirigidos. En el caso de *Naruto* el autor Masashi Kishimoto, usa símbolos que hacen posible identificar a que aldea pertenece cada personaje.



Ilustración 35: Naruto Uzumaki en su etapa adolescente.

Fuente: Google imágenes

En la frente de Naruto esta su banda como ninja, la cual refleja que forma parte y es nacido en la aldea de Konoha.



Ilustración 36: Killer Bee, Jinchuriki del 8 colas.
Fuente: Google imágenes

En la frente de Killer Bee, se encuentra su banda como ninja, la cual representa que, forma parte de, la aldea de la Nube. Este personaje era el único en controlar el chakra de un Bijū, hasta que en isla Tortuga se encuentra con Naruto y le enseña a usar el chakra del Zorro de nueve colas.



Ilustración 37: Zabuzza
Fuente: Google imágenes

Zabuzza Momochi perteneciente a la aldea de la neblina, es uno de los siete espadachines, nombrados así al ser portadores de las espadas más fuertes. Su espada se regenera tras cada golpe.



Ilustración 38: Yahiko mejor amigo de Nagato y Konan
Fuente: Google imágenes

Yahiko fue ninja de la aldea de la lluvia, en un inicio se decía que él había fundado Akatsuki, no obstante, se descubrió que fue Obito quien le propuso la idea.



Ilustración 39: Ninja de la Roca Fuente: Google imágenes

Ninja de la aldea de la Roca. Dentro de la narrativa de Naruto es un personaje ordinario y de poca importancia en la trama.



Ilustración 40: Temari, Kankuro y Gara de la Arena Fuente: Google imágenes

Los hermanos Temari con la banda en su cuello, Kankuro en su cabeza y Gara (portador de un Biju) sin banda.

En esta imagen, se puede observar que la banda de los ninjas puede ser usada de la forma en la que ellos quieran como accesorios.

Por supuesto, existen otros símbolos que son manejados por el mangaka (escritor del anime), como los ojos que denotan cierta característica y capacidad a los personajes.



*Ilustración 41: Nagato Uzumaki
Fuente: Google imágenes*

Nagato parte de la aldea de la lluvia y poseedor del Rinnegan, poder ocular que solo lo había tenido el Rikkudo sanin.

Su poder consiste en arrebatar almas, atraer objetos, invocar animales, absorber chakra, destruir, y revivir a personas.



Ilustración 42: Sasuke Uchiha usando el Mangekyou Sharingan

A diferencia del rinnegan el Sharingan tiene evoluciones dependiendo de las experiencias de dolor y perdida del usuario, es decir, entre más dolor experimente el usuario mayor será su poder ocular pudiendo evolucionar hasta un Mangekyou Sharingan que permite formar unas llamas negras que jamás se extinguen.



*Ilustración 43: Imagen de Neji Hyuga
Fuente: Tumanga online*

Neji Hyuga poder ocular Byakugan, consiste en poder a ver los puntos vitales del chakra en sus oponentes, generando que sus oponentes tengan problemas para generar más chakra o queden incapaces de usar chakra.

Asimismo, existen símbolos que permiten entender a qué clan pertenece, en este anime



Ilustración 44: Sasuke Uchiha

Fuente: Google imágenes

Sasuke Uchiha, con el símbolo de su clan en la parte de atrás, en inicio este representaba a la policía militar ninja que gestionaba las cosas dentro de la aldea, sin embargo después del casi exterminio del clan el único que uso el emblema fue Sasuke.

El emblema es un abanico que fomenta el fuego, característica de poder que tienen los Uchiha.

existen dos particulares que son el del clan Uchiha y el clan Uzumaki que se puede apreciar en los chalecos de los habitantes de la aldea de Konoha.

De esta manera, tal como menciona Daniel Prieto (2013), el discurso estético proporciona símbolos y su labor es hacer trabajar al receptor, sin tomar en cuenta las fronteras culturales del público al que va dirigida.



Ilustración 45: Asuma y Kakashi.

Fuente: Google imágenes

El remolino ubicado en el chaleco de los ninjas, símbolo de la amistad de los clanes Uzumaki y Senju.

Por otra parte, el discurso retórico “es el arte de persuadir en público, de la palabra calculada en función de un efecto” (Prieto, 2013, p.15). Según Prieto, se encuentra en la política, publicidad, entre otros; no obstante en Naruto este tipo de discurso se percibe por parte del mismo protagonista que como describen los personajes cercanos al mismo, tiene el poder de cambiar a la gente y de simpatizar con los mimos, logrando que en muchas ocasiones el enemigo se convierta en aliado, puesto que, logra convencerlos con su ideología del camino ninja, que no es otra cosa que no darse por vencido, sin importar los retos que enfrente.

El discurso educativo, está enfocado según Prieto (2013), en enseñar una perspectiva su fin es generar conocimiento La narrativa de Naruto trata valores como el respeto, la lealtad, disciplina entre otras cosas.

El discurso cotidiano, es la unión de los demás discursos, para darnos a entender alguna situación, Prieto (2013), además, nos permite apreciar los cambios que tienen los personajes. Un claro ejemplo de esto, es cuando Naruto le dice a un niño que deje de llorar y quejarse, de esta manera se mostró que Naruto era un niño que se había cansado de ser débil y decidió hacerse fuerte, mostrando así su crecimiento como ninja.

El discurso religioso viene a coincidir con una necesidad sentida por la mayoría de la población. Si bien el mismo se conforma con expresiones gestuales, vestimentas, objetos, imágenes, la clave fundamental es la palabra, que se expresa a través de las distintas escrituras o bien por intermedio de los sacerdotes (Prieto, 2013, p.33).

El discurso religioso en *Naruto* se introduce de una manera mitológica por medio del Rikkudo Senin (Sabio de los seis caminos) a quien se lo representa de manera misteriosa, creadora y dadora del chakra al mundo ninja. Este personaje practicaba el Ninshu, que eran enseñanzas destinadas a la comprensión entre las personas.

En el capítulo 670 del manga de *Naruto*, se cuenta que fue hijo de Kaguya Ōtsutsuki perteneciente a un clan celestial, ella sería la primera persona en consumir el fruto del Dios Árbol, este Dios le otorga chakra y poder para acabar con las Guerras. Al principio se cuenta que fue una persona querida quien dio a luz a dos niños poseedores del chakra, Hagaromo (Rikkudo senin) y Hamura.

Sin embargo, el tiempo y el poder hace de Kaguya un ser temible, quien absorbe el poder completo del Dios árbol formando así al Bijū de diez colas con este atrapan a la gente en un Tsukuyomi infinito que los forma en guerreros blancos sin una voluntad propia. Al darse cuenta que Kaguya, también quería el chakra de sus hijos, estos la sellan en una roca gigante, formándose así la Luna; después de esto liberarían a los humanos del Tsukuyomi infinito y les borrarían la memoria.

Los hermanos se separan con diferentes fines Hamura cuida a su madre y al clan Ōtsutsuki en la luna, y Hagaromo se queda a enseñar los principios del chakra con su principio básico del Ninshu. Pasado los años Hagaromo tiene dos hijas Indra y Asura a quienes les otorga misiones para difundir sus enseñanzas, sin embargo Kaguya en su último aliento de vida y antes de ser sellada da a luz a un ser llamado Zetsu negro,

quien influenciaría a uno de sus hijos Indra, puesto que era la persona con talento y sharingan capaz de formar el Tsukuyomi infinito para romper el sello de Kaguya.

Sin embargo, Hagoromo no le hereda todo su poder al darse cuenta de que Indra no entendía el Ninshu, sino que lo veía como una forma débil de poder, así pues, la persona que termina heredando su voluntad es Asura, provocando una disputa entre los hermanos que duraría siglos por diferencias en la voluntad de su padre.

En el capítulo 570 del manga se revela que al final de sus días, Hagoromo decide dividir el poder del Jubi (Diez colas) en nueve, creando así a los Bijus, que son animales con pensamientos y sentimientos propios; dándoles la profecía a estos que algún día conocerán a alguien que los trate como iguales y podrán vivir en paz.



Ilustración 46: Capítulo 572 del manga, los Bijus recuerdan las palabras del Rikudo Senin
Fuente: Tumanga online



Ilustración 47: Capítulo 572 del manga, los Bijus recuerdan las palabras del Rikudo Senin
Fuente: Tumanga online



Ilustración 48: Capítulo 572 del manga, Kurama recuerda las palabras del Rikkudo Senin
Fuente: Tumanga online

Por otro lado, Prieto, señala que existen varios tipos de estrategias para comenzar una historia entre ellas, encontramos la estrategia de puesta en escena, es decir, ilustra en que entorno se está desarrollando la historia y nos presentan a los personajes en términos muy generales, de hecho en Naruto esta técnica es usada desde el inicio para contarnos que es un mundo bélico, de ahí que, la primera escena que se observa es al cuarto Hokague Minato Namikaze, luchando contra el kyubi, por consiguiente nos muestran el nacimiento de un niño portador del Zorro de nueve colas.

3.1.6 El héroe de las mil caras y las similitudes en las concepciones del héroe en Naruto

Joseph Campbell en su obra “El héroe de las mil caras” de 1959, identifico que los patrones pertenecientes a mitos, leyendas, culturas y civilizaciones se repiten, sin importar la fecha o lugar donde se originan, por lo que usaremos su enfoque para realizar una comparación de la idea del héroe en el anime Naruto.

El héroe, por tanto, es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales. Para Campbell (1959), el viaje o aventura que realizan los héroes se dividen en 15 procesos que lo llevarán a convertirse en el héroe, los mismos que están representados en el siguiente gráfico.

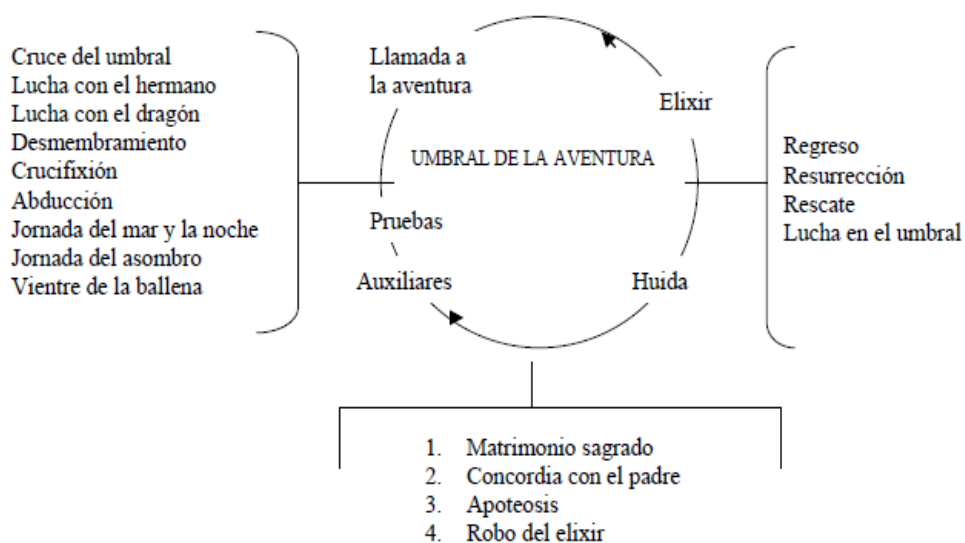


Ilustración 49: Síntesis de la aventura
Fuente: Libro "El héroe de las mil caras"

Para este análisis, del héroe nos enfocaremos únicamente en 13 pasos, que son de mayor relevancia y tienen relación con la narrativa y la concepción del héroe en *Naruto*.

El primer paso, es la llamada de la aventura, que consiste en "el error puede significar un destino que se abre" (Campbell, 1959, p.37). En *Naruto* encontramos este hecho desde su primer capítulo, si bien, *Naruto* era marginado por los de su aldea, desconocía la razón o causa del déspota de la gente; *Naruto* lo descubre únicamente cuando en su intento por graduarse de la academia ninja (lugar donde se entrena a todos los

aspirantes a ninjas), roba un pergamino, para aprender un jutsu (técnica ninja) el clon de sombras (clones de Naruto), una de sus peores técnicas.

Esta idea, de robar el pergamino la toma de Miyuki uno de sus instructores, quien revela por primera vez que la razón por la que es odiado, es por ser el portador del zorro de nueve colas y que su profesor Iruka, le guarda rencor por haber matado a sus padres, por lo tanto, Naruto jamás se graduara y se convertirá en ninja.

No obstante, esas palabras hicieron recapacitar a Iruka, quien se disculpó y se identificó con el dolor de su alumno, reconociéndolo por primera vez como un igual y no como monstruo; de esta manera, Naruto aprende su primer jutsu clones de sombra y derrota a Miyuki sensei, quien estaba usando a Naruto para robar el pergamino y entregárselo a Orochimaru (villano).

Provocando, así que, “el error” de haberle dicho a Naruto, se convierta en su llamado a la aventura, “como lo han entendido los místicos marca lo que puede llamarse el despertar del yo” (Campbell, 1959, p.37). Mostrando por primera vez, el potencial que tenía Naruto como ninja.



Ilustración 50: Capítulo 1 Iruka se disculpa con Naruto

Fuente: Tumanga online

Ilustración 51: Iruka reconoce a Naruto como uno de los suyos

Fuente: Tumanga online

La negativa al llamado, es cuando el héroe no responde a los estímulos externos que lo obligan al cambio o que lo llevan a una transformación, sin embargo, si esto sucede la historia no se desarrollaría.

La llamada no atendida convierte la aventura en una negativa. Encerrado en el fastidio, en el trabajo duro, o en la “cultura”, el individuo pierde el poder de la significativa acción afirmativa y se convierte en una víctima que debe ser salvada (Campbell, 1959, p.41).

La ayuda sobrenatural, es únicamente en caso de no haber rechazado el llamado, “el primer encuentro de la jornada del héroe es con una figura protectora (a menudo una viejecita o un anciano), que proporciona al aventurero amuletos contra las fuerzas del dragón que debe aniquilar”.

En Naruto, esto sucede cuando en su afán de subir de nivel genin (rango con el que salen los estudiantes de la academia ninja) a Chunin (nivel de ninja superior al genin), en su búsqueda de maestro se encuentra con Jiraiya que Naruto denominaría como sabio pervertido, y quien le enseñó como sacar el chakra del zorro de nueve colas para su beneficio.

“Después de responder a su propia llamada y de seguir valerosamente las consecuencias que resultan, el héroe se encuentra poseedor de todas las fuerzas del inconsciente” (Campbell, 1959, p.47).

Resultando así que, Naruto pueda ocupar chakra del zorro de nueve colas cuando está en peligro o haya agotado su chakra e inclusive cuando experimenta alguna emoción fuerte, en particular de enojo.



Ilustración 52: Capítulo 95 del manga, Jiraiya descubre como Naruto puede sacar el chakra del zorro de nueve colas
Fuente: Tu manga online



Ilustración 54: Ilustración 45: Capítulo 95 del manga, Naruto conoce al Zorro de nueve colas
Fuente: Tu manga online



Ilustración 53: Capítulo 22 del manga, Naruto usa el chakra del zorro de nueve colas
Fuente: Tumanga online

El cruce del primer umbral Significa el paso del mundo cotidiano al desconocido, iniciándose la aventura, es aquí cuando las limitaciones del héroe se toman a prueba y necesita ayuda de sus mentores.

El héroe avanza en su aventura hasta que llega al “guardián del umbral” a la entrada de la zona de la fuerza magnificada. Tales custodios protegen al mundo en las cuatro direcciones, también de arriba a abajo, irguiéndose en los límites de la esfera, actual del héroe, u horizonte vital. Detrás de ellos está la oscuridad, lo desconocido y el peligro (Campbell, 1959, p.50).

Este cruce del primer umbral, en la serie está representado en el primer viaje que tiene Naruto, fuera de la aldea de Konoha cuando viaja al país de las Olas como escolta junto con su equipo ninja y su nuevo sensei Hatake Kakashi, en este viaje Naruto experimenta la realidad y forma entonces con apoyo de sus mentores la idea de lo que él considera que es ser un ninja. Así pues, saliendo triunfante de la batalla de Zabuza Momochi (asesino ninja) y Haku (huérfano que sirve a Zabuza), dos ninjas renegados de la aldea de la Neblina.



Ilustración 55: Capítulo del manga 26, Naruto y su definición del ninja
Fuente: Tumanga online

El camino de las pruebas, es descrito como una aventura mítica del héroe, donde es ayudado de forma milagrosa por un poder sobrenatural o por los amuletos entregados por el maestro. En el caso de este anime, sucede en el arco contra Nagato, en ese momento de la historia Naruto se encontraba de luto, puesto que Nagato había matado a Jiraiya.

A partir de allí con el objetivo de hacer a Naruto más fuerte y para vengar a su sensei, el sapo llamado Pá, se lleva a Naruto al monte Myōboku (lugar donde viven los sapos de invocación), para enseñarle técnicas que le permiten usar chakra de la Naturaleza para sus jutsus y ser más fuerte sin la necesidad de recurrir al chakra de zorro de nueve colas, quien hasta el momento solo estaba entregándole poder para poseer el cuerpo de Naruto y ser libre.

Cuando Naruto se enfrenta contra Nagato también llamado Pain, logra casi derrotarlo por completo en modo sabio (jutsu enseñado por los sapos), pero Naruto deja que el odio se apodere de él cuándo Nagato lastima a Hinata Hyuga.



Ilustración 56: Capítulo 437 del manga, Hinata pelea para ayudar a Naruto.
Fuente: Tumanga online



Ilustración 57: Capítulo 437 del manga, Naruto es poseído por el zorro de nueve colas
Fuente: Tumanga online



Ilustración 58: Capítulo 439 del manga, Naruto rompe el sello
Fuente: Tu manga online

Finalmente Naruto pierde el control y se deja manipular por su odio, abriendo paso al zorro de nueve colas para que lo poseyera por completo, cuando esto sucede aparece

el padre de Naruto Minato Namikaze quien antes de su muerte había sellado una parte de chakra en Naruto para poder conocerlo algún día, Minato regenera el sello por última vez y le pide disculpas a Naruto por dejarle una carga tan pesada como ser el Jinchuriki del nueve colas, así mismo le insiste en encontrar un camino hacia la paz.



Ilustración 59: Capítulo 440 del manga, Naruto se encuentra con su padre
Fuente: Tumanga online



Ilustración 60: Capítulo 440 del manga, *Naruto se encuentra con padre*
Fuente: Tumanga online.



Ilustración 61: Capítulo 440 del manga, *Minato rehace el sello del zorro de nueve colas.*
Fuente: Tumanga online

El héroe es solapadamente ayudado por el consejo, los amuletos y los agentes secretos del ayudante sobrenatural que encontró antes de su entrada a esta región. O pudiera ser que por primera vez descubra aquí la existencia de la fuerza benigna que ha de sostenerlo en este paso sobrehumano (Campbell, 1959, p.61)

Al final, Naruto logra llegar a un acuerdo con Nagato, donde ambas partes deciden cortar el ciclo del odio; y Nagato una vez más decide tener fe en un ninja, que pueda construir un mundo de paz, donde la gente pueda vivir en armonía y dejando el odio y las diferencias a un lado.



Ilustración 62: Capítulo 448 del manga, Naruto habla con Nagato
Fuente: Tumanga online



Ilustración 63: Capítulo 448 del manga, Nagato confía en Naruto
Fuente: Tumanga online

El encuentro con la Diosa, una vez superada la fase de pruebas y entendida la dinámica propia del mundo especial, el héroe debe lidiar con una figura femenina asociada con lo maternal. “Es posible que esta figura arquetípica cobre dos tipos de forma: una piadosa, comprensiva, que busca contener emocionalmente al héroe exhausto por su largo periplo; o una perversa y castradora que obstaculiza su paso” (Campbell, 1959, p. 71).

El encuentro con la Diosa está representado de las dos formas, es decir, piadosa en la madre de Naruto, Kushina Uzumaki a quien este conoce en su entrenamiento para controlar por completo el poder del zorro de nueve colas y no ser consumado por el odio.



*Ilustración 64:Capítulo 498 del manga, Naruto conoce a su mamá
Fuente: Tumanga online*

Kushina le explica a Naruto que su padre Minato Namikaze (cuarto Hokague) y ella antigua Jinchuriki del zorro de nueve colas habían sellado parte de su chakra antes de morir para poder conocerlo y ayudarlo cuando intentará dominar el poder del zorro. En esta parte del manga, Kushina le revela a Naruto la razón por la que su padre y ella murieron, además de la razón de convertirlo en el Jinchuriki, siendo el motivo el debilitamiento del sello el nacimiento de Naruto, agregando el hecho de que Obito Uchiha (villano y antiguo alumno del cuarto Hokague y al que se daba por muerto) aprovechó tal momento, para atacar a la aldea de la Hoja y así conseguir el poder del zorro de nueve colas para su beneficio.



Ilustración 66: Capítulo 504 del manga, Kushina se despide de Naruto antes de morir
Fuente: Tumanga online.

El otro personaje es Kaguya Ōtsutsuki, quien es la persona de la que se derivan los ninjas; al ser tan poderosa era temida, puesto que, tal poder la volvió cruel y malvada con los humanos que aún no tenían chakra, por consiguiente, sus hijos la sellarían y se dividieron su poder, posterior a ello, el Rikkudo senin uno de sus hijos repartiría ese poder a todos los aldeanos, construyéndose así el mundo ninja.

En la tercera guerra ninja, ella se enfrenta a Naruto tras romper el sello que la mantenía en cautiverio, ella desata su ira contra Naruto y Sasuke Uchiha, quienes les recuerdan a sus hijos (Hagoromo y Hamura) que la sellaron por siglos.



Ilustración 67: Capítulo 680 del manga Kaguya pelea contra Naruto y Sasuke para recuperar su chakra.
Fuente: Tumanga online

Así pues, Kishimoto, representa el encuentro con la Diosa de las dos formas, la una compasiva y dadora de amor, logrando ese sentimiento de pertinencia y otorgando sentido en la identidad del hijo, en el caso de Naruto al conocer su historia refuerza su identidad y camino; y por otro lado la Diosa malvada capaz de arrebatarse el poder, que le ha sido otorgado a Naruto para su conveniencia.

La reconciliación con el padre, “el individuo debe tener fe en la misericordia del padre y debe confiar en esa misericordia” (Campbell, 1959, p.87), en la narrativa de Naruto, se sabía que el cuarto Hokague, Minato Namikaze, había luchado contra el zorro de nueve colas, lo que no habían mencionado en un inicio es que él, sellaría el poder de este demonio en su propio hijo, para salvar a la aldea.

Cuando Naruto, se encuentra con su padre estaba siendo manipulado por el odio que sentía, provocando que el ser demoniaco en su interior salga casi en su totalidad; es entonces, cuando Minato aparece en la consciencia de Naruto (gracias al chakra que había sellado antes de su muerte dentro de Naruto), Minato restablece el sello que mantenía aprisionado al zorro de nueve colas en Naruto.

El problema del héroe que va a encontrar al padre es abrir su alma a tal grado y haciendo caso omiso del terror, que adquiera la madurez para entender cómo las enfermizas y enloquecidas tragedias de este vasto mundo sin escrúpulos adquieren plena validez en la majestad del Ser. El héroe trasciende la vida y su peculiar punto ciego, y por un momento se eleva hasta tener una visión de la fuente. Contempla la cara del padre, comprende y los dos se reconcilian. (Campbell, 1959, p.87).

Cuando Naruto lo ve, lo reconoce como el cuarto Hokague, sin embargo hasta ese momento no sabía quiénes eran sus padres, por lo que todo lo que puede sentir el protagonista es coraje con su padre, por haber sellado al zorro de nueve colas en su interior, lo culpo de la vida que le toco y el camino solitario que atravesó, sin embargo,

cuando Minato le explico acerca de Obito Uchiha, acepto su responsabilidad y dijo que soportaría todo, porque eso lo hace ser merecedor del cuarto Hokague como padre.



Ilustración 68: Capítulo 440 del manga, Naruto se encuentra con su padre
Fuente: Tumanga online



Ilustración 69: Capítulo 440 del manga, Naruto acepta su responsabilidad como hijo
Fuente: Tumanga online

La gracia ultima, “la facilidad con que esta aventura se lleva a cabo significa que el héroe es un hombre superior, un rey nato” (Campbell, 1959, p.101).Es la última prueba donde los héroes mueren y son resucitados por alguna deidad. En Naruto también se cuenta con esto, en la lucha contra Obito y Madara Uchiha (villanos, que requieren el poder del zorro de nueve colas para conseguir su objetivo), Naruto y Sasuke Uchiha pierden su vida, durante este enfrentamiento.

En este punto de la historia, aparece dentro de la conciencia de Sasuke y Naruto, el creador del mundo ninja, es decir Hagooromo también llamado Rikkudo Senin (sabio de los seis caminos), este personaje les cuenta que son la re-encarnación de sus hijos, quienes han estado peleando por cómo debería ser manejado el poder en el mundo ninja, Sasuke seria así el hijo que creía que se debería gobernar mediante la fuerza

(Indra) y Naruto sería el personaje que creía que la comprensión era la mejor arma ninja (Asura).

Hagoromo, también comenta que los antecesores a ellos, fueron Madara (Indra) y Hashirama el primer Hokague (Asura), menciona que él es responsable de esa disputa que ha durado siglos, puesto que confió su voluntad y poder a su hijo Asura, provocando la disputa de poder en ambas partes.

Por lo tanto en esta ocasión, el decide otorgarles el mismo poder a Naruto y Sasuke; finalmente y gracias a este poder otorgado por el creador del mundo ninja, ambos logran salir triunfante de esta batalla. “Donde el héroe común habría de afrontar una prueba, el elegido no encuentra obstáculo que lo retrase ni comete error alguno” (Campbell, 1959, p.101).



Ilustración 70: Capítulo 671 del manga, Hagoromo les da poder a Sasuke y Naruto
Fuente: Tumanga online

La negativa al regreso, “el aventurero debe regresar con su trofeo trasmutador de la vida” (Campbell, p.113). En el anime un claro ejemplo de esto, es cuando Naruto en la cascada de la verdad en la Isla Tortuga, se enfrenta a su lado oscuro, lleno de odio y rencor e incapaz de perdonar a las personas de su aldea que lo hicieron sufrir, “la norma del monomito, requiere que el héroe empiece ahora la labor de traer los misterios de la sabiduría” (Campbell, 1959, p.113).

Entonces Naruto, decide aceptar su odio y su dolor, comprendiendo así que, esa era la manera de sanar. Así pues, el protagonista regresa renovado y con la capacidad y oportunidad de obtener la fuerza del zorro de las nueve colas.



Ilustración 71: Capítulo 495 del manga, Naruto recuerda su pasado
Fuente: Tumanga online.



Ilustración 72: Capítulo 495 del manga, Naruto se acepta
Fuente: Tumanga online.

La huida mágica, es una situación en la que el protagonista o héroe de la historia decide quedarse o favorecer a una dimensión que no es la suya; no obstante no es el caso de Naruto.

El rescate del mundo exterior, es cuando sucede lo anterior, es decir que el personaje decide o es incapaz de volver a su mundo, “el héroe necesitara ser asistido por el mundo exterior al regreso de aventura sobrenatural” (Campbell, 1959, p.120). En este caso, se puede ejemplificar nuevamente cuando Naruto y Sasuke murieron, ellos querían regresar, pero la oportunidad de volver a la vida estaba en sus amigos, quienes los ayudaron y entregaron chakra, hasta que, después a ambos se les otorgo el poder del Sabio de los Seis caminos.

El cruce del umbral del regreso, “el héroe se aventura lejos de la tierra que conocemos para internarse en la oscuridad; allí realiza su aventura, o simplemente se nos pierde” (Campbell, 1959, p.126). Dicho de otra forma, el héroe lucha contra una fuerza superior a la acostumbrada y es llevado a ese mundo. Esto sucede en Naruto, cuando lucha el equipo siete, conformado por Sakura Haruno, Sasuke Uchiha y Hatake Kakashi, contra Kaguya (villana), quien desea que los poderes de Sasuke y Naruto regresen a ella, (originalmente todo el chakra era de Kaguya, pero sus hijos, quienes la sellaron se dividieron su poder), por lo tanto, lleva a estas personas a su dimensión a combatir por la lucha del poder. En efecto, salen virtuosos de la batalla, pero no logran regresar a su dimensión hasta que los antiguos Hokagues (muertos), quienes habían sido revividos con la técnica del Edo-tensei lograron, traerlos de regreso al mundo que conocían.



Ilustración 73: Invocan al equipo 7 para sacarlos de la dimensión de Kaguya.
 Fuente: Tumanga online

Libertad para vivir, “la meta del mito es despejar la necesidad de esa ignorancia de la vida efectuando una reconciliación de la conciencia del individuo con la voluntad universal” (Campbell, 1959, p.136). En Naruto esta libertad es representada mediante una profecía dicha a los bijus por el Rikkudo Senin, quien les menciona que existirá un niño que los trataría como iguales y los llamaría por sus nombres verdaderos, por ejemplo el zorro de nueve colas, sería llamado Kurama (nombre dado por el Rikkudo), al igual que el resto de los Bijus. Esto se representa en el capítulo 692 del manga, cuando los Bijus son liberados.



Ilustración 74: Capítulo 692 del manga, *Naruto el niño de la profecía*
Fuente: *Tu manga online*

Ilustración 75: Capítulo 692 del manga, *Bijus libres*.
Fuente: *Tumanga online*

3.1.7. **Naruto como novela bildungsroman o novela de formación**

El término alemán bildungsroman o novela de formación aparece en 1803, por Karl von Morgenstern de la universidad de Dorpat y es empleado por primera vez por Wilhelm Dilthey en 1870; López Gallego (2013), usa para denominar un tipo de novelas en las que se representa el desarrollo físico, psicológico, moral o social de un personaje que parte desde la infancia hasta la madurez.

Es indudable la presencia de esta novela en el trabajo de Masashi Kishimoto, es decir, en *Naruto* se narra la historia del protagonista desde su infancia, ilustrando como es un niño marginado, sin embargo, poco a poco va logrando ser aceptado por la gente de su aldea.

Wilhelm Dilthey (citado en López Gallego, 2013) menciona que este tipo de novelas tiene características, bien marcadas como:

1. El protagonista necesariamente es un hombre (esto también se alude a que en aquella época la mujer no tenía libertad). En el caso de este anime, obviamente el protagonista (Naruto) es un niño de 13 años que se va desarrollando hasta convertirse en un hombre.
2. El protagonista tiene conflicto con el contexto y lugar donde se forma o vive. Es evidente que Naruto es un niño marginado, que sufre por el rechazo que percibe de la gente que lo rodea, este mismo hecho, hace que él comprenda el dolor de otros y simpatice con sus enemigos.

Para ejemplificar esto, usaremos el capítulo 683 del manga *Naruto*, cuando Obito ve reflejado su antiguo yo en Naruto, es entonces cuando se da cuenta que tomó el camino equivocado, que su sueño de ser Hokage se desvió y que para pagar por sus errores tiene que dar su vida para finalizar la Cuarta Guerra Ninja que él mismo provocó, por causa de haber perdido al amor de su vida Rin.



Ilustración 76: Capítulo 683 del manga, Obito pelea para ayudar a Sasuke y a Naruto.
Fuente: Tumanga online

“Tiene por maestro al mundo y va integrando en su carácter las experiencias por las que va pasando. Sufre por el contraste existente entre la vida que había idealizado y la realidad que tendrá que tendrá que vivir” (López Gallego, 2013, p.63).

3. El protagonista tiene un final feliz; al final de la serie anime, Naruto se convierte en Hokage y es reconocido y querido por los de su aldea, logrando de esa manera cumplir su sueño de la infancia.

“La narración se articula en función de un viaje espiritual del protagonista y no impone a los diversos episodios una sucesión lógica. Además tiene un carácter abierto, lo que

posibilita el surgimiento de otras novelas que continúen la historia” (López Gallego, 2013, p.63).

3.1.8. Naruto y su discurso de sanación en los personajes.

Para realizar este análisis, se tomará en cuenta a los personajes con mayor relevancia en la narrativa dentro del universo de *Naruto*. Es imprescindible, notar que dentro de este anime, existen personajes secundarios y principales que cuentan con su propia historia y trauma, aparte de Naruto.

El primer personaje que aparece en *Naruto* con similitudes con el protagonista, pero que carece de cierto carisma para empatizar con los demás, es Gara un niño de 13 años, que en síntesis, su madre murió dándole a luz; este niño desarrolla algunos traumas a lo largo de su vida, esto se debe, a que es Jinchuriki (portador de un Biju), es marginado y tratado con odio por su padre, que en múltiples ocasiones intenta asesinarlo, dado que, para su padre Gara es un experimento fallido al no tener control sobre la gran cantidad de chakra que se le ha otorgado.



Ilustración 77: Capítulo 133 del manga, Gara le habla a Naruto sobre su pasado.
Fuente: Tumanga online

En la historia, Gara repite las líneas del “¿por qué, existo? Y ¿cuál es el rol de él en este mundo?”, puesto que, sus hermanos le temen, su padre lo odia y su tío materno, quien era la única persona que le había mostrado afecto lo intentó asesinar. A partir de aquí, Gara concluye que su existencia es demostrar que es el ser más fuerte en el mundo y debe matarlos a todos.



Ilustración 78: Capítulo 136 del manga, Gara recuerda las palabras de Yashamaru
Fuente: Tumanga online

En muchas novelas de iniciación, el sacudimiento existencial que aproxima a la adultez y a la instalación en la sociedad, viene ligado al traslado físico. La búsqueda de las vivencias, representada en el viaje, es un motivo esencial en la novela de iniciación, y el desplazamiento puede ocurrir en dos direcciones: el primero corresponde al punto geográfico, es decir, hacia el exterior, para conocer el mundo; el segundo, al ámbito interior, hacia la propia conciencia, para explorar la subjetividad humana (Vadillo, 2012, p.20).

Finalmente, Gara se encuentra con Naruto una persona que es igual que él, pero que, no se encuentra solo y lucha por los demás como si de su vida se tratase, no obstante esta pelea hace que Gara se dé cuenta que solamente él tiene el poder para cambiar por lo que, debe encontrar un camino donde él pueda convivir con las personas que lo rodean. Campbell (1959), en este sentido, encontramos que “el héroe”, por lo tanto, vuelve como un ser transfigurado a enseñar lecciones que ha aprendido sobre la renovación de la vida.

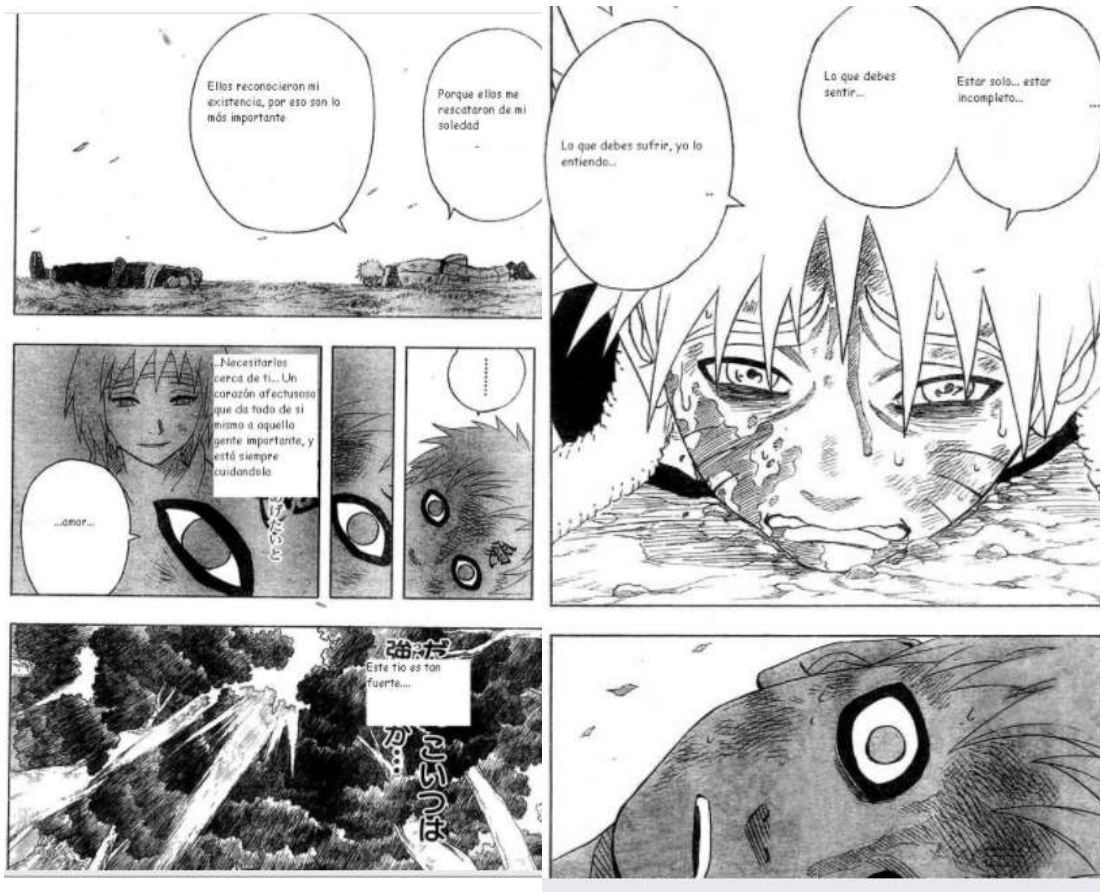


Ilustración 79: Capítulo del manga 138, Naruto le dice a Gara porque lucha
Fuente: Tumanga online

Ilustración 80: Capítulo del manga 138, Naruto le dice a Gara porque lucha
Fuente: Tumanga online

En consecuencia en *Naruto*, también existen personajes como Kakashi Hatake es un hombre solitario quien ha presenciado la muerte de todos sus seres queridos, como sus amigos (Obito y Rin) y el suicidio de su padre; para Kakashi lo más importante es el

trabajo en equipo por encima de las reglas que establece el mundo ninja, esta enseñanza se la dejó su amigo Obito para consolar a Kakashi tras el suicidio de su padre.



*Ilustración 81: Capítulo 456 del manga, Kakashi perdona a su padre por su decisión.
Fuente: Tumanga online*

Este personaje es un ejemplo de superación, de modo que, es el personaje que más pérdidas ha experimentado a lo largo de la trama, Campbell (1959), el horizonte familiar de la vida se ha alcanzado, los antiguos conceptos, ideales y patrones emocionales dejan de ser útiles, ha llegado el momento de avanzar. Así pues, Kakashi también representa un cambio y crecimiento al comprender y aceptar su pasado para ser mejor en el futuro, convirtiendo su tragedia en enseñanzas para el héroe.

En este anime, también es concurrente el discurso del odio o rencor, un personaje crucial para ejemplificar esto es Neji Hyuga, un personaje que viene de un clan prestigioso, por tener un poder ocular que le permite ver los puntos de chakra (puntos de energía) de su oponente y que odia a las personas que están en la rama principal de su clan, porque "obligan a las personas a morir por ellos", y en este caso, Neji los culpa

por la muerte de su padre, para conservar la vida del representante de los Hyuga. Neji crece y se convierte en un ninja prodigio, sin embargo, nunca podrá aspirar a ser cabeza de familia, debido a su posición como rama secundaria en el orden de sucesión. Por lo que este personaje se empieza a obsesionar con el destino y como las cosas ya están escritas para la persona, desde que llega al mundo. “Encerrado en el fastidio, en el trabajo duro, o en la “cultura”, el individuo pierde el poder de la significativa afirmativa y se convierte en un una víctima que debe ser salvada” (Campbell, 1959, p.41).



Ilustración 82: Capítulo 104 del manga, Neji habla sobre el destino.

Fuente: Tumanga online

En contraste con su criterio, se encuentra con Naruto el tipo de persona mediocre que alardea sobre las cosas, para Neji, este personaje es solo un perdedor que nunca llegara a convertirse en Hokague, por lo que, lo intenta convencer de aceptar su destino y desistir de sus sueños, a pesar de ello, Naruto lo enfrenta y le dice que el jutsu en el

que Neji lo considera un genio era el que más le costaba y que si hubiera dado por vencido jamás conseguiría los resultados y fuerza que tiene ahora.



Ilustración 83: capítulo 104 del manga. Naruto habla sobre su camino del ninja.

Fuente: Tumanga online

Es importante señalar que, no todos aspiran a ser una persona reconocida o lograr una hazaña increíble, algunos simplemente, desean superarse a sí mismos y a sus limitaciones, un caso claro es Hinata Hyuga, que a pesar de ser de la rama principal de la familia, nació con un cuerpo débil y es vista por su padre como un estorbo y vergüenza para el clan, debido a que, ella debería sucederlo por ser su primogénita en el liderazgo del clan.

Es un personaje que a partir de conocer la historia de Naruto, de tal manera que empezó a construir su propio camino del Ninja y su sueño se convirtió en sujetar la mano de Naruto. A partir de ahí ella trabaja en sus propias debilidades y a pesar de no destacar en fuerza logro superar sus propios límites sin compararse con algún otro personaje.



Ilustración 84: Capítulo 80 del manga, Hinata se enfrenta a Neji.
Fuente: Tumanga online



Ilustración 85: Capítulo 437 del manga, Hinata pelea contra Pain
Fuente: Tumanga online

Otro caso es Chouji Akimichi, un ninja de contextura gruesa que odia ser llamado “gordo”, a este personaje se lo introduce en la historia como alguien amable, pero incapaz de esforzarse lo suficiente por no lastimar a otros; es un ninja que constantemente está siendo protegido por sus amigos en cuanto a su autoestima y consentido por su instructor ninja.

Uno de los momentos decisivos y representados como una metáfora, es cuando Chouji logra pasar de un niño protegido y consentido a luchar en la guerra ninja contra su instructor y logra dejar los lazos a un lado para salvar aquello que aún permanece al mundo. “El individuo tiene que saber y confiar, y los guardianes externos aparecerán” (Campbell, 1959, p.47).

Este cambio en su personalidad, Masashi Kishimoto lo ilustra como el chakra que toma de su peso, el cual, le permite a Chouji ser una mariposa y luchar contra su mentor Asuma; y así pues, se representa su paso a la etapa adulta.



Ilustración 87: Capítulo 533 del manga, Chouji vs Asuma sensei fuente: Tumanga online



Ilustración 86: Capítulo 534 del manga, Chouji cambia Fuente: Tumanga online

De esta manera concluimos y de acuerdo con Rodríguez Fontela y Gil-Albarellos (citados en Vadillo, 2012). Que consideran que la autoformación no es exclusiva del protagonista, sino que incluye al sujeto lector: que a partir de lo leído e

interpretado, contribuye también según su formación y experiencia, a su propio autoconocimiento mediante la reflexión de sus expectativas vitales y culturales. En el proceso de la lectura, es decir, en el ámbito de la recepción, se produce el fenómeno de trascendentalidad con las novelas de formación, [pues se] provoca la identificación de los lectores con los problemas, las experiencias, las aventuras y desventuras de los héroes de este tipo de novelas

3.2 Entrevista

Usuarios de animeflv.net	¿A qué edad vio anime?	¿Qué le gusta del anime Naruto?	¿Se identifica con algún personaje?	¿Cuál es el mensaje que quiso dejar el anime Naruto?	¿Naruto influyo de manera positiva o negativa en su vida?	¿Se considera Otaku?
Wesley Bedon	Empecé a ver anime por mi papa, recuerdo que el primer anime que vi fue	A mí me gusta Naruto porque es un anime de acción, me gusta que Naruto no se dé	Me identifico con Shikamaru porque soy una persona ociosa, pero al	Creo que lo que trata de comunicar en valores es que seas persistente y que estés ahí,	Influyo de manera positiva cambio mi manera de ver a la gente y sobre todo a que	No, me considero Otaku porque no he visto tantos animes; no soy una persona

	<p>Dragón</p> <p>Ball a los 5 años.</p> <p>que aportando su grano de arena para cambiar al mundo.</p> <p>Me gusta que influye en el resto de personajes.</p>	<p>por vencido y</p> <p>que</p> <p>aportando su grano de arena para cambiar al mundo.</p> <p>Me gusta que influye en el resto de personajes.</p>	<p>igual que Shikamaru</p> <p>También Hashirama</p> <p>porque intenta hacer algo bueno para los demás y yo también soy así con mi familia y amigos.</p>	<p>aunque no seas un genio que no importa cuánto te derrumbe la vida, te debes levantar y que si una persona confía en ti es suficiente.</p> <p>Y que hay personas malas pero que tú tienes el poder para hacer un cambio en ellas también.</p>	<p>tengo que esforzarme por mis sueños.</p>	<p>que intenta vivir la vida de los personajes</p>
--	--	--	---	---	---	--

Josué Bonilla	No recuerdo la edad, pero veía con mi hermano mayor en la televisión.	Lo que me gusta es que todo está trabajado por alguien superior y que el héroe se puede convertir en villano o el villano en héroe.	Yo tengo dos personajes : Itachi porque él supo seguir órdenes y Obito por su tenacidad al conseguir las cosas. Creo que soy así en la vida real, con las personas a mí alrededor.	Creo que quiso reflejar la vida, como lidiar con el odio de las personas. Y que se debe hacer cuando te encuentras con personas negativas y con qué parte te quedas tú con lo bueno o lo malo.	Me ha influenciado en no darme por vencido y amar a la familia.	No, porque haciendo ya no veo anime, y no participo tanto en eventos otakus
----------------------	---	---	--	--	---	---

Jefferson Cofre	Comencé a ver desde la infancia sin saber que era anime, ya consciente mente a los 15 y eso fue porque donde yo vivo existe una tienda que vende artículos de animes, el dueño me recomendaba que series ver	A mí al principio no me llamo la atención Naruto. Un amigo me recomendó pero no recuerdo porque no quise darle una oportunidad. Creo que lo que más me gusta de este anime es como manejan los mitos	Me gusta Nagato, me identifico con él porque todos tenemos un pasado oscuro, pero a veces nos tratamos de redimir de nuestros errores.	Mensaje como tal sería el hecho de que hay que esforzarse por las cosas que uno quiere. Kishimoto quiso darle un impulso a los japoneses mismo, porque allá existe a diario millones de suicidio	Naruto me enseñó que hay que conocer las cosas antes de juzgarlas, entonces yo diría que de manera positiva si y de manera negativa también porque te hace consciente de lo cruel que es el mundo.	Sí, me considero Otaku he visto más de 200 animes y 300 mangas es un mundo increíble el de anime, pero me ha ayudado a expandirm e en el mundo del arte.
------------------------	--	--	--	--	--	--

	<p>y me invitaba a eventos.</p>	<p>japoneses y como moderniza n su cultura dentro del anime.</p> <p>La narrativa también me gusta muchísimo.</p>		<p>porque es una sociedad con bastante complicaciones, claro acá lo vemos como un país perfecto pero es bastante estricto.</p> <p>Yo soy escritor y te puedo decir que los artistas creamos una ventana de escape de</p>		
--	---------------------------------	--	--	--	--	--

				la realidad para las personas y les damos un objetivo a las personas.		
José Esquivel	Creo que cuando empezó a dar en la tv. A los 5 o 6 años. Daba caballeros del Zodiaco, Candy por ejemplo.	Me encanta la narrativa que tiene, pero también su banda sonora, de hecho la pongo cuando me siento decaído y me digo a mi mismo hay que	No me identifico con algún personaje, en cierto momento si con actitudes de algunos personajes como Shikamaru y a ratos a Neji.	La persistencia, el hecho de que debes enfocarte en tus metas y que pase lo que pase en tu vida si te mantienes enfocado lo vas a lograr.	Si, por ejemplo que a veces para cumplir tus sueños debes aplastar a otros como Madara Uchiha. Y lo bueno es que tienes que	Creo que sí, consumo bastante anime, no he hecho cosplay de animes, pero si he hecho otros más medievales.

		levantarnos.		Y que este mundo no es blanco ni negro, tiene sus matices.	luchar, a pesar que no te quieran, porque eso es ser una buena persona	
Javier Gonzales	Empecé a ver a los 5 años por la televisión, recuerdo que mi primer anime fue Dragon Ball	Me gusta cómo nos enseñan a confiar en nosotros mismos, a mí la historia que más me gusta de los personajes fue la de Hinata.	Creo que con Obito, era un niño bueno, divertido, luego le pasaron cosas malas y cambio, algo parecido me paso a mí pero	Que tenemos que seguir adelante y luchar por nuestros sueños.	Influencia positiva porque tiene muchos valores como la lealtad, la disciplina y respeto por otros	No me considero otaku, me gusta mucho el anime, pero creo que no enfoco mi vida al anime.

			ahora estoy bien.			
Vinicio León	Empecé a ver anime a los 22 años, hace mucho tiempo, el primer anime que vi fue Naruto, con un grupo de diez amigos.	Me gusta como explica la cultura japonesa, pero sobre todo como muestran cosas de la vida real. Me gusta que constante mente nos dice que no tienes que ser un genio para brillar.	Con Naruto, porque al igual que él no soy brillante, pero me esfuerzo y logro destaca y con Itachi porque de cierta manera no me gusta molestar a mi familia con mis problemas, prefiero cargarlas yo solo.	Luchar por cumplir tus sueños, cuidar la amistad, no rendirse por los obstáculos, porque la vida es dura y no avisa cuando te va a golpear y debemos estar listos para estos golpes y	Creo que de las dos formas positivam ente porque me enseña a ser constante con mis sueños, antes yo no me esforzaba, pero después de ver Naruto genero ese cambio en mí. De manera	Hoy, por hoy no, pero antes sí. Ahora tengo a mi esposa a mi hija, el trabajo que no me permiten ver tanto anime como me gustaría.

				saber que de uno depende si se vuelve mala persona o no.	negativa el odio y violencia misma que se muestra en la realidad.	
Ricardo Lucero	Empecé a ver a los 4 o 5 años, recuerdo que vi Mazinger Z por televisión en ese entonces.	Me gusta su historia, aunque bueno, en el anime shonen es típico los personajes de los niños que crecen y se convierten en el más fuerte.	Diría que con Shikamar u, porque es inteligente pero perezoso.	Que puedes lograr todo aquello que quieras, siempre y cuando te esfuerces por ello.	De manera positiva porque, te dice que no importa que tú seas una persona normal, si te esfuerzas puedes alcanzar o ser mejor que las personas	Si me considero otaku porque he invertido, tiempo y dinero. Tengo coleccion s, cd.

					que nacieron con dones.	
Margarita Luna	Empecé a ver a los 6 o 7 años, junto con mi papa veíamos Dragon Ball.	Me gusta cómo nos enseñó a creer en nosotros mismos.	Me identifico con Sasuke, él es una persona solitaria, que se superó estando solo, yo vivo sola desde los 16 años y no me siento sola, pero si me he ido superando .		Me influenció de buena manera me ha hecho una persona más motivada, porque de ser una persona como Sasuke me volví en alguien positivo como Naruto, me ayudo a entender	No soy otaku, tengo muchos otros pasatiempos.

					a la gente saber que tal vez paso por algo malo y ser más comprensi va con los que me lastimaron .	
Tatiana Reyes	A los 5 o 6 años con mi hermana veía anime.	Me gustó un poco más el principio de Naruto y la narrativa de cada uno de sus personajes secundari os.	Con Shikamar u, él no tiene una vida dramática, pero se inmiscuye en la vida de sus amigos y bueno también	Que si te esfuerzas, puedes lograr lo que te propongas aunque existan obstáculos en la vida.	Yo veía Naruto en la adolescenc ia cuando te haces muchas preguntas, acerca de ¿cómo va a hacer tu vida?, entonces	Yo si soy otaku, yo creo que te gusta tanto que empiezas a tener cosas relacionad as con el anime o tus pasatiemp

			porque me considero perezosa.		influencio en la manera en la que me enfrentaba al mundo y a ciertas situaciones, yo creo que influencio solo de forma positiva.	os los combinas, por ejemplo yo dibujo, hago manualidades de todo lo centro en el anime, invirtiendo dinero y tiempo.
David Román	Yo empecé a ver desde los 5 años, en el canal 4, empecé a ver Dragon Ball, Varón	Lo que más me gusta de Naruto es que la trama es muy buena y hasta maneras	yo me identifico con tres personajes Hashiram a: porque a pesar de que no puede cumplir	Para mí básicamente es si tienes un sueño cúmplelo y por más adversidad es que tengas tu	Creo que influencia positiva, el hecho de no rendirme y que nada se va a lograr solo y que las	En el colegio si me consideraba Otaku, yo compraba todo el tiempo figuras y

	<p>Rojo, Inuyasaha</p>	<p>de gobierno, me encanta la trama de los personajes secundari os, obvio el protagonis ta también tiene su propia historia de fondo, pero para mí los personajes que se roban la historia son los secundari</p>	<p>sus sueños lo deja a la siguiente generació n el confía. Itachi, porque el a pesar de tener sacrificio el hizo todo por su hermano y yo sería igual haría todo por mi familia. Minato Namikaze porque por más</p>	<p>puedes cumplirlo si te enfocas y trabajas por ellos.</p>	<p>cosas de mayor importanc ia vas a necesitar que alguien te ayude, que no puedes lograrlo todo tu solo.</p>	<p>cosas del anime, pero por tema de estudios ya no veo tanto.</p>
--	----------------------------	--	--	---	---	--

		os que hace conectar con ellos más que con el principal.	que aparezcan dificultad es ,el analiza, mantiene la calma y yo trato de ser igual			
José Romero	Lo veía de niño, comencé a ver a los 5 años, con Dragon Ball y Super campeone s en ese entonces lo veía en unos cds, alquilába mos con	Lo que más me gusta de Naruto es su banda sonora a veces era demasiado melancóli ca, obviamen te la trama también.	Me gusto siempre el personaje de Itachi, me identifico con él porque trato ser justo y correcto con todos.	Sean ustedes mismo y si se proponen algo cúmplanlo .	Influencia de manera muy positiva, porque a veces uno piensa que no puede hacer algo pero si tienes dos piernas, dos manos tienes las mismas	No me considero otaku, solo veo anime por diversión, no tengo mucho conocimie nto pero si me gusta ver mucho anime., pero solo me he

	mi hermano y nos encantó, así mismo inicie con Naruto.				posibilidades.	visto alrededor de 10.
Andrés Sánchez	Cuando era niño a los 5 años.	Me gusta la narrativa y el desarrollo de cada personaje.	Realmente me gusta Kakashi porque es un personaje súper centrado porque a pesar de haber perdido a sus padres el sigue la lucha y su historia es muy linda,	Kishimoto hizo esta obra pensando en superamiento propio porque en su tiempo de juventud todos los adultos estaban pasando por una mala etapa	Hubo un momento en el que pase por bastante cosas difíciles y me sentí como Gara, no sabía mirar más allá del propósito que yo tenía y cuando vi	No me considero otaku porque he visto muy poco, muy pocas obras y bueno de Naruto si se todo pero del resto de animes no sabría responder.

			Yo me identifico con este personaje porque me considero una persona neutra y que me gusta proteger a los míos como Kakashi a su equipo	y el hizo esta obra dejándole el mensaje de que esforzánd ose y pensando positivo uno puede salir adelante.	justo este arco me enseñó a abrirme un poco más y no aferrarme en una solo idea de las cosas. Entonces diría que sí, influyo de manera positiva.	
--	--	--	---	--	---	--

Tabla 1: entrevista realizada a los usuarios de la plataforma digital animeflv.net

3.2.1 Análisis de los datos obtenidos de la entrevista

Para el siguiente análisis e interpretación de los datos cualitativos se usó seis preguntas de guía, mismas que fueron aplicadas a 12 personas que son usuarios de la plataforma animeflv.net.

Pregunta N° 1: ¿A los cuantos años empezó a ver anime?

Con respecto a la pregunta N° 1, los usuarios de la plataforma digital animeflv.net, empezaron a visualizar anime a los 5 o 6 años, en la mayoría de casos influenciados por alguien de la familia y sin tener claro el concepto de lo que es anime.

Pregunta N° 2: ¿Qué le gusta del anime Naruto?

Con respecto a la pregunta N° 2, los 12 usuarios de la plataforma animeflv.net, concuerdan en que es la narrativa del anime Naruto principalmente lo que les llama la atención, 2 de ellos añadieron que la banda sonora es un atractivo del anime.

Pregunta N° 3: ¿Se identifica con algún personaje?

Con respecto a la pregunta N° 3, los resultados indican que de los 12 entrevistados 4 se identifican con Shikamaru Nara, por el hecho de representar a una persona común y corriente que si se propone lograr algo, a pesar de la pereza lo logra; 3 personas mencionaron a Itachi Uchiha por la disciplina y la carga que lleva el personaje; el resto se identificó con el protagonista de la historia Naruto Uzumaki, Sasuke Uchiha, Nagato, Obito Uchiha y Kakashi Hatake.

Pregunta N° 4: ¿Cuál es el mensaje que quiso dejar el anime Naruto?

Con respecto a la pregunta N° 4, los entrevistados concordaron en que el mensaje que les deja esta obra, es el hecho de ser persistentes con sus sueños y que el esfuerzo es lo único que los va a llevar a su objetivo.

Pregunta N° 5: ¿Naruto influyo de manera positiva o negativa en su vida?

Con respecto a esta pregunta, de los 12 entrevistados 2 dijeron que el anime los había influenciado de manera negativa, debido a las escenas de pelea y odio que muestran similitud con la realidad, por otra parte los otros 10 mencionaron que el anime Naruto los ayudo a convertirse en mejor persona y a comprender a las personas con diferentes ideologías a las suyas.

Pregunta N° 6: ¿Se considera Otaku?

En este caso, de los 12 entrevistados solo 4 admitieron ser otakus puesto le dedican tiempo e invierten en su pasatiempo; otras 2 admitieron haberlo sido en alguna etapa de su vida, pero por cuestiones de estudio o trabajo no pueden dedicarle tanto tiempo; y 6 de ellas consideran que les falta experiencia con contenido anime e invertir tiempo para ser considerados otakus.

CAPÍTULO IV

Conclusiones:

Naruto es un anime Shonen y tiene similitudes en su narrativa con una novela de formación, donde el héroe comienza como alguien que es incapaz de lograr algo en la vida, sin embargo con el paso de los años se convierte en alguien importante para la sociedad, a más de ello, las am a través de Joseph Campbell en su libro “El héroe de las mil caras”.

El anime ha logrado influir de manera positiva en su mayoría a los fanáticos del anime, quienes sienten afinidad con la narrativa del anime Naruto.

Los usuarios de la plataforma animeflv.net consideran que Naruto ha marcado una etapa de su vida, que les ha permitido mejorar y afrontar sus problemas cotidianos.

La mayoría de personas que han visto el anime Naruto, son los niños de los 90s mismo año en el que se dio a conocer y tuvo acogida en Latinoamérica por lo que los entrevistados en general tienen un rango de edad entre 20 a 30 años.

Bibliografía:

1. Abruzzese A. (2004). Cultura de Masas. Cuadernos de la Información y Comunicación.
Disponible en:<http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/CIYC0404110189A/7316>.
2. Álvarez, F. (2016). Cibercultura otaku. Un análisis interdiscursivo de
3. Identidades fan puestas en escena en grupos de Facebook. Universidad de la Frontera.
Recuperado
de: <http://publicacionescienciassociales.ufro.cl/index.php/perspectivas/article/view/619>
4. Adorno, T, Horkheimer, M. (1998). Dialéctica de la Ilustración. Madrid: Trotta.
5. Barbieri, D. (1998). Los lenguajes del comic. Barcelona: Paidós.
6. Brito, X, Levoyer, S. (2015). De la industria cultural a la cultura mediática, nuevas formas de pensar a los medios. Revista Razón y Palabra (19). Disponible en:
<https://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/123>
7. Campbell, J (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del Mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
8. Chillón, Al. (2000). La urdimbre mitopoética de la cultura mediática. Anàlisi: Quaderns de comunicació i cultura, (24), pp. 121-159.

9. Cobos, T. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en américa Latina. Revista Razón y Palabra (72)- Disponible de: <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199514906046.pdf>
10. Cuñarro, J y Finol, E. (2013). Semiótica del cómic: códigos y convenciones. Revista Signa 22
(23). Disponible: <http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/viewFile/6353/6086>
11. Gomez, A. (2012). Otakus and cosplayers. The social recognition of the universe sleeve in Spain. Revista Puerta a la lectura (24).Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4026648.pdf>
12. Grez, J. (2014). Naruto Uzumaki y su camino del ninja: un relato deformación, transformación y sanación. Universidad de Santiago de Chile. Recuperado de: https://www.academia.edu/14539975/Naruto_Uzumaki_y_su_camino_del_ninja_un_relato_de_formaci%C3%B3n_transformaci%C3%B3n_y_sanaci%C3%B3n
13. Gandler, S. (2009). Fragmentos de Frankfurt: Ensayos sobre la teoría crítica. México: Siglo Veintiuno.
14. Gubern, R. (2013). De los cómics a la cinematografía. Real Academia de Bellas Artes de San Fernando. Recuperado de: https://www.realacademiabellasartessanfernando.com/assets/docs/discursos_ingreso/Gubern_Roman-2013.pdf?PHPSESSID=f0943bad8efcc1ec0c9417eb4872c4a1
15. Hall, S. (2013). *Sin garantías*. Quito. Corporación Editora Nacional- UASB.
16. Intriago, D. (2017). Análisis de la influencia cultural del anime japonés en la recepción comunicológica de estudiantes de primer a tercer semestre de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil. Universidad de Guayaquil. Recuperado de: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/20941/1/TT%20Intriago%20C3%B3rdova%20Dialmar%201.pdf>

17. Lipovetsky, G. (2006). El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades. Barcelona: Anagrama.
18. Macé, E. (1997). La televisión del pobre. La participación del público, en Dayan, Daniel, comp. En busca del público: recepción, televisión, medios. Barcelona: Gedisa
19. Mangirón, C. (2012). Manga, anime and Japanese video games: analysis of key factors of their overall success. Revista A las puertas de la lectura (24)- Disponible en: <https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2012/184813/MangironMangaAnimeYVideojuegosJaponeses.pdf>
20. Marcuse, H. (1968). El hombre unidimensional: Ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada. México: Joaquín Mortiz.
21. Martínez Román, J. (2014). Manga y anime: La historia ilustrada. Academia Universitaria
22. Torres
Quevedo. Disponible: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6096393.pdf>
23. Martín-Babero, J. (1997). De los medios a las culturas. Bogotá: Tercer Mundo.
24. Monsiváis, C. (2000). Cultura –y sociedad en América Latina. Barcelona: Anagrama.
25. Morales, S. (2015). Estudio de los imaginarios que se construyen a través del manga y anime en las culturas otaku y cosplay. Universidad Central del Ecuador. Recuperado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/5058/1/T-UCE-0009-416.pdf>
26. Muñoz. B. (2011). La Industria Cultural como industria de la conciencia: el análisis crítico en las diferentes generaciones de la teoría de la escuela de Frankfurt. Constelaciones, Revista de Teoría Crítica. Disponible en: http://www.constelaciones-rtc.net/03/03_04.pdf

27. Muñoz, B. (2009). Escuela de Frankfurt: Primera Generación, en Román Reyes, *Diccionario Crítico de Ciencias Sociales. Terminología Científico-Social*, (págs. 37-46). Madrid-México: Plaza y Valdés.
28. Rincón, O. (2006). *Culturas mediáticas*. Barcelona: Gedisa.
29. Rodríguez, I. (2014). *El realismo en el anime: Una perspectiva occidental a través de sus obras populares*. Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/29562/1/T35952.pdf>
30. Ruétalo, V. (2009). Industrias Culturales. En M. M. Szurmuk, *Diccionario de estudios culturales* (págs. 154-158). México: Siglo XXI Editores.
31. Santiago, J. (2012). Generation Manga. Global peak of the imaginary manga-anime and his repercussion in Spain. *Revista A las puertas de la lectura* (24) Recuperado de:
32. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4026509.pdf>
33. Vadillo, C. (2012). *El bildungsroman en las narradoras españolas de postguerra: 1940-1960*. Departamento de Filología Española. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10486/660405>
34. Stevenson, N. (1998). *Culturas mediáticas: teoría social y comunicación masiva*. Buenos Aires: Amorrortu.
35. Zermeño, C. (2011). El manga y la evolución de las leyes sobre pornografía en Japón. *Ciencia Ergo Sum*, vol. 18, núm. 2. Disponible: <https://www.redalyc.org/pdf/104/10418753011.pdf>