



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN

Análisis de la narrativa audiovisual del anime Naruto
Shippuden Batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha 6 caminos

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Ciencias de la Comunicación

AUTORES:

Giraldo Zela, Gonzalo (ORCID: [0000-0003-0009-8741](https://orcid.org/0000-0003-0009-8741))

Santa Cruz Huerta, Claudio Alberto (ORCID: [0000-0002-6355-6618](https://orcid.org/0000-0002-6355-6618))

ASESOR:

Mgtr. Matías Cristóbal, Obed Isaías (ORCID: [0000-0001-6378-0719](https://orcid.org/0000-0001-6378-0719))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Procesos Comunicacionales en la Sociedad Contemporánea

LIMA – PERÚ

2021

Dedicatoria:

Dedicamos este informe de investigación a nuestras familias y amigos quienes nos apoyaron en todo momento, a nosotros por el arduo trabajo, maestros de la carrera y una dedicatoria a mi abuela Martha por siempre iluminar mi camino.

Agradecimiento:

A todos los que confiaron en nuestra capacidad y talento. Un agradecimiento especial a mi hermana Alexandra que me impulsó y apoyó a estudiar la carrera de Ciencias de la Comunicación. .

ÍNDICE DE CONTENIDO

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
I.INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	13
3.1 Tipo y diseño de investigación	13
3.2 Categorías, Subcategorías y matriz de categorías.....	14
3.3 Escenario de estudio.....	15
3.4 Participantes	15
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	16
3.6 Procedimientos	17
3.7 Rigor científico	17
3.8 Método de análisis de la información	19
3.9 Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	20
V. CONCLUSIONES	28
VI. RECOMENDACIONES	29
REFERENCIAS.....	31
ANEXOS	37

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Datos académicos de los expertos

Tabla 2: Coeficiente de V de Aiken

Tabla 3: Ficha de observación 1

Tabla 4: Ficha de observación 2

Tabla 5: Ficha de observación 3

Tabla 6: Ficha de observación 4

RESUMEN

La presente investigación planteó la problemática de la narrativa audiovisual del anime Naruto Shippuden, durante la batalla de Maito Gai contra Madara Uchiha 6 Caminos, puesto que su contenido no es difundido por el medio televisivo como lo fue en su época dorada. La investigación tiene como objetivo general identificar la narrativa audiovisual del anime Naruto Shippuden de la batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha. Se realizó un enfoque cualitativo de tipo aplicada, de nivel Hermenéutico con un diseño de estudio de caso. Se utilizó la técnica de observación y el instrumento denominado ficha de observación. Después se llegó a la conclusión que el uso adecuado de la narrativa audiovisual dentro de un film, serie o animación, logra el éxito buscado desde un inicio y todo gracias al manejo de los elementos que contiene la estructura narrativa y audiovisual (Diégesis, Imagen y Sonido). Los cuales se vieron plasmados de diversas formas en el anime. Además, el contexto del Anime se relaciona con la realidad que viven muchas personas en diferentes países, las cuales están envueltas en peleas, tragedias y miedos que marcan el anime en cada capítulo.

Palabra clave: imagen, sonido, personaje de ficción, anime, narrativa audiovisual

ABSTRACT

The present investigation raised the problem of the audiovisual narrative of the anime *Naruto Shippuden*, during the battle of Maito Gai against Madara Uchiha. Since its content is not broadcast by television as it was in its golden age. The general objective of the investigation is to identify the audiovisual narrative of the anime *Naruto Shippuden* of the battle of Maito Gai vs Madara Uchiha. A qualitative approach of applied type, Hermeneutic level with a case study design was carried out. The observation technique and the instrument called observation sheet were used. Then it was concluded that the proper use of audiovisual narrative within a film, series or animation achieves the desired success from the beginning and all thanks to the management of the elements contained in the narrative and audiovisual structure (Diegesis, Image and Sound). Which were reflected in various ways in the anime. In addition, the context of the Anime is related to the reality that many people live in different countries, which are involved in fights, tragedies and fears that mark the anime in each chapter.

Keywords: image, sound, fictional character, anime, audiovisual narrative

I. INTRODUCCIÓN

Para examinar la investigación relacionado a la narrativa audiovisual fue necesario hacer una pequeña crónica del anime Naruto Shippuden de origen japonés, donde surge la creación de dicho producto audiovisual dándole una gran fama para convertirlo en uno de los formatos más vistos y exitosos de la televisión, además de tener seguidores a nivel mundial.

El avance de la tecnología causó la aparición de nuevos medios de comunicación que difunden todo tipo de contenido en los que destaca el internet, redes sociales, originando que se conecten con diferentes países. Los animes, sobre todo el material original japonés, no se transmitieron con frecuencia en la televisión como se solían transmitir y es ahí donde las personas conocían más la animación japonesa.

Por lo tanto, el problema es porqué se dejaron de difundir los animes en la televisión peruana puesto que tuvo un impacto masivo que, a pesar de tener más espectadores, se dejó de emitir. El anime Naruto Shippuden, la batalla de Maito Gai y Madara Uchiha sirvió como eje central del informe de investigación, que fue tan viral en las redes sociales y los elementos fueron relevantes para la expectación del episodio y el impacto que causó en su momento de emisión.

Gran parte de los trabajos realizados encontramos investigaciones del anime referidos a un shonen específico, saga o el concepto del anime en general; sin embargo, profundizar en una batalla específica entre dos personajes no es muy estudiado y es por ello que este informe abarcó esta variable para ampliar la investigación de la narrativa audiovisual sobre los animes.

Los seguidores del anime consideraron que el producto audiovisual de consumo masivo era una fuente de entretenimiento por diferentes factores que se desarrolló durante la transmisión de los episodios. Tenían diferentes preferencias como las peleas, aventuras, romance, historia de superación como también el identificarse con algún personaje.

La animación japonesa generó un alto grado de satisfacción en los diferentes géneros que existen, para Vidal (2010) el anime tiene muchos géneros en la cual aparece más conformes en las mezclas, las temáticas y se tratan de aquellas que no han sido desarrolladas, mediante las clasificaciones más utilizadas e impactadas. Aquellas que definen el anime por el segmento que está dirigido y lo etiqueta por un mejor tema desarrollado que considera a los géneros shonen y shojo.

Naruto Shippuden tiene como significado: Naruto “Las crónicas del huracán”, los episodios se transmitían por diferentes plataformas: el internet y la televisión (que transmitía en dos horarios). La razón por la cual se realizó el trabajo de investigación es para analizar el anime Naruto Shippuden del capítulo 418 hasta el 421 durante la batalla de Maito Gai contra el villano Madara Uchiha.

La narrativa audiovisual se entiende en contar los hechos en diferentes modos (real o ficticios) mediante lo visual y sonoro, son las principales herramientas donde se logra captar de manera adecuada las historias para entenderlo de forma ordenada. No obstante, para llegar a observar dicha narrativa audiovisual para la investigación se entendió en la historia y el contexto del capítulo 418.

En primer lugar, el origen del anime se situó en Japón en el año 1957, siendo su primera creación un cortometraje de animación con 13 minutos de duración, sin embargo, en esos años los animes eran muy representados por las historias que contaban. Actualmente tienen una gran relevancia por su calidad de imagen, la banda sonora, el estudio de animación y la gran influencia de la sociedad peruana como los cosplay, Comic-Con y entre otros, dando así la caracterización de sus personajes de animes favoritos.

Los animes que gustaron tanto a niños como adolescentes y adultos, a la mente aparecen nombres como Dragon Ball, Caballeros del Zodiaco, Pokémon, Digimon, entre otros. Sin embargo, Naruto Shippuden ha sido uno de los animes más visto durante su transmisión, la cual en esta época se fue viralizando en las redes sociales porque sus capítulos cuentan drama, suspenso, acción e incluso

motivación en el cual tanto el personaje principal como el resto del elenco dan ese mensaje de seguir firmes en sus caminos o metas.

El internet y la televisión han ayudado mucho en todo este tiempo puesto que el anime Naruto Shippuden se emitía en Facebook y YouTube e inclusive en otras páginas y en la actualidad los episodios son reproducidos por Netflix y televisión. Según Caramelo (2019), las historias que se cuentan son capaces de sentir al personaje en la escena y viven cada situación como si fuese el último, por ello un programa o serie de TV se volverá a ver por lo satisfactorio que ha sido.

Su contenido es apto para todo público porque abarca temas de amistad, aventura y amor. Muchos han podido ver Naruto Shippuden en estos tiempos de cuarentena por la gran trama quedando totalmente satisfechos. Ahora, la batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha fue una de los capítulos más emocionante de la saga de la Cuarta Guerra Mundial Ninja. Para el planteamiento del problema de la narrativa audiovisual lo importante es ver el concepto que se recalca en el contenido, las nuevas herramientas tecnológicas que ayudaron a entender mejor la parte visual. Por lo tanto, el problema general fue ¿Cómo se presentó la narrativa audiovisual del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha?

El trabajo de investigación buscó el análisis del contenido de cada elemento que compone, por lo general este trabajo consistió en los detalles de cada problema específico y así ver el contenido que tiene el anime que refleja el interés de las personas.

Problema específico 1: ¿Cómo se presentó la diégesis del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha?

Problema específico 2: ¿Cómo se presentó la imagen del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha?

Problema específico 3: ¿Cómo se presentó el sonido del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha?

El presente trabajo es elaborado para las Ciencias de la Comunicación porque permitió visualizar otros elementos y así ver más instrucciones de la narrativa

audiovisual debido a que actualmente la tecnología ayuda en el ámbito audiovisual dando vida a todo lo creado, por lo general las distintas plataformas ayudan al espectador para que tenga un gran interés en el contenido y así obtenga mucha popularidad este anime.

Naruto Shippuden tiene en su haber capítulos de los cuales sus escenas asombran al espectador, según Castellanos, J., Montoya y J., Páez, A. (2019) en la manera audiovisual se plasma el fenómeno que caracteriza a esta serie y describe un análisis desde la narrativa audiovisual para un buen contenido.

Por lo tanto, el trabajo sirvió de ayuda a futuros investigadores para que tengan noción de cómo es la narrativa audiovisual, y sea un aporte más para el profesionalismo de las Ciencias de la Comunicación, dado que se estudia con facilidad cada término de lo visual y sonoro.

Al momento de observar el capítulo, se muestran rasgos que identifican a cada género del anime. Por ello, Oñate (2019) sostiene que las características que define a un personaje son sus ojos por la cultura asiática siendo un rasgo muy conocido por su tamaño diminuto, la cual representa de esta manera sus principios de los animes en Japón.

La justificación se basó en un objetivo general y 3 objetivos específicos para así poder identificar las manifestaciones y los resultados de todo el proceso del trabajo que se ha realizado como la narrativa audiovisual y el análisis de Naruto Shippuden.

El Objetivo General consiste en identificar la narrativa audiovisual del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha sabiendo que, es una de las batallas que impactó al espectador y que logró una aceptación de la audiencia mediante la historia contada en lo visual y sonoro.

Los Objetivos Específicos son:

Objetivo específico 1: Identificar la diégesis del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha

Objetivo específico 2: Identificar la imagen del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha

Objetivo específico 3: Identificar el sonido del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha

II. MARCO TEÓRICO

La revisión de la literatura lleva al esclarecimiento del problema puesto que la televisión peruana no está difundiendo los animes ya sea en el análisis externo en el Perú, o no los comercializa, las cuales son de mayor impacto en las personas que son amantes del anime, es por ello que hay problemas en la difusión de los canales televisivos.

La televisión peruana no transmitía los animes puesto que anteriormente se emitía cada día a nivel nacional; sin embargo, en los países extranjeros tampoco se emiten los productos japoneses, la cual los espectadores dejaron de seguir la TV y migraron a las redes sociales y el internet para poder ver los capítulos que salían.

La narrativa audiovisual es un punto fundamental en cualquier serie, película, anime, entre otras producciones audiovisuales, por lo que se han recopilado antecedentes para entender mejor el trabajo de investigación.

Marcelo (2018), señaló en su investigación que el objetivo general fue analizar las secuencias del elefante desaparecido donde enfocó personajes, la trama, el clímax y el desenlace del análisis de la película, El método utilizado presenta un enfoque cualitativo, dado que como teoría utilizó la estructuralista. El instrumento realizado fue la ficha de observación. En conclusión, el resultado fue vital para identificar momentos claves, la trama en cuestión y cuáles eran los narradores que ayudaban a entender mejor de qué manera se iba contando la película.

Rodríguez (2015), señaló en su investigación que el objetivo general fue analizar el desarrollo de ambos aspectos hasta el límite que marca la película. El

método utilizado presenta un enfoque cualitativo a la vez utilizó las teorías como estructuralista y el Centro de Birmingham. El instrumento metodológico realizado fue ficha de entrevista y en conclusión se determinó que se ha llevado a cabo varios criterios, el más importante de todos de ellos es la densidad ideológica y propagandista que contiene las películas, densidad que ha quedado demostrado y que comparten otra variedad de títulos recientes.

Villalobos (2017), señaló en su investigación que el objetivo fue determinar las características de la narrativa visual del anime Sailor Moon. El método utilizado fue cualitativo y como teoría utilizó la sociedad de la información, la cual su enfoque fue cualitativo. El instrumento metodológico realizado fue guía de observación y ficha de entrevista. En su conclusión se determinó que los personajes de la historia de Sailor Moon son personajes de tipo redondo; puesto que no mantienen el mismo ritmo, si no que pueden ir variando desde sus emociones hasta su manera de actuar, también pueden modificar sus metas iniciales como en caso de los villanos que al final pueden ser redimidos.

Dussan (2014), señaló en su investigación que el objetivo general fue identificar las constantes de la narrativa audiovisual de las películas de Wes Anderson. El método utilizado fue cualitativo y como teoría fue estructuralista, la cual su enfoque fue cualitativo. El instrumento metodológico realizado fue hoja de registro informativo. En conclusión, se determinó que las constantes argumentales de las películas de Wes Anderson se basan en el tema de familia en crisis y personajes con problemas existenciales acaecidos por traumas pasados y proximidades a transiciones de la vida.

Castillo (2018), señaló en su investigación que el objetivo general fue analizar la narrativa audiovisual de la serie “13 Reasons Why” de Netflix, 2018. El método utilizado fue cualitativo y como teoría fue narrativa de Gerard Genette. El instrumento metodológico realizado fue ficha de observación. En conclusión, se determinó que va de acuerdo al objetivo principal de la narrativa audiovisual que presenta la serie “13 Reasons Why”, debido a que los elementos logran transmitir las emociones de los personajes, además de generar intriga a la audiencia, así como despertar el interés social que era uno de los productores.

Almachi (2015), señaló en su investigación que el objetivo fue analizar el desarrollo estas representaciones ideológicas, simbólicas y sociales. El método utilizado fue cualitativo y como teoría fue de Barthes. El instrumento metodológico realizado fue una ficha técnica. En conclusión, la narrativa escrita y oral constituye el eje central de lo cinematográfico porque depende del anclaje de todos sus componentes que se desarrollen de forma sistemática y coordinada.

González (2017), señaló en su investigación que el objetivo fue analizar la importancia de la post producción audiovisual de las secuencias del largometraje "Atacada la teoría del dolor". El método utilizado fue cualitativo y la teoría fue el dolor. El instrumento metodológico fue una ficha de observación. En conclusión, se determina que la post producción en el largometraje Atacada la teoría del dolor, cumple un rol no solo narrativo, sino que también refuerza los conceptos emotivos dentro del espectador valorando el desarrollo de la película y la similitud de la realidad.

Mediante la recolección de los antecedentes se logró abarcar cada objetivo, para que así tengan un entendimiento y conformidad el trabajo de investigación, por lo tanto, la narrativa audiovisual se explicó con cada antecedente y también con los objetivos.

Las técnicas para tener claro lo que es grabación o las capturas se deben desarrollar siempre con un mensaje, mejor dicho, cumpliendo con la comunicación o el desarrollo de la franquicia, a la vez que el producto audiovisual sea impactante. De tal manera se tiene que mostrar lo que realmente se trata de decir en la historia con mucha emotividad para que así tenga un detalle en la narrativa audiovisual.

En cuanto al análisis de la batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha se tomó cada elemento de la narrativa audiovisual para estructurar la secuencia y que la narrativa tenga un buen contexto en la explicación de lo que se mencionó en la investigación.

Con los instrumentos ya establecidos como los personajes, imágenes y sonido se puede mencionar todo lo acontecimiento como suspenso, emoción e inquietudes, en la cual transmite las emociones en la historia contada. Según

Rodríguez (2017) manifiesta que la imagen supera a la realidad con detalles refinados junto con las dimensiones y fantasías más claras las cuales aclaran la investigación. Por lo general refuerzan las nuevas tecnologías para la animación (p.16).

En la investigación se han revisado diferentes teorías de la comunicación que reforzaron lo explicado en este trabajo.

La teoría que fue utilizada es la del construccionismo, formulada por Seymour Papert; detalló que la comunicación forma parte en gran medida de las actividades sociales siendo el lenguaje un factor que interviene en esas acciones de la sociedad.

Para una idea más clara, López (2013) explicó que el conocimiento es parte del entorno social debido a la influencia del lenguaje cotidiano que transmiten previamente las personas (p. 12).

La siguiente teoría que se consideró fue del Centro Birmingham fundada por Richard Hoggart. Por ello, Díaz (2012) detalló cómo es que la audiencia idealiza el conocimiento que adquiere a nivel mundial, esto es gracias a los medios masivos que muestran las diferentes culturas que se vive a diario y como emplearlas. (p. 49).

Con esto, se puede apreciar la manera de cómo los medios pueden presentar investigaciones que logran ser tendencia (por el tema o la variable de estudio) para captar su atención a investigadores relacionados con la carrera o de diferente ámbito para potenciar esta variable que se está estudiando y profundizar más con diferentes perspectivas.

Por otro lado, Díaz (2012, p.50) en la teoría “hacia el estudio de recepción” de Robert Jauss, explicó cómo la sociedad recibe y a su vez son causantes de contenidos, la audiencia cumple la doble función de ser el destinatario del mensaje y la fuente del mismo. Las tendencias son visualizadas en los medios masivos, auto reproducción del sistema.

Luego de averiguar sobre esta teoría, te hace la labor de cómo pueden ser capaces de generar ese instinto de búsqueda sobre este tipo de trabajo creando un feedback con la audiencia y responde con intervenciones que refuercen estos temas (en este caso sobre la narrativa audiovisual) para seguir creando un contenido de retroalimentación.

Continuando con las teorías, Marcelo (2018) explicó la teoría estructuralista de los filósofos Claude Lévi-Strauss y Ferdinand de Saussure, como el manejo de las reglas en el sistema comunicativo, donde cada “parte” es vital para el funcionamiento de un “todo” y sale a raíz de las ciencias sociales que ayudaron el enfoque cualitativo. (p. 14).

Para reforzar la teoría estructuralista se define por los elementos que se conforman para una buena síntesis, con esto si puede haber algún problema en el desarrollo de la ejecución final de la composición y función del elemento de la estructura.

En el enfoque conceptual, se puede decir que la narrativa audiovisual se basa en cómo abarca la narrativa de cualquier medio (radio, televisión, cine, etc.) y tiene la posibilidad de crear relatos y textos narrativos que son contados por un narrador y tener su propio estilo.

Al hablar de la narrativa audiovisual, Rivera, y Correa (2006), mencionaron que hacen referencia a la morfología ya sea en las estructuras de la narración como en el discurso narrativo, la fluidez que pueden mostrar los elementos en un material audiovisual al espectador y el cómo pueden cambiar los hechos o sucesos (p. 7).

Se identificaron tres factores que fueron acorde con este estudio y explicaron en esta parte del trabajo. Estas son: la diégesis, el sonido y la imagen.

El primer factor, la diégesis, define lo siguiente: La sucesión de hechos o acciones cuando empieza a ver una novela o una película, aparecen en otra realidad donde abarca la diégesis (los personajes, lugares, eventos que transcurren, etc.).

La diégesis es una manera de armar una realidad y a su vez proyectar la imaginación al espectador que es el receptor y puede interpretarlo a su juicio (Pons, 1989, p. 3).

En los elementos que se encuentran dentro de la diégesis se pueden mencionar los siguientes: los personajes, el espacio y el tiempo.

Lu, Liu y Cheng (2019) destacó la importancia de los personajes, su conexión con el público y el interactuar con estos individuos ficticios creando un vínculo que puedan identificarlos (p. 2).

El caso más conocido es Dragon Ball Z (inspiración para la creación del anime que se está estudiando) los personajes de Goku, Vegeta, Piccolo, entre otros, sus diálogos y acciones hicieron que fueran tan populares en la audiencia mundial que, con solo pensar en Dragon Ball Z, automáticamente te viene a la mente esos personajes.

Para Vargas (2018), el personaje lo considera un elemento dentro de la narrativa que se encuentra en su propio mundo, con un guión establecido para asimilar sus acciones y pensar en todo lo que está haciendo (p. 10).

En toda historia se reconocen a tres tipos de personajes que llevan el peso de la trama: Los protagonistas, los principales y los secundarios.

Los protagonistas, como lo explican Fernández y Martínez (1999): Son el eje principal, en donde recae la trama sea protagonista o antagonista. (p. 230)

En el caso de los principales, cumplen una función importante dentro de la historia, pero no necesariamente tendrá relevancia o impacto en los sucesos. (Fernández y Martínez, 1999, p. 230).

Y los personajes secundarios, para Fernández y Martínez (1999, p. 231) los señala así: Su papel no es de mayor interés en el público, solo acompañan en diálogos como acontecimientos del reparto principal.

El segundo elemento a tratar es el espacio, el ambiente principal donde se narran los hechos. Es la conexión que dio lugar a todos los acontecimientos entre los personajes, el eje central de la historia que sirve para el entendimiento y entretenimiento (Rodríguez, 2014, p. 6).

Dentro del espacio se conceptualiza tres fases: espacio social, espacio psicológico y espacio físico. Y se definieron de la siguiente manera:

Para Barambio (2018) espacio social, el contexto en donde establecen normas para el personaje y éste los pueda utilizar en su desarrollo de la trama en diferentes ámbitos que se pueda especificar (párr. 4).

En el espacio psicológico, te traslada al lugar en donde se encuentran los personajes cuando sus emociones salen a flote, de tal manera comprenden la tonalidad de la historia (Barambio, 2018, párr. 3)

Y el espacio físico, Barambio (2018, párr.2) hace referencia a los espacios reales, los lugares que nosotros podemos ver y conocer, así como imaginarios de acuerdo al estilo que quiera plasmar el autor.

El tercer elemento es el tiempo, Villalobos (2017) planteó el escenario donde forma parte el tiempo, puede modificarse según la escena y la velocidad de este mismo varía según el contexto y así mantener expectante al público. (p. 27).

El segundo factor: el sonido, es una pieza clave dentro de las producciones audiovisuales debido a su presencia en el primer instante de la narrativa. El espectador puede tener grabado el sonido desde el inicio con una introducción, una canción, un suceso con música de fondo, entre otros.

Los sonidos cuentan con los elementos de: la música, ruido y silencio.

La música, que según cuenta Febrer (2016), causa emociones en el que se puede empatizar con los personajes y todo su desarrollo (p. 176).

En el caso del ruido, Senra (2019) sostiene que puede ser tedioso para la edición del audio y también para el público que presencia esos ruidos, a su vez ese material muestra realismo en el momento preciso (párr. 8).

Y, por último, el silencio no es tan considerado como un elemento sonoro pero sus atribuciones lo convierten en un recurso importante. Crea expectativa, suspenso, emoción en el momento adecuado de la escena (Saravio, 2019, p.21).

La imagen que cuenta con el color y la composición visual van a ser mencionados en el presente trabajo.

La imagen, que cuenta Almachi (2015) son soportes que permiten una articulación para que así tenga un reconocimiento de figuras, que va con el lenguaje audiovisual para que sea más natural, y a través de un narrador hace el discurso más efectivo las imágenes visuales y montajes. (p. 15)

El color que relata Villalobos (2017) es la importancia de la comunicación visual por su color observable en el ambiente, posteriormente se establece mediante métodos industriales y conforme con el tiempo las técnicas audiovisuales de la producción se van puliendo. (p. 36)

Ahora en la composición visual que nuevamente cuenta Villalobos (2017), detalló que, es el manejo que tiene como manipulación correcta y la forma que le da, considerando la composición, nuestros sentimientos y emociones dan la importancia de lo valioso de que es la comunicación visual. (p. 37).

En resumen, la narrativa audiovisual del anime Naruto Shippuden fue buscando antecedentes que se asemejan al trabajo que se está realizando, ya que el análisis del anime abarcó mucho de lo contado, por lo tanto, el trabajo de investigación tendrá como fundamento dar la explicación juntamente con los antecedentes que se están mencionando en la descripción.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

El trabajo de investigación tuvo un enfoque cualitativo. Vivar, McQueen, Whyte y Canga (2013) en ese orden sostienen lo siguiente: “El enfoque cualitativo sirve para analizar un fenómeno poco explorado, buscar el entendimiento del estudio que nos permite ayudar a descubrir con mayor sencillez la variable” (párr. 14).

El tipo de estudio de la investigación fue básico. Según Miller (2011) se basa en “una investigación centrada en un solo tema, expandiendo nuevas leyes o defiriendo las que son conocidas. Se le denomina investigación pura o fundamental” (p. 2)

El diseño de la investigación fue un estudio de caso. Liotti, M. (2018) explicó que: “El estudio de caso tiene una función vital en el proceso de la investigación de un tema determinado, en el cual se analiza detalladamente utilizando diversas fuentes de información para la investigación cualitativa.” (párr. 5).

El informe de investigación fue fundamental para el desarrollo de la historia contada en los acontecimientos que se resumen en el anime. Para Rodríguez (2016) considera que el audiovisual amplifica la capacidad para empatizar y tomar conciencia de la riqueza y necesidad de otros individuos en cualquier lugar de otro mundo, lo cierto es que la visión de las imágenes es fundamental para las expresiones y llegar a la audiencia.

3.2 Categorías, Subcategorías y matriz de categorías

3.2.1 Categorías

Los elementos que se utilizaron fueron tres, en el cual se expresó la información, describiéndolo de manera estructurada y significativa.

Diégesis

Imagen

Sonido

3.2.2 Subcategorías

Los elementos que surgen a partir de aquí son para profundizar, detallar lo específico para que así cada una se relacione más directamente con las categorías.

- Personaje
- Tiempo
- Espacio
- Color
- Composición visual
- Planos
- Música
- Ruido
- Silencio

3.2.3 Matriz de categorización

(Anexo)

3.3 Escenario de estudio

El anime Naruto Shippuden se encuentra disponible en distintas plataformas como Facebook, YouTube, páginas web, Netflix e incluso en medios de Tv nacional, por lo que su visualización fue vital para el desarrollo del trabajo accesible. Por lo tanto, los elementos de la narrativa audiovisual se suscriben a los elementos que han sido evaluados por la ficha de observación. El análisis de la batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha se centra en la 4ta Guerra Mundial Ninja, cuando Naruto muere, su sensei Kakashi, el 4to Hokage (Minato), Gaara el 5to Kazekage, Rock Lee y Maito Gai enfrentan al enemigo más poderoso de la guerra: Madara Uchiha, logrando la batalla más épica de esta saga. Gai en esta pelea da todo de sí, incluso recuerda toda su infancia de cómo fue él, de ser un perdedor que utilizaba solo el taijutsu a convertirse en el usuario de taijutsu más poderoso para acabar con Madara Uchiha y dar por finalizada la guerra. Sin embargo, no logra su objetivo por el poder divino que adquirió Madara.

3.4 Participantes

El trabajo de investigación se realizó con 4 capítulos de cada uno lleva 23:00 minutos, las cuales de esos capítulos las secuencias de la batalla son analizadas, es por ello que muchos ven el anime que fue creado por Masashi Kishimoto. La primera temporada se basa con el protagonista llamado Naruto Uzumaki quien sueña en convertirse en Hokage y ser reconocido por toda la gente de su aldea llamada Konoha y en su camino pasa por muchas aventuras y misiones. En la segunda temporada ya siendo un joven de 15 años va logrando poco a poco su objetivo gracias a los profesores que tuvo y a su Maestro Jiraiya, en esta temporada habrá hechos en los cuales Naruto perderá personas importantes para él.

Ficha Técnica

- Año: 2017
- Duración: 23:00 min. Por capítulo
- Episodios: 4
- Títulos de los episodios
 1. La bestia de la juventud contra Madara de los seis caminos
 2. La juventud de papá
 3. La formación de las ocho puertas
 4. Rikudou Senin
- País: Japón
- Dirección: Masashi Kishimoto (Creador)
- Productora: TV Tokyo
- Género: Acción, Aventura, Comedia, Fantasía
- Reparto: Naruto, Sasuke, Kakashi, Sakura, Jiraiya, Gai, Tsunade, Madara.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

El instrumento de recolección de datos se realizó por partes, mediante una ficha de observación y una guía de entrevista, es por ello que Marcelo (2018) realizó un análisis cualitativo con ficha de observación para llevar a cabo la investigación dando así una descripción. Este instrumento sirvió para la recopilación de todos los datos de los programas de la narrativa audiovisual para que la ficha cumpla con todos los requerimientos de utilización, se realizó la validación del instrumento, es por ello que con los expertos que manejen y desarrollen los conceptos de la rama de ciencias de la comunicación.

3.6 Procedimientos

Para empezar, se escogió un tema de interés audiovisual y narrativo, posterior a ello se indagó en el ámbito temático para realizar una investigación eficiente, de la cual decidimos usar el anime conocido como Naruto Shippuden de la batalla de Maito Gai contra Madara Uchiha, basada en el manga de Masashi Kishimoto. Luego de esta fase se tomó como temática la narrativa audiovisual, fundamental en todo tipo de historia, manga y anime tomando referencia de tesis, artículos científicos, libros y entre otros. Las categorías fueron halladas a través de la estructura de la narrativa audiovisual siendo las siguientes: diégesis, imagen y sonido, en el cual las subcategorías mostrarán una breve cita y definir conceptos para un buen entendimiento.

3.7 Rigor científico

En la investigación se utilizó la ficha de observación y recolección para la validación, cumpliendo con los requerimientos que certifiquen la validez del trabajo. Además de ello la investigación se basó en antecedentes, teorías y fuentes bibliográficas de expertos en el área de audiovisual para contar con su aprobación.

- **Dependencia:** Los objetivos se han redactado a partir de la determinación de los problemas de estudio, la información muestra la consistencia lógica requerida.

- **Credibilidad:** La tesis cuenta con credibilidad debido a que se utilizaron documentos confiables y sirvieron de guía para elaborar la investigación relacionada a nuestro tema.

- **Auditabilidad:** Contó con la participación de validadores en nuestros instrumentos que ayudaron a proceder con la investigación.

- **Transferibilidad:** Brindando pautas que son de utilidad para futuros investigadores y tener ciertas soluciones para emplearlas en un tema de investigación parecido a este enfoque.

Tabla 1:

N°	EXPERTO	GRADO
Exp. 1	Mariano Vargas Arias	Magíster en Comunicación Audiovisual
Exp. 2	Katherine Janet Orbegoso Castillo	Magíster en Tecnología Educativa
Exp. 3	Kerima López Ríos	Magíster en Comunicación Audiovisual
Exp. 4	Luis Alberto Chávez Ramos	Magíster en Dirección de Televisión, Realización y Edición de vídeo

Para realizar la validación se efectuó el coeficiente de V de Aiken, en el cual se usó la siguiente fórmula:

$$V = \frac{s}{n(c-1)}$$

Dónde:

S: La suma de si

Si: Valor asignado por el juez i

n: número de jueces

c: Número de valores de la escala de valoración

Si en los resultados se obtiene un puntaje alto, en caso más del 75% que pide en humanidades, procede a aplicarse el instrumento, en caso no resulte así, no se podrá aplicar.

3.8 Método de análisis de la información

El análisis cualitativo de datos se llevó a cabo con la técnica de la observación y el instrumento que desarrolló el trabajo fue mediante una ficha de observación en el cual tuvo como objeto de estudio de la investigación el anime.

Se tomó en cuenta el análisis de los ítems, sus características, cualidades, en todo lo que pueda abarcar la muestra de estudio.

3.9 Aspectos éticos

Se utilizaron criterios que respaldaron la calidad ética de la investigación, detallando uno por uno los principios éticos tales como: la beneficencia, no-maleficencia, la autonomía y la justicia.

Beneficencia: Es el compromiso moral que debemos tener las personas en realizar lo correcto sin alguna obligación, la persona no va a ser penada si alguien incumple en dicho compromiso.

No-maleficencia: Evita el daño físico a las personas, este incumplimiento espenado.

Autonomía: Es el derecho en el que toda persona puede elegir a su juicio con sus propias decisiones para encontrar lo que busca.

Justicia: Es el principio moral que busca mantener lo justo y verdadero cumpliendo un conjunto de normas y sancionar cuando no sean respetadas.

Las fuentes de información se han respetado apropiadamente para colocar las citas según las normas APA.

El trabajo de investigación cuenta con la aprobación de los expertos en la especialidad de audiovisuales brindando así un gran aporte a futuras investigaciones de enfoque cualitativo.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Para llevar a cabo el análisis de la narrativa audiovisual del anime Naruto Shippuden de la batalla Maito Gai vs Madara Uchiha se realizó entrevistas a cada uno de los expertos en audiovisual, para tener las opiniones de cada uno de ellos los cuales son: Nathaly Leandro Ihuarique (A) Andrea Isabel Sotelo Guadalupe (B) Enrique Antonio Oliveros Margall (C).

OBJETIVO 1: Identificar la diégesis del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha

PERSONAJES

Cuando se les preguntó sobre el criterio del personaje, los entrevistados coincidieron que los personajes relatan la determinación de la victoria, a modo general se debe entender que los animes cumplen con el objetivo supremo del protagonista que generan aceptación, el comportamiento con la sociedad, perfil físico y su finalidad para que tenga un significado dentro de la historia ya sea drama, comedia, suspenso, responden a un perfil. Y cumplen con la función del protagonista, esto es acompañado de elementos visuales y sonoros que nos generan aceptación por la trama y los personajes.

ESPACIO

Al ser consultados a los expertos sobre el criterio espacio, el experto A y C coinciden con este criterio para que tengan más acontecimientos y conocer un poco más del espacio, historia, etc. No solo eso, el espacio genera la exaltación de los ideales y esfuerzo constante del personaje principal del anime. El experto B

mencionó que transmitir cuadros por cuadros escenas interminables o los rellenos hacen que demoren, todas no se pueden plasmar en una sola idea y sugiere que deben reducir esos espacios de rellenos para relatar una historia de calidad.

TIEMPO

Al preguntar a los expertos, el experto A mencionó que los tiempos son considerados en los animes Shonen, debemos entender que siempre se basa en peleas o en historias dramáticas, dependiendo de las escenas se lleva a cabo el tiempo dentro de la historia contada, pero los expertos B y C detallan que hay un uso correcto al momento de cumplir su función, la construcción del lugar y el tiempo son eficientes durante la trama. El anime tiene un estilo muy pausado en contar las historias.

OBJETIVO 2: Identificar la imagen del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha.

COLOR

Cuando se les preguntó a los expertos, tuvieron la misma respuesta en que los colores cálidos y fríos son los que representan en la animación japonés logrando una aceptación y relevancia entre los demás. Esto considerado algo adecuado, ya que, es fácil identificar a los personajes antagónicos por los colores oscuros que utilizan. Un claro ejemplo es el personaje de Madara Uchiha que su vestimenta es aplomada, y el color que resalta en Naruto Shippuden es el Naranja y el verde, por ende, son cálidos.

COMPOSICIÓN VISUAL

Por otro lado, el criterio de la composición visual los expertos A y B mencionaron que el dinamismo al imitar la dificultad que tiene las cámaras de captar movimientos extremadamente rápidos por su velocidad y la diferencia de composición de imagen en los animes, busca comparar la velocidad, es parte de la

post producción y que no es un error, si no parte de la reconstrucción de los fotogramas, sin embargo, el experto C detalló que debe revisar con cuidado cada cuadro; sincronizar correctamente la música, el contexto de la escena. Muchas veces el tipo de software que se utiliza para la animación puede jugar una mala pasada

PLANOS

Del mismo modo se les preguntó a los expertos la cual coincidieron que los planos que se dan en los animes en batallas cuando colisionan se utiliza los planos generales para dar más impacto, también los primeros planos para los detalles de la fuerza son bastantes usadas en las peleas y tengan una mejor visualización de los personajes y sus acciones. Por ello los planos y movimientos de cámaras que se mueve el dibujo completo son las secuencias que dan el giro a los movimientos y planos que se muestran en los animes.

OBJETIVO 3: Identificar el sonido del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha

MÚSICA

Al ser entrevistados y consultados por el criterio Música los expertos A y C sostienen que la música es un componente importante para narrar la historia, combates y logra reconocer la victoria o participación relevante y extrema de un personaje. Las escenas de pelea, siempre están en un nivel alto de acción, la única diferencia es la música que se incluye según el proceso de la historia del anime, a lo que el entrevistado B sostiene que la música solo se construye a través de la animación dando solo el toque para dar entender cada secuencia de lo sucedido y así hace que la música entre junto a la animación, pero lo que impacta más es la animación.

RUIDO

A su vez, al ser preguntados por el criterio ruido en los animes los expertos A y C sostuvieron que en este tipo de anime impacta de modo positivo debido a

que genera la exaltación de los ideales y esfuerzo del personaje principal del anime y que así; cada historia contada como las batallas, golpes u otros efectos sonoros den realismo en estos acontecimientos, a lo cual el entrevistado B detalla que el ruido solo es momentáneo, mayormente el ruido en los animes se escucha cuando la animación japonesa tiene los principales motivos para dar ciertos sonidos como estallidos, entre otros.

SILENCIO

Cuando se les preguntó a los entrevistados sobre el criterio silencio, el experto A y C sostuvieron que las historias con momentos sin fondo son importantes para argumentar momentos de tensión y fuerza dramática, utilizar dos o tres segundos máximos de silencio para que los personajes se miren y creen tensión entre ellos, una psicología interna. El entrevistado B difiere y sostiene que en los animes como antes y después no hay, a diferencia del cine, en el anime hay poca utilización del silencio, siempre se encontrará música, efectos, entre otros y en Naruto es poco los momentos donde utilizan esa pausa.

Cabe destacar que las cualidades obtenidas desde el punto de vista están graficadas en un esquema semántico (Ver anexo 13).

Referente al primer criterio que es la diégesis, según el punto de vista de los expertos en audiovisual que se ha realizado, se descubrió que la diégesis en los personajes resaltan la aventura y la emoción, pero no una realidad para el público en las escenas de la batalla de Maito Gai y su oponente Madara Uchiha, es por ello que los personajes audiovisuales en animes destacan todos los elementos que lo conforman, debido a que la historia de los animes tienen personajes ficticios que cumplen con entretener, pero no tienen un comportamiento dentro de la trama.

Por otro lado, Palomino (2020) en su investigación “Análisis de la narrativa transmedia del personaje Joker desde el punto de vista de expertos en audiovisuales, 2020” explica que la diégesis en su caso manifestó que la emisión de una historia llega a captar por la trama y las aventuras que hay en la cual llega a generar una felicidad con el consumidor e interés por el personaje o personajes

en la multiplataformas. En ese sentido, los personajes asumen un rol que se va viralizando y por esa razón hace que tanto como los personajes, espacio y tiempo tengan el impacto en los espectadores y otros no mucho.

Al identificar la diégesis del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha se enfoca en el personaje sea en el espacio y tiempo donde se plantea bien la historia, el papel importante lo asumen los personajes principales y así dan una mejor historia. Pero los expertos indican que Naruto Shippuden es un anime donde tienen muchos personajes y para ello le dan tiempo al principal y por ello sacrifican al personaje secundario que es Maito Gai contra el enemigo Madara Uchiha dando así un fin a tantos personajes. Sin embargo, Chirinos (2020) en su investigación "Análisis de la narrativa audiovisual del anime "Tu nombre" como contribución al reflejo de su identidad cultural japonés. Lima. 2020" concluye con los personajes japoneses como se aprecia en las escenas cambien a las mejores escenas con los personajes secundarios, este estudio fue de enfoque cualitativo.

Los entrevistados manifiestan en la diégesis que cada personaje, espacio y tiempo cumplen con la finalidad de entretener con lo irreal, pero para nosotros como investigadores el anime no es solo entretener; si no que brinda un comportamiento positivo y que la diégesis muestra la secuencia ordenada, esto concuerda con Atarama, T. y Menacho, M.(2018) en su tesis "Narrativa transmedia y mundos transmediales: Una propuesta metodológica para el análisis de un ecosistema mediático, caso Civil War" especificó que los personajes son el punto de referencia que los productores utilizan para generar mayor vinculación con el público, el cual puedan sentirse identificados con sus personajes favoritos, la importancia de crear personajes con potencial para atraer y generar afinidad con las personas.

La imagen que se llevó a cabo en esta investigación, desde el punto de vista de los expertos en audiovisual, detallaron que la imagen muestra claridad en la narración visual; tanto así que, el público no se siente perdido en lo que se cuenta y así se refleja una imagen, el público identifica cada hecho, características, color y composición se vea bien tanto que los entrevistados A y C mencionaron que la

imagen en los animes es estática y que cada movimiento de cámara y plano tiene una excelente visualización, pero para el entrevistado B no concuerda con dichas palabras y sostiene que la imagen con el color da a los animes un reflejo de identificación porque cada personaje o cada anime tienen un color que les representa y que tiene que tener una excelente secuencia y en los fotogramas tiene que tener una mejor calidad.

Sin embargo, para Melgar, L. (2013) en su investigación "From Social Tagging to Polyrepresentation: A Study of Expert Annotating Behavior of Moving Images", explicó que la imagen en movimiento incluye elementos visuales y de audio a la vez en varios materiales audiovisuales, donde encontramos una dimensión esencial que sirve para entender la composición de dicho mensaje. Es decir, podemos identificar en una imagen todo el contexto que puede transmitir desde el punto de vista de cada espectador.

Al identificar la imagen del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha se pudo evidenciar cómo es que una imagen en específico puede crear un alto grado de satisfacción al público tras tener el contexto del material original (manga) plasmado en el anime, pero para el experto C detalló que se debe revisar con cuidado cada cuadro de la imagen y sincronizar correctamente los planos, el contexto de la escena muchas veces el tipo de software que se utiliza para la animación puede jugar una mala pasada y que no dará una excelente operatividad en la cámara y dará un problema al público y a la productora japonesa.

Por el contrario, esto no concuerda para Murphy, D. (2017) en su tesis "The technics of realism: media and social reportaje in narrative art after 1965" concluyó que, facilita la identificación del espectador con la imagen de la pantalla y la lógica operativa de la cámara sistema- significativa. Genera una experiencia visual inmersiva y solicita la internalización de sus normas visuales retóricas, naturalizando sus puntos de vista y gramática del ver.

Por ello la imagen se entiende, de que la animación tiene que tener una mejor ilustración y detectar cada fotograma que este realmente diseñado.

El sonido, otro criterio importante dentro de la narrativa audiovisual, desde el punto de vista de los expertos, consideraron al sonido como un elemento importante dentro del anime para narrar la historia; la efectividad de la música hace posible empatizar con el desarrollo de la trama, mientras que uno de los entrevistados considera que el silencio y ruido son fugaces en el trámite del material audiovisual, otros lo ven como el complemento perfecto para armonizar las secuencias que pueden transcurrir en el anime.

No obstante Melchor, F. (2011) en su tesis “Investigations on spatial sound design based on measured room impulse responses”, cuenta con una visión diferente en relación a las opiniones de los expertos; mencionó como la idea acústica se puede transformar y plasmarse en los objetivos de la comunicación acústica, cambiar diferentes parámetros en la escena para obtener una interacción entre el material audiovisual y el espectador.

Como investigadores entendemos que la música tiene un valor importante dentro de la batalla porque agrega mayor acción, se escoge el soundtrack adecuado y sitúa al espectador dentro del combate; los ruidos encajaban de manera armónica con la secuencia, el ruido de las rocas haciéndose pedazos, la ráfaga de poder, los golpes certeros exponían realismo en el combate. Finalmente, el silencio brindó momentos de tensión, expectativa en el que el público debía estar preparado para el siguiente paso, manteniéndote en la historia.

Justamente Sánchez (2015) en su tesis “Music and publicity. A methodological approach to music-audiovisual analysis of television spots” coincide en ese punto concluyendo que, lo significativo de la música tiene que ver con fusión. Por un lado, podemos hablar de una música imitativa o descriptiva, debido a que quiere realizar una clara referencia al título de la canción. Esto da entender de que la música forma parte de lo que se ve en la imagen y fusionando ambos elementos como mencionaron los expertos en la entrevista.

Durante la investigación, hubo ciertas complicaciones y limitadores que se presentaron en el transcurso del avance del trabajo de investigación, como es el caso de los temas relacionados a la narrativa audiovisual y el anime. Plataformas como Scopus, entre otros se buscaron de años anteriores y algunas referencias en inglés. Aun así, los limitadores fueron resueltos en el transcurso de la investigación, una de las principales fortalezas fue abarcar un tema inédito que permite explorar diferentes elementos dentro de la narrativa audiovisual, trabajos relacionados al anime, película y sus componentes fueron otra de las fortalezas que ayudó el desarrollo de la investigación.

En conclusión, el anime tiene una gran audiencia por la historia contada en cada episodio, las batallas, el tiempo, los personajes y todo lo audiovisual, es una forma de arte de la animación y característica que conlleva a una fanaticada inmensa, pero tiene fragmentos que la cual hace que pierda la esencia como el “relleno”, es por esa razón que el anime Naruto Shippuden tiene críticas por esas bajas, por lo tanto, se concluye que tiene su pro y contra. El anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha 6 caminos tiene una calidad excepcional en el cual no se descuidó en la historia y tiene una buena línea en la franquicia.

V. CONCLUSIONES

En la investigación realizada se llegó a la conclusión de que la narrativa audiovisual del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha tiene una historia en la cual ayuda a transmitir a diversos medios y que el anime tuvo una audiencia grande, la historia de Naruto llegó a sorprender a muchos de como era su vida y de cada personaje como se veía desarrollando, por ello el anime tiene fragmentos que lleva a empatizar a las personas con el mensaje que se transmite, el problema sería que el anime tiene demasiados rellenos que conlleva a una leve pérdida de seguidores.

Se identificó que en un mundo ficticio se narran los acontecimientos que se da en el anime, además plasma a nuevas plataformas puesto que esta batalla logró impactar en las redes sociales, tanto así que los espectadores buscaron los capítulos para ver dicha pelea. En este caso no altera absolutamente nada, puesto que Naruto Shippuden tiene claro sus momentos detallados dentro de la historia. Por ello el anime los relata con claridad, los dos protagonistas de este combate son de los más memorables de la franquicia y queridos por su público por su desarrollo y trasfondo.

Se identificó el manejo de lo visual ayudando a identificar y cuadrar los planos con las escenas de pelea para una visión espectacular, los colores dentro de un anime nos ayudan a identificar a ciertos personajes y con esta pelea podemos relacionar al personaje de Maito Gai con el color rojo por su Ocho Puertas Internas y a Madara Uchiha de un plomo oscuro por poseer el poder de Rikudou Senin.

Se identificó que cada elemento fue utilizado y planeado a la perfección; el excelente catálogo de la banda sonora, el realismo en los golpes, rotura de huesos, hace que esta secuencia de combate sea memorable por la correcta utilización en el área del sonido y brille como una de las mejores peleas dentro del anime.

VI. RECOMENDACIONES

El anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha deja una identidad cultural por el éxito mundial que causó, la audiencia fueron los que juzgaron y analizaron toda la historia del anime. Pero la cronología del anime no es correlativa en algunas escenas o capítulos confundiendo al espectador con capítulos rellenos excesivos que impacientan a la hora de ver su arco de preferencia.

La narrativa audiovisual es contar la historia con un mensaje y que los personajes transmitan eso, por ello tiene muchos seguidores y con cada hecho resalta la admiración hacia estos personajes.

Por otro lado, el manejo del tiempo en la duración de los capítulos (sobre todo en los momentos determinantes), introducen flashback de los personajes en el cual puede tratarse de algún recuerdo u otro acontecimiento que podría favorecer o no el desarrollo del combate. Es por ello que la audiencia se impacienta por estas decisiones de los estudios de animación, por ende, necesitan ser más concisos en el manejo de los tiempos en acontecimientos importantes del anime para que el público entienda la historia y fidelizarse con el producto audiovisual.

Asimismo, a la productora de animación se le recomienda reducir los espacios y el tiempo para no juntar la historia en una sola o incluir en un solo capítulo, así la historia o batalla, debe ser contada con detalles. En este caso el anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha enriquece el desarrollo del combate contando el repaso de una triste infancia de Maito Gai y que al final lo llevó a su propia superación para luego llegar al clímax del combate. Al no poder transmitirse en televisión nacional, encontramos diferentes plataformas disponibles para ver el capítulo en cualquier momento.

Esta investigación debe ser tomada en cuenta para avances de la narrativa audiovisual en futuros trabajos e investigadores, tener el conocimiento de cumplir

con los métodos requeridos y así tener el tema de análisis de la narrativa audiovisual como un trabajo de referencia aportando a la sociedad.

REFERENCIAS

- Agudelo, M. y Estrada, P. (febrero, 2012). *Constructivismo y construccionismo social: Algunos puntos comunes y algunas divergencias de estas corrientes teóricas*. Prospectiva (17). Recuperado de <file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Dialnet-ConstructivismoYConstruccionismoSocial-5857466.pdf>
- Almachi, S. (2015). *Cine ecuatoriano y comunicación: análisis narrativo de la película "Qué tan lejos" dirigida por Tania Hermida* (Tesis de Comunicador Social).
Recuperada de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/4847/1/T-UCE-0009-392.pdf>
- Alva, G. (2020). *Percepción del discurso narrativo de la película Joker en jóvenes de 14 a 18 años del Centro Comercial Arenales, Lima 2020* (Tesis de Licenciatura)
Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/53977/Alva_CGG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Atarama, T. y Menacho, N. (2018). Narrativa transmedia y mundos transmediales: Una propuesta metodológica para el análisis de un ecosistema mediático, caso Civil War. *Revista de Comunicación*, 17(1), 34-56. Recuperado de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-09332018000100003&lng=es&tlng=.
- Barambio, Y. (7 de mayo del 2018). *Espacio narrativo: donde habitan tus personajes*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://eltinteroeditorial.com/espacio-narrativo>
- Cáceres, S. (2018). *Héroes y narrativa audiovisual: la construcción de la figura del héroe postclásico a través de la mirada de Cano-Gómez en la serie de televisión "Spartacus"* (Tesis de Licenciatura). Recuperada de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/12269/CACERES_OLIVOS_HEROES_Y_NARRATIVA_AUDIOVISUAL_LA_CONSTRUCCION.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Caramelo, L (enero, 2019). *Emociones y narrativa audiovisual. Análisis de la subtítulos para sordos en la televisión infantil y juvenil. Cuadernos de investigación en Juventud*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6944034>

Casado, L. (2019). *Análisis de la narrativa audiovisuales en torno a las construcciones de los roles de género y las sexualidades en los personajes de Disney* (Tesis de Licenciatura).

Recuperada de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/77589>

Castellanos, J., Montoya, J., Páez, A. (2019). *El discurso narrativo audiovisual en la serie de televisión “Cuentos de Viejos”*. Recuperado de

<http://revistasenlinea.saber.ucab.edu.ve/temas/index.php/temas/article/view/4507/3744>

Chirinos, K. (2020). *Análisis de la narrativa audiovisual del anime “Tu nombre” como contribución al reflejo de su identidad cultural japonés*. Lima. 2020 (Tesis de Licenciatura)

Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/54028/Chirinos_RKAR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cueva, D. (2014). *Análisis de la narrativa audiovisual de las películas de Wes Anderson* (Tesis de Licenciatura).

Recuperada de <http://repositorio.upao.edu.pe/handle/upaorep/360?mode=full>

Díaz, L. (2012). *Teorías de la Comunicación*.

Recuperado de http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/comunicacion/Teorias_de_la%20comunicacion.pdf

Febrer, N. (2016). *Técnicas narrativas musicales en la construcción de la feminidad en el cine*. Recuperada de <file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Dialnet-TecnicasNarrativasMusicalesEnLaConstruccionDeLaFem-6084864.pdf>

Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*.

Recuperado de <https://sixtoon.files.wordpress.com/2015/04/manual-basico-de-narrativa-y-lenguaje-audiovisual.pdf>

Flores, D. (2013). *El impacto de la serie de anime y manga japonés “Naruto” en las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas* (Tesis de Licenciatura)

Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1431/1/T-UCE-0009-56.pdf>

Fontan, A (2019). Análisis narrativo audiovisual de una distopía crítica feminista: El cuento de la criada (Tesis de periodismo)

Recuperada de <https://core.ac.uk/download/pdf/324149117.pdf>

Huici, A. y Perales, F. (2015). *Análisis crítico del discurso en la narrativa audiovisual. metodología y estudio de caso: la trilogía Batman de C. Nolan* (Tesis de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura).

Recuperada de <https://idus.us.es/handle/11441/26638>

Lineros, R (2019). You: una aproximación al stalking desde las narrativas audiovisuales (Tesis de Comunicación Social)

Recuperada de

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/43978/You-%20una%20aproximaci%C3%B3n%20al%20stalking%20desde%20las%20narrativas%20audiovisuales%20y%20matriz%20de%20an%C3%A1lisis.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Liotti, M. C. (2018). Apuntes metodológicos para el diseño de un estudio de caso en el campo de la administración pública. *CONfines de Relaciones Internacionales y Ciencia Política*, 14(27), 46–67. Recuperado de

<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fua&AN=150570316&lang=es&site=eds-live>

Lu, J., Liu, X., Cheng, Y. (2019). *Cultural Proximity and Genre Proximity: How Do Chinese Viewers Enjoy American and Korean TV Dramas?* Recuperado de

<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/2158244018825027>

López-Silva, P. (2013). Una revisión filosófica al construccionismo social. *Realidades, Construcciones y Dilemas*. Recuperado de

<https://scielo.conicyt.cl/pdf/cmoebio/n46/art02.pdf>

Marcelo, C. (2018). *Análisis de la narrativa audiovisual de las secuencias del largometraje el elefante desaparecido, lima- 2018* (Tesis de Licenciatura).

Recuperada de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41171/Marcelo_RCA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Melchior, F. (2011). *Investigations on spatial sound design based on measured room impulse responses*.

Recuperado de file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/ThesisMelchior_complete.pdf.

Melgar, L. (2016). *From social tagging to polyrepresentation: a study of expert annotating behavior of moving images*. (Tesis de Doctorado)

Recuperado de file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/melgar_tagging_tesis_2015.pdf

Miller, S. (2011). Revista de Actualización Clínica. *Tipos de investigación científica*. Recuperada de

http://www.revistasbolivianas.org.bo/pdf/raci/v12/v12_a11.pdf

Murphy, D. (2017). *The Technics of Realism: Media and Social Reportage in Narrative Art After 1965* (Order No. 13836456). Available from ProQuest Central. (2179198339). Recuperado de <https://www.proquest.com/dissertations-theses/technics-realism-media-social-reportage-narrative/docview/2179198339/se-2?accountid=37408>

Narváez, E. (2019). *Análisis de la narrativa audiovisual de la película Life of Pi* (Tesis de Comunicación Audiovisual).

Recuperada de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/128851/Narv%C3%A1ez%20-%20An%C3%A1lisis%20de%20la%20narrativa%20audiovisual%20de%20la%20pel%C3%ADcula%20LIFE%20OF%20PI.pdf?sequence=1>

Oñate, G (2019). *Impacto transcultural del anime Naruto en el contenido multimedia de la página de Facebook “El Tío Naruto” en el período de Julio 2018* (Tesis de Licenciatura)

Recuperada de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/16330/Impacto%20transcultural%20del%20anime%20Naruto%20en%20el%20contenido%20multimedia%2>

[0de%20la%20p%c3%a1gina%20de%20facebook%20%ef%80%a0EI%20T%c3%ad.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20360/diegesis-cinematografica.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Pons, J. (1989). *La diégesis cinematográfica y sus implicaciones didácticas*.

Recuperada de <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20360/diegesis-cinematografica.pdf>

Rivera, J. y Correa, E. (2006). *La imagen y su papel en la narrativa audiovisual*.

Recuperada de <http://www.razonypalabra.orgwww.razonypalabra.org.mx/antiores/n49/bienal/Mesa%2011/ImagoColombia.pdf>

Rodríguez, J. (2014). Construcción del espacio narrativo en el cine John McTiernan: Hacia el sello del autor. *Revista de Comunicación de la SEECI* (35). Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/230611226.pdf>

Rodríguez, V. S. (2015). Music and Publicity. A Methodological approach to music-audiovisual analysis of television spots. *Vivat Academia*, 18(133), 142-157. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/music-publicity-methodological-approach/docview/1761140677/se-2?accountid=37408>

Senra, A. (2019). *Banda sonora: música, sonido, ambiente, voz*.

Recuperada de <http://art-toolkit.recursos.uoc.edu/es/banda-sonora-musica-sonido-ambiente-voz/>

Sarovio, J. (2019). *Análisis del poder narrativo del sonido como elemento expresivo en la historia de la película "El verano de Kikujiro" de Takeshi Kitano* (Tesis de Licenciatura).

Recuperada de <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/22022/Sarovio%20Ferradas%20Jean.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Star, K. (2017). *Audio Description and Cognitive Diversity: a bespoke approach to facilitating access to the emotional content in multimodal narrative texts for autistic audiences*.

Recuperado de <https://surrey.eprints-hosting.org/848660/>

Torres, B (2019). Las narrativas audiovisuales en la creación de audiencia crítica (Tesis de maestría)

Recuperada de <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/75958/41241247.2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vargas, D. (2018). *Reflejos. El personaje, en la narrativa audiovisual* (Tesis de Audiovisual).

Recuperada de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/35956/Libro%20.pdf?sequence=4>

Vidal, L. (2010). El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto. (Tesis de Licenciatura).

Recuperada de https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2010/100074/anime_a2010.pdf

Villalobos, J. (2017). *Análisis de la narrativa visual del anime Sailor Moon, 2017* (Tesis de Licenciatura).

Recuperada de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1050/villalobos_ej.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vivar, C., McQueen, A., Whyte, D. y Armayor, N. (2013). Getting started with qualitative research: developing a research proposal. *Index de Enfermería*, 22(4), 222-227.

Recuperado de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-12962013000300007#bajo

ANEXOS

Anexo 1:

PROBLEMA	SUPUESTOS TEÓRICOS	OBJETIVOS	TIPO Y DISEÑO	TÉCNICA DE INSTRUMENTO
<p>PROBLEMA GENERAL: ¿Cómo se presentó la narrativa audiovisual del anime Naruto Shippuden, secuencia de Maito Gai vs Madara Uchiha?</p> <p>PROBLEMA ESPECÍFICO:</p> <p>PE1: ¿Cómo se presentó la diégesis del anime Naruto Shippuden secuencia de Maito Gai vs Madara Uchiha?</p> <p>PE2: ¿Cómo se presentó la imagen del anime Naruto Shippuden secuencia de Maito Gai vs Madara Uchiha?</p> <p>PE3: ¿Cómo se presentó el sonido del anime Naruto Shippuden secuencia de Maito Gai vs Madara Uchiha?</p>	<p>SUPUESTO GENERAL: La batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha se presentó en el anime Naruto shippuden a través de la secuencia e historia.</p> <p>SUPUESTOS ESPECÍFICOS</p> <p>SE1: La diégesis se presentó en la batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha 6 caminos.</p> <p>SE2: La imagen se presentó en la batalla de Maito Gai vs Madara 6 caminos.</p> <p>SE3: El sonido se presentó en la batalla Maito Gai vs Madara Uchiha 6 caminos</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Analizar el anime Naruto Shippuden secuencia Maito Gai vs Madara Uchiha 6 caminos</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <p>OE1: Identificar la diégesis del anime Naruto Shippuden secuencia de Maito Gai vs Madara Uchiha 6 caminos</p> <p>OE2: Identificar la imagen del anime Naruto Shippuden secuencia de Maito Gai vs Madara Uchiha</p> <p>OE3: Identificar el sonido del anime Naruto Shippuden secuencia de Maito Gai vs Madara Uchiha 6 caminos</p>	<p>ENFOQUE CUALITATIVO: Puesto que el trabajo es mediante para llevar a cabo la investigación dando así una descripción. (Rivera 2018, p.33)</p> <p>TIPO DE ESTUDIO El tipo de investigación es APLICADA</p> <p>DISEÑO: Se aplica el estudio basado en el estudio en el caso</p>	<p>TÉCNICA DE OBSERVACIÓN: Los medios de expresión componen la imagen audiovisual ya sea sonora o visual, por ello proporcionan varios datos al mismo tiempo en la labor la cual dan el significado (Gamarra,2019, p.26)</p> <p>INSTRUMENTO: FICHA DE OBSERVACIÓN</p> <p>Utilizó la ficha de observación para llevar a cabo la investigación dando así una descripción. Este instrumento servirá para la recopilación de todos los datos (Rivera 2018, p.33)</p>

Anexo 2:

CATEGORÍA	PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	SUBCATEGORÍAS	CRITERIOS
<p>NARRATIVA AUDIOVISUAL</p>	<p>¿Cómo se presentó la narrativa audiovisual del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha?</p>	<p>¿Cómo se presentó la diégesis del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha?</p>	<p>Identificar la narrativa audiovisual del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha?</p>	<p>Identificar la diégesis del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha</p>	<p>DIÉGESIS</p>	<p>Personajes</p>
		<p>Espacio</p>				
		<p>Tiempo</p>				
		<p>¿Cómo se presentó la imagen del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha?</p>		<p>IMAGEN</p>	<p>Color</p>	
		<p>Composición visual</p>				
		<p>Planos</p>				
		<p>¿Cómo se presentó el sonido del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha?</p>		<p>SONIDO</p>	<p>Música</p>	
		<p>Ruido</p>				
		<p>Silencio</p>				

.Nº	DIMENSIONES E ÍTEMS	SI	NO	DESCRIPCIÓN
	CATEGORÍA 1: DIÉGESIS			
1	PERSONAJES ANIMADOS			
1.1	PRINCIPAL			
1.2	SECUNDARIOS			
2	TIEMPO			
2.1	ORDEN			
2.2	DURACIÓN			
2.3	FRECUENCIA			
3	ESPACIO			
3.1	EL CAMPO			
3.2	EL DECORADO			
3.3	EL ESCENARIO			
3.4	EL ÁMBITO			
	CATEGORÍA 2: IMAGEN			
4	COLOR			
4.1	SATURACIÓN			
4.2	BRILLO			
5	COMPOSICIÓN VISUAL			
5.1	TEXTURA			
5.2	MOVIMIENTO			
5.3	CONTRASTE			
6	PLANOS			
6.1	GRAN PLANO GENERAL			
6.2	PLANO GENERAL			
6.3	PLANO CONJUNTO			
6.4	PLANO ENTERO			
6.5	PLANO AMERICANO			
6.6	PLANO MEDIO			
6.7	PRIMER PLANO MEDIO			
6.8	GRAN PRIMER PLANO			
	CATEGORÍA 3: SONIDO			
7	MÚSICA			
7.1	RITMO			
7.2	MELODÍA			

7.3	ARMONÍA			
8	RUIDO			
8.1	EFFECTO SONOROS			
8.2	RUIDO AMBIENTAL			
9	SILENCIO			
9.1	PAUSAS			
9.2	INSTRUMENTAL			

PREGUNTAS PARA LA ENTREVISTA

1. ¿Cómo se lleva a cabo la narrativa audiovisual en los personajes en el anime?
2. ¿Qué animes tuvieron mayor repercusión en los jóvenes?
3. ¿A qué se debe la inmensa popularidad que causa los animes?
4. ¿Qué aportes técnicos del anime han ayudado a los medios masivos?
5. ¿Cómo es el trato de los colores en las escenas del anime Naruto Shippuden?
6. En una secuencia de pelea del anime Naruto Shippuden cuál tiene mayor impacto ¿la animación o música?
7. ¿Por qué en la composición visual de combates de los animes constantemente se visualiza una mala animación en varios fragmentos?
8. ¿Qué criterio utilizan para los movimientos de cámara y planos en las batallas de Naruto Shippuden?
9. ¿Considera importante el silencio en el anime para las escenas más destacadas?
10. ¿Los animes son capaces de transmitir un mensaje al público?
11. ¿De qué manera se utiliza el espacio y tiempo dentro del anime?
12. ¿Por qué los animes ya no se transmiten a la televisión peruana?
13. ¿Cómo se maneja la imagen en una batalla del anime?

Anexo 3:



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Mariano Octavio Vargas Arias

Título y/o Grado: Maestría en docencia universitaria

En. D.....) Doctor.....) Magister....(X) Licenciado.....() Otros. Especifique

Universidad que labora: UCV

Fecha: 09/11/2020

**Análisis de la narrativa audiovisual del Anime Naruto
Shippuden Batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha 6 Caminos**

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ÍTEM	PREGUNTAS	APRUEBA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Las preguntas son las necesarias y no se requiere agregar más?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población objeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL				

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

Nombres y apellidos: Mariano Vargas Arias
Correo electrónico: mvargasarias@gmail.com
Teléfono: 999068169

Anexo 4:



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Castillo Katherine Janet

Título y/o Grado:

Ph. D.....() | Doctor...() | Magister...(x) | Licenciado...() | Otros. Especifique

Universidad que labora: UPN, UTP, UCV

Fecha: 15/11/2020

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

LA NARRATIVA AUDIO VISUAL DEL ANIME NARUTO SHIPPUDEN BATALLA DE MAITO GAI VS MADARA UCHIHA 6 C AMINOS

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "X" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítem s indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Las preguntas son las necesarias y no se requiere agregar alguna más?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL				

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

Nombres y apellidos:
Correo electrónico:
Teléfono:

Anexo 5:



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: López Ríos Kerima

Título y/o Grado:

Ph. D.....() Doctor.....() Magister....(X) Licenciado....() Otros. Especifique

Universidad que labora: Universidad Nacional Federico Villarreal

Fecha: 15/11/2020

Análisis de la narrativa audiovisual del anime *Naruto Shippuden Batalla de Mallo Gai vs Madara Uchiha* 6 caminos

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de los ítems sobre el Lenguaje Audiovisual.

ÍTEM	PREGUNTA	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se menciona al ámbito temático?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con el ámbito temático?	X		
5	¿La redacción de los ítems es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de los ítems del instrumento de recolección de datos, se relacionan con cada uno de los elementos de la guía de observación?	X		
7	¿El diseño del instrumento de recolección de datos facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de recolección, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Los ítems son las necesarias y no se requiere agregar alguna más?		X	
10	¿El instrumento de recolección será accesible con el sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de recolección de datos es claro, preciso, y sencillo para alcanzar los datos requeridos?	X		
TOTAL				

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

Nombres y apellidos: Kerima López Ríos
 Correo electrónico: kerylopez121@gmail.com
 Teléfono: 980513951

Anexo 6:



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: CHAVEZ RAMOS, LUIS ALBERTO

Título y/o Grado:

Ph. D.....() Doctor.....() Magister.....(X) Licenciado.....() Otros. Especifique

Universidad que labora: CESAR VALLEJO

Fecha: 12/06/2021

Análisis de la narrativa audiovisual del anime Naruto Shippuden Batalla de Mito Sai vs Madara Uchiha 6 caminos

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ÍTEM	PREGUNTAS	AFIRMA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Las preguntas son las necesarias y no se requiere agregar algunas más?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
	TOTAL			

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

Nombres y apellidos: LUIS ALBERTO CHÁVEZ RAMOS
 Correo electrónico: lchavezra@ucvvirtual.edu.pe
 Teléfono: 949344780



Consentimiento Informado

Yo **Andrea Isabel Sotelo Guadalupe** declaro que he sido informado e invitado a participar en una investigación denominada **“Análisis de la narrativa audiovisual del anime Naruto Shippuden, Batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha 6 caminos”**, éste es un proyecto de investigación científica que cuenta con el respaldo y financiamiento de la **Universidad César Vallejo**.

Entiendo que este estudio busca conocer (identificar el anime Naruto Shippuden secuencia Maito Gai vs Madara Uchiha) y sé que mi participación se llevará a cabo en Vía zoom, video llamada, correo electrónico, entre otros, en el horario que se realizara y consistirá en responder una encuesta que demorará alrededor de 30 minutos. Me han explicado que la información registrada será confidencial, y que los nombres de los participantes serán asociados a un número de serie, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación o retirarme en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Sí. Acepto voluntariamente participar en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Fecha: 08-05-2021

Firma participante:

Anexo 8:



Consentimiento Informado

Yo **Nathaly Leandro Ihuaqu** declaro que he sido informado e invitado a participar en una investigación denominada **“Análisis de la narrativa audiovisual del anime Naruto Shippuden, Batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha 6 caminos”**, éste es un proyecto de investigación científica que cuenta con el respaldo y financiamiento de la **Universidad César Vallejo**.

Entiendo que este estudio busca conocer (identificar el anime Naruto Shippuden secuencia Maito Gai vs Madara Uchiha) y sé que mi participación se llevará a cabo en Vía zoom, video llamada, correo electrónico, entre otros, en el horario que se realizara y consistirá en responder una encuesta que demorará alrededor de 30 minutos. Me han explicado que la información registrada será confidencial, y que los nombres de los participantes serán asociados a un número de serie, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación o retirarme en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Sí. Acepto voluntariamente participar en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Fecha: 30-05-2021

Firma participante:



Consentimiento Informado

Yo **Enrique A. Oliveros Margall** declaro que he sido informado e invitado a participar en una investigación denominada **“Análisis de la narrativa audiovisual del anime Naruto Shippuden, Batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha 6 caminos”**, éste es un proyecto de investigación científica que cuenta con el respaldo y financiamiento de la **Universidad César Vallejo**.

Entiendo que este estudio busca conocer (identificar el anime Naruto Shippuden secuencia Maito Gai vs Madara Uchiha) y sé que mi participación se llevará a cabo en Vía zoom, video llamada, correo electrónico, entre otros, en el horario que se realizara y consistirá en responder una encuesta que demorará alrededor de 30 minutos. Me han explicado que la información registrada será confidencial, y que los nombres de los participantes serán asociados a un número de serie, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación o retirarme en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Sí. Acepto voluntariamente participar en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Fecha: 11-05-2021

Firma participante:

FICHA DE ENTREVISTA

- Título: Ficha de entrevista sobre la narrativa audiovisual del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha
- Anime: Naruto Shippuden
- Año: 2018
- Entrevistado: NATHALY LEANDRO

PREGUNTAS PARA LA ENTREVISTA

1. ¿Cómo se lleva a cabo la narrativa audiovisual en los personajes en el anime?

R// En la mayoría de los animes, sin importar el género, podemos observar la evolución del protagonista y algunos personajes secundarios. Se podría decir que somos testigos de todo aquello que le impulsa a seguir mejorando, pasar en muchos casos por pérdidas de algún personaje importante para el protagonista, lo cual marca un cambio en sus decisiones y actitudes, hasta llegar a ver un personaje maduro, con las cosas muchas más claras y tomando mejores decisiones que al inicio de la temporada.

2. ¿Qué animes tuvieron mayor repercusión en los jóvenes?

R// Sin duda, lo primero que se me viene a la mente es Dragón Ball Z, un anime que es considerado como el más popular a nivel mundial. Quizás fue este el primer anime para muchos, acompañado de otros clásicos como Pokémon, Digimon, Doraemon (Creo que todos desearon en algún momento tener a Cósmico como amigo), Sakura Card Captor, entre otros, que atrapó a toda una generación por todo lo que mostraba en cada capítulo.

3. ¿A qué se debe la inmensa popularidad que causa los animes?

R// Se podría decir que es por todo lo que muestra, súper poderes, grandes peleas, supervivencia, etc. Pero que también tiene mucho que ver, es que hay animes para

todo tipo de público, ya que cuenta con diferentes géneros y enfocado a diferentes edades. El mundo del anime es súper amplio donde podrás disfrutar desde una historia de amor súper tierna, hasta escenas muy fuertes, grandes peleas y la supervivencia de los humanos.

4. ¿Qué aportes técnicos del anime han ayudado a los medios masivos?

R// El anime ha influenciado mucho en grandes producciones de Hollywood, como por ejemplo Avatar, gran parte de película hace referencia al anime clásico de Studio Ghibli, Princess Mononoke. Así como este hay muchos ejemplos que sirvieron de inspiración para varios escritores y directores, algunos tomaron una historia de manera muy literal y la adaptaron.

5. ¿Cómo es el trato de los colores en las escenas del anime Naruto Shippuden?

R// En general los colores usados en Naruto suelen colores cálidos, pero al tratarse de una pelea, los colores suelen tornarse a un tono más frío, esto para poder entender el cambio de la situación y poder transmitir más intensidad en la escena.

6. En una secuencia de pelea del anime Naruto Shippuden cuál tiene mayor impacto ¿la animación o música?

R// En general, para poder transmitir una buena escena de peleas, tanto la animación y la música van de la mano, esto para poder crear el equilibrio perfecto, un gran ejemplo es Shingeki No Kyojin. Hablando netamente de la pelea de Gai vs Madara, podemos observar que la música hizo un buen trabajo, su animación no era del todo buena pero complació a gran parte de los fans de este anime.

7. ¿Por qué en la composición visual de combates de los animes constantemente se visualiza una mala animación en varios fragmentos?

R// Muchos espectadores suelen quejarse de esto, pero debemos aclarar que la animación no es tan simple como se lo imaginan, en Japón existen muchas casas productoras de anime, uno más conocidos que otros, pero lo que quizás muchos pasan por alto es que estos producen más de 10 horas de animes diarios y que también mantienen simultáneamente al aire 80 series televisivas en infinidad de franjas horarias, incluida la madrugada. Con esta explicación no estoy justificando la mala animación en muchos casos, ya que existen productoras que siempre muestran un buen resultado en todas producciones.

8. ¿Qué criterio utilizan para los movimientos de cámara y planos en las batallas de Naruto Shippuden?

R// En la mayoría de peleas se suelen usar 2 tipos de planos, uno general y otro de detalles, este último para dar más protagonismo al ataque o “power up” que se vaya a utilizar. En el caso que haya diálogos durante la pelea se utiliza un primer plano, para dar énfasis a lo que se está mencionando.

9. ¿Considera importante el silencio en el anime para las escenas más destacadas?

R// Definitivamente sí, es en ese momento que notamos que las palabras sobran y nos enfocamos en todo lo que engloba esa escena, sube la tensión y capta aún más la atención del espectador, por saber que sigue, que decisión tomará o cual será su reacción ante lo sucedido. Y funciona muy bien en escenas importantes o muy esperadas, pero hay que tener en cuenta que no podemos abusar de ellos, ya que podría tornarse aburrido.

10. ¿Los animes son capaces de transmitir un mensaje al público?

R// Cada anime siempre te transmiten un mensaje, por ejemplo, en los Shonen, se suele resaltar el trabajo en equipo, la amistad, confianza, etc. Al igual que en los animes de deporte o música, nos indican que si queremos lograr algo debemos esforzarnos y dar lo mejor de cada uno.

11. ¿De qué manera se utiliza el espacio y tiempo dentro del anime?

R// En el caso del espacio, si nos referimos a peleas, no suelen darle mucha importancia, ya que se centran en los personajes, y mientras más larga la escena, o si suele mostrar varias veces un fragmento de ello, más importante es durante el desarrollo de la historia.

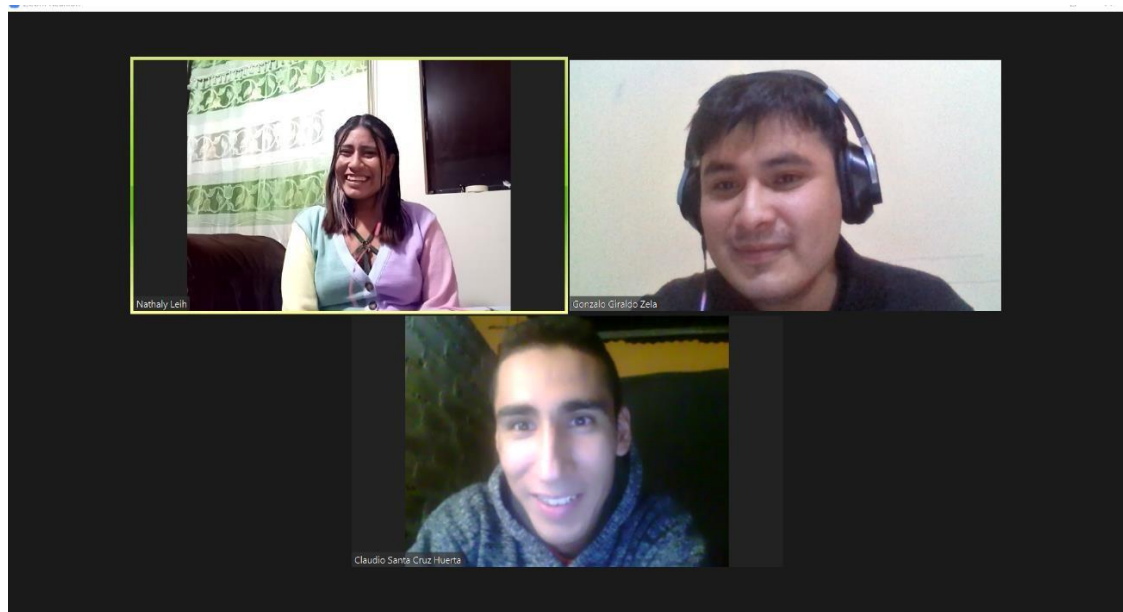
12. ¿Por qué los animes ya no se transmiten a la televisión peruana?

R// Los tiempos han cambiado, y ahora se podría decir que algunas personas son más sensibles, es por ello que se restringen transmitir por señal abierta cierto tipo de contenido, en el caso de los animes, algunos pues incluyen peleas, sangre, etc. lo cual hace que tengan que censurar grandes escenas, como se pudo observar en Dragon Ball Z Kai, que no fue del agrado de sus fans, pero solo se trató de adaptar a lo políticamente correcto de hoy en día.

13. ¿Cómo se maneja la imagen en una batalla del anime?

R// Durante una batalla, se engloba todo lo que ya mencionamos anteriormente, dibujo, animación, paleta de colores y música, para poder lograr un buen resultado. Aunque en muchas ocasiones se tiene todo lo mencionado, la fusión o el resultado no es el deseado o esperado. Muchas veces se tiene una buena secuencia de dibujos, sin embargo al pasar a la animación, los resultados no son tan buenos, en algunos casos sucede que los cambios o movimientos son muy antinaturales.

Anexo 10:



mail.google.com/mail/u/0/#search/gonzagzela%40gmail.com?projector=1

Gmail

De gonzagzela

Gonza GZ

yo

Gonza yo

Gonza yo

LUIS HUMBERTO ZA

Gonza GZ

0001:48

- Anime: Naruto Shippuden
- Año: 2018
- Entrevistado:

PREGUNTAS PARA LA ENTREVISTA

1. ¿Cómo se lleva a cabo la narrativa audiovisual en los personajes en el anime?
2. ¿Qué animes tuvieron mayor repercusión en los jóvenes?
3. ¿A qué se debe la inmensa popularidad que causa los animes?
4. ¿Qué aportes técnicos del anime han ayudado a los medios masivos?
5. ¿Cómo es el trato de los colores en las escenas del anime Naruto Shippuden?
6. En una secuencia de pelea del anime Naruto Shippuden cuál tiene mayor impacto ¿la animación o música?
7. ¿Por qué en la composición visual de combates de los animes constantemente se visualiza una mala animación en varios fragmentos?
8. ¿Qué criterio utilizan para los movimientos de cámara y planos en las batallas de Naruto Shippuden?
9. ¿Considera importante el silencio en el anime para las escenas más destacadas?
10. ¿Los animes son capaces de transmitir un mensaje al público?
11. ¿De qué manera se utiliza el espacio y tiempo dentro del anime?
12. ¿Por qué los anim
13. ¿Cómo se maneja la imac

Página 2 / 136

Controles de reunión

Activar Windows

Ve a Configuración para activar Windows.

Activar Windows

Ve a Configuración para activar Windows...

12:58

ESP

11/05/2021

0027:33

Anexo 11:



Esquema semántico donde se presentan las cualidades a nivel hermenéutico



ANEXO 12:

Tabla 2: Coeficiente de V de Aiken




COEFICIENTE DE VALIDACIÓN V DE AIKEN						
Cualitativo						
CRITERIOS		Exp 1	Exp 2	Exp 3	Suma	V
Ítems	Preguntas					
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	1	1	1	3	100 %
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	1	1	1	3	100 %
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	1	1	1	3	100 %
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	1	1	1	3	100 %
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	1	1	1	3	100 %
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	1	1	1	3	100 %
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	1	1	1	3	100 %
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	1	1	1	3	100 %
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?	0	0	0	0	0%
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	1	1	1	3	100 %
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	1	1	1	3	100 %
		PROMEDIO			30	90%

Fuente: Elaboración Propia

Luego de ingresar los resultados validados en la tabla del coeficiente V de Aiken, se obtuvo un 90% de validez como resultado y con ello es permisible su aplicación.

Anexo 13:

Tabla 3: Ficha de observación 1

FICHA DE OBSERVACIÓN				
ANIME	NARUTO SHIPPUDEN			
CAPÍTULO	419			
MINUTO	20:00			
CATEGORÍA	NARRATIVA AUDIOVISUAL			
SUBCATEGORÍA	CRITERIOS	IDENTIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
DIÉGESIS	PERSONAJES		Gai saca toda su fuerza para enfrentar a Madara Uchiha	Para la escena se mencionó fuerza, para la RAE significa “Capacidad de soportar un peso y resistir”
	ESPACIO		Gai se siente preparado para la pelea definitiva expulsando su energía	En esta parte la energía que logra dar Maito Gai se ve un resplandor por lo que el significado en el diccionario la RAE significa “Luz muy clara que arroja o despide el sol u otro cuerpo luminoso”
	TIEMPO		En el minuto 20:12 se ve a Kakashi preocupado por la decisión que tomo su mejor amigo Gai en sacrificarse	Para la escena se mencionó sacrificio, para la RAE significa “Someterse con resignación”


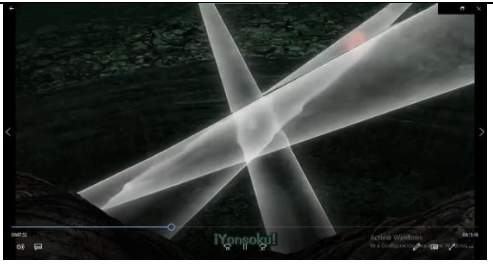
<p>IMAGEN</p>	<p>COLOR</p>		<p>Madara ve a Gai como un oponente peligroso.</p> <p>Su nueva imagen es de color plomo y blanco</p>	<p>Para la escena se mencionó peligroso, para la RAE significa “Que puede causar daños”</p>
	<p>COMPOSICIÓN VISUAL</p>		<p>Gai con la flama roja en cada movimiento que hará se fracturará los huesos</p>	<p>Para la escena se mencionó flama, para la RAE significa “Reflejo”</p>
	<p>PLANOS</p>		<p>Gai trata de analizar de cómo golpear a Madara Uchiha</p> <p>Plano contrapicado</p>	<p>Para la escena se mencionó flama, para la RAE significa “Reflejo”</p>

SONIDO	MÚSICA		Gai muestra toda su valentía a Madara ya que se sacrificará. El soundtrack demuestra mucha intriga	Para dar concordancia con el soundtrack de intriga, su significado según la RAE es de “enrollo”
	RUIDO		El vapor que rodea a Gai es producto de su energía	Para la escena se mencionó flama, para laRAE significa “Reflejo”
	SILENCIO		Gai salta y dará un golpe súper fuerte	Para la escena se mencionó fuerte, para laRAE significa “Que tiene gran resistencia”




INTERPRETACIÓN: En este minuto los personajes son Maito Gai y Madara. El escenario era el campo de batalla, se usó planos que se repitieron como primerísimo primer plano, americano y plano medio son usadas en este minuto y se utilizó los colores verde y rojo. Las palabras que se usaron son flama.

Anexo 14:

Tabla 4: Ficha de observación 2


FICHA DE OBSERVACIÓN				
ANIME	NARUTO SHIPPUDEN			
CAPÍTULO	420			
MINUTO	07:00 – 08:00			
CATEGORÍA	NARRATIVA AUDIOVISUAL			
SUBCATEGORÍA	CRITERIOS	IDENTIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
DIÉGESIS	PERSONAJES		Maito Gai empieza su contraataque con el Sekizou en una secuencia veloz de golpes a Madara Uchiha.	El personaje demuestra su mayor cualidad física: su velocidad sobrehumana. La VELOCIDAD es una “Variación por unidad de tiempo de alguna de las características de un fenómeno”, según laRAE
	ESPACIO		El ambiente deja ver la ráfaga de poder de Gai al momento de atacar y desplazarse de un lugar a otro casi instantáneamente.	El campo de batalla desprende el colosal poder de Gai. El término COLOSAL, según la RAE, significa “enorme, de dimensiones extraordinarias.”

	TIEMPO		La secuencia es armónica: la calma, acción, suspenso, todo llevado a su debido tiempo.	Uso inteligente del tiempo en cada situación que transita durante la batalla. El ser INTELIGENTE es “sabio, experto, instruido”, definido por la RAE
IMAGEN	COLOR		La combinación de colores en la secuencia de ataque de Maito Gai genera una estética perfecta.	Los colores de cada ataque son de una gran calidez visual. La CALIDAD es “Propiedad o conjunto de propiedades inherentes a algo, que permiten juzgar su valor” según la RAE.
	COMPOSICIÓN VISUAL		El juego de sombras evidencia una situación específica. En este caso, Madara se percata del primer ataque a gran velocidad de Gai	La precisión de colocar el sombreado para definir que el personaje tuvo una reacción. La PRECISIÓN es “realizada de forma certera”, según lo indicado en la RAE.
	PLANOS		Un plano general donde se aprecia el asombro de Madara por la velocidad sobrehumana de Maito Gai	Este plano genera la sorpresa del personaje al presenciar un acontecimiento inusual. Para definir la SORPRESA, la RAE lo define de la siguiente manera: “conmover, suspender o maravillar con algo imprevisto, raro o incomprensible”.

<p>SONIDO</p>	<p>MÚSICA</p>		<p>Cuando empieza a sonar el soundtrack "My Name" genera el ambiente del combate, teniendo una melodía enérgica y épica.</p>	<p>Al reproducir el soundtrack "My Name" a esta altura del combate, provoca el entusiasmo y hype del capítulo.</p> <p>El ENTUSIASMO es la "exaltación y fogosidad del ánimo, excitado por algo que lo admire o cautive" según la RAE.</p>
	<p>RUIDO</p>		<p>Las ráfagas de aire producidas por los puños de Gai, genera un golpe contundente que se siente real cuando Madara recibe el ataque.</p>	<p>El ruido que generó el golpe fue contundente por su realismo.</p> <p>En la RAE podemos ver que la palabra CONTUNDENTE es "Que produce gran impresión en el ánimo, convenciéndolo".</p>
	<p>SILENCIO</p>		<p>Cuando Maito Gai rodea a Madara con su velocidad, percibimos el silencio de la escena que nos cuestiona ¿Cuándo atacará?</p>	<p>La expectativa que provoca este silencio es la adecuada porque nos mantiene atento a ver lo siguiente que pasará.</p> <p>Según la RAE, la EXPECTATIVA es la "Posibilidad razonable de que algo suceda".</p>

Anexo 15:

Tabla 5: Ficha de observación 3




FICHA DE OBSERVACIÓN				
ANIME	NARUTO SHIPPUDEN			
CAPÍTULO	421			
MINUTO	18:00 – 19:00			
CATEGORÍA	NARRATIVA AUDIOVISUAL			
SUBCATEGORÍA	CRITERIOS	IDENTIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
DIÉGESIS	PERSONAJES		El personaje de Maito Gai está listo para utilizar su técnica definitiva: Yagai	El personaje está decidido a atacar a Madara sin importar morir en el proceso DECIDIDO significa “Resuelto, audaz, que actúa con decisión” según la RAE
	ESPACIO		El campo de batalla es abarcado por el gran poder de Gai que toma forma de un dragón escarlata	Al ver el dragón surgir en medio del campo de batalla, luce imponente por la grandeza de la técnica La palabra IMPONENTE, según la RAE, significa “Formidable, que posee alguna cualidad extraordinaria”




	TIEMPO		Los últimos momentos muestran el clímax de esta pelea, el ataque es en un instante, pero en el capítulo se ve en minutos. Como es el caso de la distorsión del espacio	El tiempo fue utilizado de manera excelente para dejar satisfecho al espectador La RAE menciona que EXCELENTE es “Que sobresale por sus óptimas cualidades”
IMAGEN	COLOR		El aura roja de Maito Gai cada vez se hace más intenso junto a bordes brillantes que hay en su cuerpo	La fluidez del aura y que no pierde sutonalidad roja es magnífico En la RAE, definen a la FLUIDEZ como “Corriente y fácil”
	COMPOSICIÓN VISUAL		El minucioso cuidado en la textura, color y claridad del dragón escarlata de Gai cuando está a punto de atacar a Madara	La aparición del dragón tuvo una excelente calidad visual La CALIDAD, en la RAE, lo define como “Buena calidad, superioridad o excelencia”
	PLANOS		Un primer plano que marca un momento clave en la historia: Madara al ver el abismal poder que surge del campo de batalla, lo proclama como el más fuertes de todos	El plano escogido para la escena de Madara es simplemente admirable. Transmite a la perfección la emoción al saber que Gai fue considerado como el más fuerte ADMIRABLE significa “Buena calidad, superioridad o excelencia” según la RAE




<p>SONIDO</p>	<p>MÚSICA</p>		<p>El soundtrack “Breakdown” fue el tema para la ejecución del Yagai en contra de Madara</p>	<p>El soundtrack quedó perfecto. Llevó al espectador desbordar sus emociones allímite</p> <p>En la RAE definen PERFECTO como “Que posee el grado máximo de una determinada cualidad o defecto”</p>
	<p>RUIDO</p>		<p>Luego de impactar la técnica definitiva Yagai, se escucha como se rompen los huesos tanto de Madara como Gai</p>	<p>El ruido de los huesos rompiéndose fue impactante por su realismo, como si realmente sintieras que así se escuchan los huesos quebrarse</p> <p>El término IMPACTANTE, en la RAE, significa “Impresionar, desconcertar a causa de un acontecimiento o noticia”</p>
	<p>SILENCIO</p>		<p>Madara Uchiha se queda admirando el enorme poder de Maito Gai</p>	<p>El silencio fue útil para que el personaje pueda observar asombrado el poder de Gai</p> <p>En la RAE definen ÚTIL como “Que puede servir y aprovechar en alguna línea”</p>

Anexo 16:

Tabla 6: Ficha de observación 4

FICHA DE OBSERVACIÓN				
ANIME	NARUTO SHIPPUDEN			
CAPÍTULO	421			
MINUTO	19:00 – 20:00			
CATEGORÍA	NARRATIVA AUDIOVISUAL			
SUBCATEGORÍA	CRITERIOS	IDENTIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
DIÉGESIS	PERSONAJES		Rock Lee, estudiante de Maito Gai, se repone luego del poderoso ataque de Gai	Rock Lee se encuentra preocupado por su maestro si sobrevivió o no luego del ataque La PREOCUPACIÓN según la RAE, es “Producir intranquilidad, temor, angustia o inquietud”
	ESPACIO		Luego de utilizar el Yagai, el campo de batalla quedó totalmente arrasado por el poder del Yagai	El daño del campo de batalla es expansivo a gran escala EXPANDIR quiere decir “Extender algo, o hacer que ocupe más espacio” según la RAE
	TIEMPO		En estos últimos minutos, hay una pausa breve para saber quién fue el vencedor del combate	La transición de la pelea al campo de batalla fue clave para determinar el resultado final y tener al espectador nervioso del resultado TRANSICIÓN significa “Cambio repentino de tono y expresión” según la RAE

<p>IMAGEN</p>	<p>COLOR</p>		<p>Luego de la batalla, el aura roja desaparece por completo del cuerpo de Gai y ahora su piel está carbonizada</p>	<p>Un gran criterio para escoger correctamente el tono de piel de Gai luego de su ataque final.</p> <p>CRITERIO significa, según la RAE, “Juicio odiscernimiento”</p>
	<p>COMPOSICIÓN VISUAL</p>		<p>El contraste del lugar, el tono de piel de Gai y las marcas brillantes de la secuela de su ataque</p>	<p>La composición fue minuciosa para plasmar una imagen que desconsolaba en ese momento a los espectadores</p> <p>MINUCIOSO, según la RAE, es “Que se detiene en las cosas más pequeñas”</p>
	<p>PLANOS</p>		<p>Primerísimo primer plano en el que se observa a un Gai casi muerto y carbonizado luego de usar las Ocho Puertas Internas</p>	<p>Un excelente plano que nos transmite la caída de un héroe: Maito Gai</p> <p>EXCELENTE es “Que sobresale por sus óptimas cualidades” según la RAE</p>

<p>SONIDO</p>	<p>MÚSICA</p>		<p>El soundtrack “The Sarviour of this World” se usó para manifestar que Madara todavía seguía con vida a pesar del abrumador poder de Gai</p>	<p>Un soundtrack que, al oírlo, refleja maldad, que algo malo va a suceder y este fue el caso con Madara, quien es el villano principal</p> <p>MALDAD significa en la RAE “Acción mala e injusta”</p>
	<p>RUIDO</p>		<p>Tras impactar a Madara con el Yagai, el campo de batalla donde se encontraba el Árbol Divino, causó una explosión de gran escala</p>	<p>Un ruido impactante por la magnitud de la explosión</p> <p>El término IMPACTANTE, en la RAE, significa “Impresionar, desconcertar a causa de un acontecimiento o noticia”</p>
	<p>SILENCIO</p>		<p>Luego del ataque, se enfoca primero a Gai totalmente desecho por usar las Ocho Puertas Internas quedando calcinado</p>	<p>Hay suspenso durante el silencio por saber si Gai pudo vencer a Madara y también observar como quedó luego del Yagai</p> <p>SUSPENSO significa “Admirado, perplejo” según la RAE</p>



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MATIAS CRISTÓBAL OBED ISAIAS, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME NARUTO SHIPPUDEN, BATALLA DE MAITO GAI VS MADARA UCHIHA 6 CAMINOS", cuyos autores son GIRALDO ZELA GONZALO, SANTA CRUZ HUERTA CLAUDIO ALBERTO, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 20 de Julio del 2021

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MATIAS CRISTÓBAL OBED ISAIAS DNI: 06917521 ORCID 0000-0001-6378-0719	Firmado digitalmente por: OMATIASCOR el 20-07- 2021 10:16:24

Código documento Trilce: TRI - 0138021