



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

**Análisis del discurso bélico de la saga de Kakashi Gaiden del anime
Naruto: Shippūden, 2021**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

AUTOR:

Chavarría Ramírez, Diego Esteban (ORCID: 0000-0002-8591-069X)

ASESOR:

Dr. Ramos Palacios, Wilder Fabio (ORCID: 0000-0002-3730-1638)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Procesos comunicacionales en la sociedad contemporánea

Lima - Perú

2021

DEDICATORIA

Se lo quiero dedicar a mi tío Rolando, en paz descansa. Siempre lo llevaré en mi corazón. Gracias por todo.

AGRADECIMIENTO

A mis familiares que siempre están en las buenas y malas, conmigo.

Índice de contenidos

	Pág.
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	14
3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización.....	14
3.3 Escenario de estudio.....	15
3.4 Participantes.....	15
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	15
3.6 Procedimiento.....	16
3.7 Rigor científico.....	16
3.8 Método de análisis de información.....	17
3.9 Aspectos éticos.....	17
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	19
V. CONCLUSIONES.....	28
VI. RECOMENDACIONES.....	30
REFERENCIAS.....	31
ANEXOS.....	37

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1: Datos académicos de los expertos.....	17

RESUMEN

La presente investigación se centró en analizar el discurso bélico de la saga de Kakashi Gaiden en el anime Naruto: Shippūden, 2021. Se tomó como referencia la teoría del cultivo y la teoría del chivo expiatorio. El enfoque utilizado fue el cualitativo, tipo aplicada, diseño de estudio de caso y el método de análisis de información, la hermenéutica. La técnica de estudio fue la observación, mientras que el instrumento de recolección de datos, la ficha de observación, la cual se aplicó a los episodios 7 y 8 de la temporada 6 de Naruto: Shippūden, los cuales representan la saga de Kakashi Gaiden, cuya duración es un total de 44' 39". La historia se caracterizó por ser muy intensa en los escenarios, los protagonistas y el relato o forma de concebir la vida, por lo que se concluye que el discurso bélico se presentó a través del pensamiento oriental de la lucha y bienestar por el pueblo, bajo un solo régimen de la verdad, en el que el odio jugó un rol importante en el desenvolvimiento de los personajes y de sus acciones, impulsándolos a buscar sus objetivos y a intentar establecer el orden.

Palabras claves: Discurso bélico, anime, historia, relato, violencia.

ABSTRACT

This research focused on analyzing the war speech of the Kakashi Gaiden saga in the anime *Naruto: Shippūden*, 2021. The cultivation theory and the scapegoat theory were taken as a reference. The approach used was the qualitative, applied type, case study design and the information analysis method, hermeneutics. The study technique was observation, while the data collection instrument, the observation sheet, which was applied to episodes 7 and 8 of season 6 of *Naruto: Shippūden*, which represent the Kakashi Gaiden saga, whose duration is a total of 44 '39' '. The story was characterized by being very intense in the settings, the protagonists and the story or way of conceiving life, which is why it is concluded that the war discourse was presented through the eastern thought of the struggle and well-being for the people, under a single regime of truth, in which hatred played an important role in the development of the characters and their actions, prompting them to seek their goals and try to establish order.

Keywords: War speech, anime, history, story, violence.

I. INTRODUCCIÓN

Los contextos adversos a lo largo de la historia, se manifiestan a través de diversas plataformas y medios masivos, los cuales han facilitado la manera de conocer sucesos que, en muchas ocasiones, escapan del espectro de cualquier individuo, aunque un paradigma muy abordado por los autores para realizar un bosquejo de la realidad más digerible es la ficción. Este concepto se aplica muy a menudo en el cine, al mostrar estructuras narrativas y conceptos singulares y únicos.

El híbrido de animación y ciencia ficción han sido una forma de plasmar en los contenidos audiovisuales y cinematográficos una visión distinta de las historias. Hay claros ejemplos de los conflictos bélicos mostrados a través de la animación, uno de ellos según Duran (2019) es “La tumba de las luciérnagas” (1988) producida por el Studio Ghibli y dirigida por Isao Takahata, la cual narra la crudeza, violencia y salvajismo que padecen dos hermanos en un intento por sobrevivir en plena Segunda Guerra Mundial. Es el mismo escenario en conflicto y la carga dramática la que la hace impactante y humana.

Otro singular filme animado es “Vals con Bashir” (2007), el cual empleó una técnica novedosa de animación y mensaje anti bélico contundente (Sánchez, 2020). Al usar elementos surrealistas evocó un nuevo significado para la época, no dejando de ser extraordinaria, desgarradora y provocadora, inventando un nuevo lenguaje en el cine. Así como el cine, los animes son adaptaciones provenientes de mangas y novelas gráficas.

Por ello, esta investigación, busca resaltar el papel que juega el anime como producto audiovisual de impacto cultural y social que utiliza factores como la ficción, fantasía y misticismo, y se basa en temas maduros como las guerras, desigualdad social, amor, venganza, y filosofía del ser humano, conceptos que engloban lo que se conoce como discurso bélico.

Especialmente en el Perú, el contenido violento es muchas veces trasgresor a los estándares conservadores y moralistas que se anclan en el morbo a consecuencia del discurso audiovisual empobrecido en los medios de comunicación. Si bien los dibujos animados aún siguen delimitados a un público infantil, aún no abarcan temas más concretos y maduros.

Un claro ejemplo de uno de los animes más vistos a nivel nacional y latinoamericano, es Naruto, el cual según Casas (2014), narra la historia de Naruto Uzumaki, quien aspira a convertirse en Hokage, máximo rango ninja importante dentro de su aldea. El manga fue escrito e ilustrado por Masashi Kishimoto un 8 de noviembre de 1974. Su éxito hizo que la trama fuera adaptada en un anime producido por los Pierrot y distribuido por Aniplex Inc, el cual sería transmitido por la cadena de televisión TV Tokyo, el 3 de octubre del 2002. Posteriormente, el manga sería publicado en más de veintitrés países y transmitido en más de sesenta.

En este contexto, la presente investigación se encargó de analizar el discurso bélico en la saga Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden, puesto que abarca los capítulos 199 y 120. Por la duración del mismo, al formar parte de uno de los dibujos más vistos, es que se ha optó por estudiarlo, tomando muy en cuenta antecedentes de investigación y teorías que avalen este trabajo. Es necesario prescindir que esto es solo una muestra de lo que muchos dibujos intentan bosquejar de cómo está la sociedad actualmente, representándola en un mundo equivalente con personajes al pie de su adaptabilidad.

El problema general de investigación es: ¿Cómo se presenta el discurso bélico en la saga de Kakashi Gaiden en el anime Naruto: Shippūden, 2021? Los problemas específicos son: ¿Cómo se presenta la historia en la saga de Kakashi Gaiden en el anime Naruto: Shippūden, 2021?, y ¿Cómo se presenta el relato en la saga de Kakashi Gaiden en el anime Naruto: Shippūden, 2021?

En referencia a la justificación, este trabajo intenta explicar la importancia del discurso bélico y cómo se relaciona con uno de los animes más vistos en la actualidad, que es Naruto. Esta investigación es un antecedente para que otros teóricos se sirvan de un conocimiento nuevo y único desde la posición de este autor. Además, que implica un motivo para entender cuan violenta puede ser la humanidad al intentar desarrollarse, desde la perspectiva de un anime.

En la práctica, el anime no solo es la visibilización de lo inhumano que puede ser el hombre, sino de cómo podría gestarse de manera similar la violencia en algunos pueblos. Este estudio no solo es planteado desde una postura, sino que es diferente de otras investigaciones, por intentar buscar una respuesta a una problemática real y existente.

En lo metodológico, este trabajo se sirvió de revistas indexadas, libros, tesis, entre otros materiales científicos para la elaboración de las teorías y bases relacionadas al tema, todo debidamente estructurado a un cronograma de ejecución. Ello implicó una búsqueda exhaustiva con la finalidad de transmitir un nuevo aprendizaje al lector.

Es importante analizar este tipo de casos, ya que la televisión tiene dentro de su programación, diversos contenidos en donde se hace recurso del belicismo como acto de entretenimiento y morbo. Más allá de lo que engloba un anime es explicar la historia de unos personajes hasta su evolución, además de narrar sus diversas transformaciones. El discurso de estos, usualmente, suele ser dinámico y ejemplificador de lo que ocurre en la sociedad.

Esta investigación contribuye al estar orientado desde las comunicaciones en observar y profundizar en un sujeto de estudio que es la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden, y cómo su discurso se personifica, cuál es su esencia y cuál es el rol de cada personaje dentro de una narrativa compleja y desarrollada. Comprender este mensaje implica reflexionar lo poderoso que es el hombre y cómo en muchas ocasiones, es sujeto de constantes causas que lo llevan a ser como es.

En cuanto a los objetivos de la investigación, el objetivo general es analizar el discurso bélico en la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden, 2021. Los objetivos específicos son: Analizar la historia en la saga de Kakashi Gaiden en el anime Naruto: Shippūden, 2021; y, analizar el relato en la saga de Kakashi Gaiden en el anime Naruto: Shippūden, 2021.

II. MARCO TEÓRICO

El presente tema ha sido abordado anteriormente, por ello existen algunos trabajos previos que han tocado el trasfondo de la violencia en el anime y su importancia de ser abordado en un mundo cada vez más agresivo y de emociones intensas.

Por ejemplo, Barba (2015) en su artículo “La moralización en el anime Naruto”, publicado en *Desafíos éticos de la comunicación en la era digital: III Congreso Internacional de Ética de la Comunicación*, libro de actas, 606 - 619, tuvo como objetivo presentar los resultados obtenidos del estudio de la propuesta de moralización de la caricatura japonesa Naruto en su versión adaptada para la versión mexicana. Se analizaron tres características de las unidades de análisis: el contenido axiológico o la virtud que era transmitida en la expresión del personaje; la interacción representada, la direccionalidad y la función al momento de la comunicación; y finalmente, los recursos con los que se expresó la moralización. Entre los resultados se encontró que el relato contiene elementos de adoctrinamiento en el código moral que rigen las integraciones de los personajes. En conclusión, la épica heroica moderna de Naruto es un prototipo de esquemas biográficos ejemplares.

Lechuga *et al.* (1996) en su tesis “Semiótica de la japoanimación (Análisis de contenido Dragon Ball Z)”, para optar el grado de Licenciados en Comunicación Social por la Universidad de Chile (Santiago, Chile), tuvo como objetivo el ser un primer acercamiento teórico acerca del fenómeno de la japoanimación y sus implicancias culturales. Fue de enfoque cualitativo. Se centró en las estructuras narrativas occidentales de Dragon Ball Z (serie escrita por Akira Toriyama), descomponiendo su relato, para luego pasar a la etapa de análisis visual y pulsional, rescatando para ello a autores como Greimas, Lacan y Bremond. Entre los resultados se encontró que Dragon Ball está un poco vedado para épisteme blanda, en relación a la noción de sujeto y su mundo posible. En conclusión, el relato es una unidad cerrada y autónoma, pero no la historia, pues ésta siempre queda abierta a nuevos procesos de degradación y aparición de nuevas dificultades.

Miranda (2002) en su tesis “Análisis morfológico de la violencia en el anime Dragon Ball Z”, para optar el grado de Licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Nacional Autónoma de México (Ciudad de México, México), tuvo como objetivo analizar la violencia a partir de la saga IV del anime Dragon Ball Z. Se aplicó la metodología de Vladimir Propp sobre la morfología del cuento, adaptándola a la muestra de estudio. Se tomaron en cuenta solo 23 funciones de las 31 propuestas por el autor en mención a 99 episodios, todos sobre la trama de la lucha contra Majin Boo, enemigo de Gokú. Entre los resultados obtenidos, se encontró que la violencia física sí tiene mucha incidencia en el dibujo, pero solo en dos episodios, en el esto es leve, más nunca desaparece. En cuanto a la violencia verbal, solo se presentó en cinco capítulos. En conclusión, existe un círculo vicioso de la violencia, en los que alcanza un clímax en algunos puntos, y que tanto palabra como acto violento enriquecen las escenas, denominándose así al hecho: acto violento.

Pacheco (2020) en su tesis “Análisis de contenido sobre elementos violentos en el anime japonés Dragon Ball Z”, para optar el grado de Licenciada en Comunicación Social por la Universidad Politécnica Salesiana (Quito, Ecuador), tuvo como objetivo conocer cómo los diferentes elementos dentro de los audiovisuales cumplen un rol fundamental en el momento de transmitir un mensaje a las audiencias. El enfoque utilizado fue el cualitativo, tipo de investigación exploratorio, método etnometodológico, paradigma interpretativo. Se utilizó la técnica de la observación, por tal motivo se hizo uso del análisis de contenido al episodio 285 “Una Genkidama hecha por todos” de Dragon Ball Z. Entre los resultados, se encontró que la violencia física es uno de elementos cargados de mucha ficción, ya que las peleas superan la realidad al mostrar como los personajes tienen la capacidad de resistir golpes o colisiones sobrenaturales que cualquier ser humano no estaría en la capacidad de soportar y conducirían a la muerte. En conclusión, quedó demostrado que el episodio de Dragon Ball Z presenta elementos con diferentes tipos de violencia, que pueden pasar desapercibidos por las diferentes audiencias debido a que ciertas conductas han llegado a naturalizarse por la sociedad y han dejado de asociarse con la violencia.

Schmaltz (2013) en su tesis “Pasiones y rasgos míticos en el discurso del anime: un análisis en Death Note” para optar el grado de Magíster en Estudios Lingüísticos por la Universidad Federal de Goiás (Goiás, Brasil), tuvo como objetivo estudiar cómo los rasgos míticos dan forma al proceso de enunciación de la narrativa discursiva del anime Death Note. La investigación fue de metodología cualitativa, nivel hermenéutico y se basó en el análisis de documentos. Por ello, se hizo una lectura cuidadosa del anime Death Note, tomando notas sobre los discursos e imágenes redundantes, cruzándolos con los teóricos estudiados, y por tanto estableciendo relaciones con enunciados extratextuales. Entre los resultados, se encontró que el anime rompe paradigmas morales cuando su personaje central parece violar el arquetipo del héroe y decide insertarse en la construcción de una nueva constelación de enunciados que vinculan la noción de justicia, al tiempo que permiten fusionarse con Occidente. Se cuestionó cómo y qué mitos configuran o reformulan en la narrativa, y cómo reflejan una imaginación cultural japonesa, haciendo uso de la mitología y la semiótica de las pasiones. En conclusión, los personajes se percibieron a sí mismos dejando de por sí una serie de significados en la sociedad contemporánea, y mostrando la pluralidad de un nuevo pensamiento que se está construyendo denominado posmodernidad.

Vidal (2010) en su tesis “El anime como elemento de transculturación. Caso: Naruto”, para optar el grado de Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad César Vallejo (Lima, Perú), tuvo como objetivo determinar si la serie de animación japonesa Naruto es un elemento de transculturación. El tipo de investigación fue el de teoría fundamentada y diseño descriptivo. Por tal motivo, se realizó un análisis de contenido de 12 episodios de la serie de animación Naruto y 12 de su secuela, Naruto Shippuden, para determinar si existen elementos de la cosmovisión y cultura japonesa; así como una encuesta de 19 preguntas para los jóvenes aficionados al anime, para profundizar en la incidencia de este género en dichos sujetos. Los resultados demostraron que tanto la música como la vestimenta, presentes en toda la serie, son los aspectos que mejor asimilan los consumidores, así como las señas y expresiones que se convierten en parte del acervo popular de la comunidad otaku. En conclusión, llegó a ser el primer eslabón de la cadena de manifestaciones culturales que lleva al individuo a un proceso de transculturación, y Naruto, de manera intencionada o no, forma parte de ello, pues

presenta rasgos y patrones típicos de un producto cultural japonés.

Las teorías que permiten entender la violencia en los medios de comunicación son la teoría del cultivo y la teoría del chivo expiatorio. La primera según Marcos (2014), fue desarrollada por Gerbner en la década de 1960, situándose en el impacto de los mensajes televisivos en la audiencia.

También resalta el hecho que mientras los individuos estén más expuestos a la televisión, su concepción del mundo se parecerá a la que se presenta. En otras palabras, si esta muestra escenarios ligeramente alterados con morbo y sensacionalismo, el espectador se verá altamente influenciado, normalizando lo que ve y escucha en el medio y provocando que se mantenga al margen de los hechos que realmente ocurren en la sociedad, creando así ciertos espejismos de la realidad.

De esta manera, el consumo de la televisión favorece la aparición de actitudes violentas y antisociales, así como una visión pesimista y paranoica del mundo (Pascual, 2007). Si se asocia esto con la variable de estudio: discurso bélico, algunas circunstancias violentas y crudas son adaptadas a manera de ficción, a tal punto que pueda ser consumido por cualquier público. Apoyándose, en este caso, en la animación, partiendo de una base literaria, resulta una forma más eficaz y tradicional de abordar temas con trasfondo sociocultural.

Gerbner (1960) citado por Marcos (2014), sostiene que existen tres tipos de historias en el entorno cultural. La primera hace referencia a las historias básicas, generalmente míticas y selectivas, que muestran casualidades de la vida y tienen un propósito moral y una función social. El segundo tipo de historias cumple con confirmar o negar los hechos, mientras que el tercero está formado por las situaciones y las actitudes que deben de asumir los espectadores ante dichos contextos.

En otras palabras, la primera clasificación explica el funcionamiento de las cosas; la segunda, cómo son; y la última, orienta al consumidor a cómo debe comportarse, qué modo de vida puede asumir y qué tipo de solución puede dar ante diversas necesidades o dificultades.

La teoría del cultivo, así se centra en orientar al televidente en darle una nueva visión de la realidad, en el que la violencia impera como modo de vida, y es fruto de una causa que merece una atención. Por otro lado, existe otra teoría que

respalda esta investigación, que es la teoría del chivo expiatorio, según Elosúa *et al.* (1994) esta establece que el comportamiento agresivo es siempre una reacción a alguna frustración, circunstancia en el que no se cumple un objetivo.

Es en ese momento, en el que la agresividad se proyecta contra otra persona. Esto hace referencia al comportamiento humano frente a diversos contextos adversos que plantean los medios, los cuales pueden crear posturas contribuyentes al resentimiento social en los individuos, provocando en un plazo determinado una actitud violenta y exacerbada.

Según la teoría, el hombre, en distintas circunstancias, es considerado un elemento sacrificable abrumado con los males de la comunidad, aduciéndolo como un falso culpable, cuyo sacrificio conllevará a la normalidad (Berriain, 2007). Es decir, el individuo es un elemento en el espectro sociológico y comunicacional, en el que los medios y el mismo coactan bajo un solo ideal, el cual es el consumo al que se encuentra expuesto, viéndose involucrado en la interpretación y nula acción de la retroalimentación y predilección progresiva al contenido violento.

La teoría del chivo expiatorio, busca así explicar la cólera por algo, y la actitud que se toma en contra de otras personas que lamentablemente, son agredidas por quien lo desata. En relación al objeto de estudio, tiene mucho sentido sustentarse en esta, ya que sin ella no se podría entender el mensaje del anime. Existen muchos factores para la violencia, pero nunca debe ser justificada. Se requiere por eso, analizar el ambiente, los personajes y sus acciones, para establecer la manera cómo se presenta el discurso bélico.

En cuanto al discurso bélico, según Contreras *et al.* (2004) es de una naturaleza semiótica muy sencilla, cuya intencionalidad del destinador es de construir un mensaje justificado, simple, directo, redundante, y corto, de tal forma que se garantice la máxima uniformidad en la información transmitida y la menor incidencia posible de la distorsión ocasionada por los medios masivos, cuya retórica es de un tono agresivo y violento. De esta manera, el discurso bélico intenta estudiar todos los contenidos en donde se hace uso de la violencia, cuya finalidad es llamar la atención del receptor y darle una posición diferente a la cotidiana.

Contreras *et al.* (2004) señala que el discurso bélico es aquel relato de legitimación en el que se ejerce la coerción por la fuerza hacia un grupo social con la frase “quien no está conmigo, está contra mí”. En ese sentido, esta expresión

alude a las acciones violentas que se toman desde el poder hacia otras personas, que son tratadas como un sector inferior.

Bettendorff y Prestigiacom (2002) indican que todo discurso es una instancia que permite establecer la relación entre una historia y su relato. Es el acto mismo de narrar, mientras que la historia es una serie de acontecimientos, que constituyen un contenido transmitido por el relato. El discurso, en otras palabras, es el proceso por el cual se transmite un enunciado narrativo de carácter bélico, cuya presencia se sugiere o explicita en el relato.

Por otro lado, la historia agrupa tanto personajes como escenario, componentes de toda narración. Según García (2003), personaje es el fin y medio del relato. Está compuesto por marcas físicas e ideológicas recurrentes, estables y cambiantes que lo definirán para generar la empatía con el espectador. Ocupa la mayor parte del relato y permitirá que la misma se desencadene, avance, retroceda o se estanque. Dentro están los principales y secundarios.

Fernández y Martínez (1999) señalan a los personajes principales como aquellos que presentan un papel trascendental en la historia, pero no esencial, no pueden ser fácilmente reemplazados. En ellos gira la trama, son el centro de atención. En esta investigación, se ha optado por considerar dentro de esta parte al protagonista y auxiliar.

Por protagonista se entiende al héroe de la historia, denominado así debido a que es el ser que sufre la acción del agresor en el momento en que inicia alguna intriga, por lo tanto, es el encargado de devolver la paz y el orden que se ha transgredido (Miranda, 2002). Es decir, es el personaje que guía la historia en la exploración por un desenlace frente a una crisis que se ha originado, cuya misión es afrontarla.

El auxiliar según Barrena (2006) es aquella figura que es crucial para el desenvolvimiento de la historia y maduración del protagonista, es un referente más experimentado o idóneo, que sirve de modelo para que el adolescente encuentre su camino. En otras palabras, es aquel referente para que su aprendiz crezca y evolucione como él, es aquella persona que lo apoyará en los momentos más difíciles en su búsqueda por crecer frente a una sociedad hostil y en constante dinamismo.

Los personajes secundarios son definidos como los actores que tienen cierta relevancia. Sus papeles son complementarios de los principales. Tienen cierto valor en el argumento (Fernández y Martínez, 1999). Sin ellos, la trama no tendría sentido. En este trabajo, se ha optado por considerar dentro de esta parte al antagonista e incidental.

Los antagonistas son aquellos capaces de proporcionar al héroe las experiencias y límites que debe de vivir para poder madurar. No son ni tan buenos, ni tan malos, pero sí son capaces de ocasionar simpatías o solidaridad con su desventura y afán por obtener la victoria (Barrena, 2006). Si bien, se les suele considerar villanos, también tienen una historia propia, que en donde está el protagonista toman esa posición, caso contrario si es narrada desde su punto de vista, el héroe toma su forma.

Los incidentales son los que no accionan propiamente, pues solo son utilizados como parte de la ambientación (Coronado, 2005). Estos en muchos casos, son utilizados para relacionar, ordenar, aclarar o retardar el desarrollo de los acontecimientos.

En cuanto al espacio, es el lugar en el que se desarrolla la acción y por el que se desenvuelven los personajes (Bernabeum, López y Planet, 2016). En ese sentido, es el escenario en el que los protagonistas, antagonistas, entre otros se mueven y actúan con una función, cumplir un rol en la historia.

En función de su relación con la realidad, el espacio puede ser real, imaginario o fantástico. Es real porque reproduce zonas auténticas e identificables; imaginario, ya que no existe, pero ha sido imaginado por el autor inspirándose en la realidad; y fantástico, puesto que es totalmente creado (Bernabeum, López y Planet, 2016). Es decir, es el lugar de lo que se busca representar en torno a las vivencias de los personajes, ya sea para mostrar su entorno como también sus adversidades.

En lo que se refiere al relato, es un texto narrativo contado por el enunciador-narrador con la intención de comunicar una historia a otros. Este producto es el que permitirá conocer más a fondo lo que implica la imagen y el sonido, percibidos fácilmente por el espectador.

La imagen para Martín (2011) es la representación gráfica de un movimiento homogéneo abstracto, en donde la cámara hace el seguimiento a un personaje. En otras palabras, es el material de una idea que permitirá condensar lo que se quiere mostrar. En esta investigación por tratarse de un arte asociado a la violencia, se ha optado por estudiar a esta como parte del elemento visual, puesto que es la que se refuerza constantemente en cada una de las escenas de la saga Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden.

La violencia es definida como el uso de la fuerza por parte de alguien contra una o varias personas con el fin de ocasionar daño, puede implicar el propósito de obligar a la víctima a dar o hacer algo que no desea (Martínez, 2016). Es más que claro que con este acto lo que se busca es reflejar una idea de superioridad frente a los demás. Actuar con rudeza solo garantiza que existan individuos perjudicados, uno es el que lo realiza y otro quien lo recibe. Dentro de esta existen diversos tipos, pero los más abarcados en diversos trabajos de investigación son la violencia física y verbal.

Violencia física se considera a aquellas acciones derivadas del uso de la fuerza física que provoquen daños corporales, caracterizada principalmente por la presencia de puñetes, patadas, el uso de armas y de poderes sobrenaturales (Miranda, 2002). Ella es una clara evidencia de lo visual que es la violencia a simple vista, en el que tanto el agresor como el agredido demuestran un desafío constante, en el que se impone la finalidad de causar daño de alguna u otra manera. Por eso, que dentro de este punto se ha optado por considerar los puñetes, patadas, las técnicas ninjas y el uso de armas, como parte del análisis del indicador.

Puñete es un golpe de puño o mano cerrada (Ferreyra, 2013). Es decir, es todo acto que por arranque de cólera o autodefensa es causado por el individuo contra su contrincante o rival, para ocasionarle un golpe o lesión en alguna parte del cuerpo.

Patada es según Hernández y Rodríguez (2010), un golpe con el pie, rodilla o pierna. Se podría decir que son más lentos que los dados con los manos, pero más fuertes.

Técnicas ninja son definidas como estrategias de combate ninja, basadas en la asimilación del arma utilizada, como si se tratara de la prolongación del cuerpo, de tal manera que no exista ninguna diferencia entre estas con el movimiento con

o sin armas (Collado, 1995). Quiere decir, que todo combatiente para luchar contra su rival, hará uso de ciertas formas que le permitirán agredirlo con facilidad, haciendo un buen manejo de sus armas, si las tuviese, o de sus manos y/o pies.

El uso de armas es aquel control de herramientas u objetos contundentes o cortantes, rígidas o flexibles, mortales o no, que ayudan a un luchador a lograr un determinado fin. Entre estas están espadas, cadenas, cuerdas, cuchillos, estrellas de metal, látigos, palos, e inclusive cualquier objeto ordinario, ya sea una simple lapicera, revista o libro (Vena, 2014). De esa manera, cualquier cosa puede ser un arma, si está en manos expertas. Bajo ningún concepto, ninguna es sagrada o imprescindible, solo se trata de estudiar y saber manejar de manera correcta en el combate.

Violencia verbal se considera al uso del lenguaje para intimidar y agredir al contrincante (Miranda, 2002). Es aquella que no deja huella física pero sí psicológica, es comúnmente empleada en una pelea o disputa, en el que ambos rivales suelen insultarse y amenazarse con la intención de menospreciarse y agredirse físicamente posteriormente. Esta suele ser de dos tipos.

Violencia directa consiste en tratar a la persona como un objeto, degradarla, mientras que la violencia indirecta es hacer ruidos que la otra no entiende, criticarla, y hasta hacer burlas de la misma (Valdes, 2007). En ambos casos, la violencia se gesta con el objetivo de destruir las emociones del rival, y hacerlo sentir inferior.

En cuanto al sonido, Quintana (2014) lo argumenta como un elemento esencial del producto audiovisual, ya que complementa e integra la información de la narración, ya sea potenciándola, contradiciéndola y captando la atención del espectador. Es pues, aquel componente capaz de reforzar o debilitar la historia. Se desglosa en voz, música y efectos sonoros.

La voz se desarrolla de modo usual, tratándose de un intercambio verbal entre dos personajes. Sin embargo, los diálogos pueden también presentarse en off, ya que muchas veces sirven de enlace de una escena a otra (Bedoya y León, 2011). Quiere decir, que es empleada para dar a conocer la expresión verbal de los protagonistas o antagonistas de la historia y cuáles serían sus características. Entre ellas están la voz en on y voz en off.

Racionero (2008) señala a la voz en on como externa u objetiva que se transmite en vivo, de tal manera que el espectador escucha lo que ve en la imagen.

Es decir, es la voz usada por alguien quien protagoniza la imagen.

La voz en off es aquella que se escucha en el transcurso de una escena, pero que no pertenece sincrónicamente a ningún personaje que esté hablando en pantalla (Gustems, 2012). Es decir, es aquella para hacer referencia a un acto o hecho simbólico, introductorio o de cierre. Con ella se busca contar o reflejar lo que ha pasado y cómo repercute en la vida de los personajes.

Los efectos sonoros son componentes que pueden incluir, eliminar, incrementar o reducir el modo sonoro de los mismos de acuerdo a las exigencias del medio. Estos ayudan a darle más realce a la escena y tiende a volverla más impactante (Quintana, 2014). Estos le otorgan un aspecto especial a lo que se quiere observar. Están colocados a lo largo de la película para darle consistencia o envergadura a ciertos momentos. Pueden ser naturales o artificiales.

Efectos naturales, también llamados ruidos ambientales, recogen directamente los sonidos en donde se ejecuta la acción; y los artificiales son los aquellos creados mediante el uso de la tecnología para evocar una sensación realista (Fernández y Martínez, 1999). Tienen la función que el espectador asocie conceptos del contenido de la trama y el componente sonoro, para imaginar las situaciones que el narrador desea transmitir.

La música para Fernández y Martínez (1999) es un extraordinario medio para ser relacionado con la imagen del objeto audiovisual, puesto que presenta atributos variados que pueden contribuir a apreciar mejor la obra. Ayuda con la identificación de la trama, ya que es un excelente vehículo para la creación de determinados climas. En otras palabras, sin ésta muchos de los productos animados no podrían ser concretados, ya que le da cierto realismo a la escena en la que se escucha el fondo musical.

La música puede tener un rol referencial, apunta a facilitar la ubicación del espectador en el universo concreto, brindándole datos del escenario, la época, la actitud del realizador respecto al mundo mostrado (Bedoya y León, 2003). Sirve para situar dónde se desarrolla la acción, lo recrea y le da un aspecto único y original.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Este trabajo es de enfoque cualitativo, puesto que utiliza la recolección de datos en base a interpretaciones del autor (Hernández *et al.*, 2010). Este método tiene como meta, describir, comprender e interpretar los fenómenos a través de la percepción que se tiene de la muestra.

Es de tipo aplicada, ya que busca dar solución a situaciones o problemas concretos e identificables. Según Vargas (2009) aplica conocimientos adquiridos después de implementar la práctica basada en investigación, lo cual da como resultado una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad. Esta parte del conocimiento sirve tanto para identificar problemas sobre los que se debe intervenir como para definir las estrategias de solución.

Por último, el diseño es el estudio de caso, ya que la información procesada será desde un punto de vista analítico, sobre un fenómeno particular y específico. Castro (2010) menciona que el estudio de caso refleja los límites entre el fenómeno y su contexto. Es todo método de investigación de una determinada situación compleja, basado en el entendimiento de dicha situación, que se obtiene a través de su descripción y análisis.

3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización

La categoría de este estudio es el discurso bélico, el cual, según Contreras *et al.* (2004) es de una naturaleza semiótica muy sencilla, cuya intencionalidad del destinador es de construir un mensaje, de tal forma que se garantice la máxima uniformidad en la información transmitida y la menor incidencia posible de la distorsión ocasionada por los medios masivos, cuya retórica es de un tono agresivo y violento.

Bettendorff y Prestigiacom (2002) indican que todo discurso es una instancia que permite establecer la relación entre una historia y su relato. Estas vienen a ser las sub-categorías de estudio las cuales junto a sus indicadores y sub-indicadores pueden ser observadas en la matriz de categorización de la variable en el anexo 2.

Entre tanto, la categorización será de escala nominal, la cual según Heinemann (2003), sirve para determinar si un hecho ocurre o no. Es decir, la

muestra será medida en base a la presencia o ausencia de los ítems propuestos. De esta manera, se busca reforzar el enfoque de la investigación, puesto que se describirá e interpretará el objeto de estudio.

3.3 Escenario de estudio

El escenario de estudio es abierto en la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden, entre los que están los bosques de árboles, bambú y hongos, así como un puente, un desierto y cueva rocosos.

3.4 Participantes

Los participantes de estudio son los episodios 7 y 8 de la temporada 6 de Naruto: Shippūden. En líneas generales, vendrían a ser los capítulos 119 y 120 de toda la serie, cuya duración es un total de 44' 39", los cuales agrupan el arco argumental o saga de Kakashi Gaiden.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica utilizada para este trabajo fue la observación, señalada por Fernández (2004) como el registro que permite obtener información mediante la descripción de características o comportamiento de un conjunto de elementos sin establecer un proceso comunicacional con el fin de realizar un análisis cualitativo de la información.

De esa manera, la observación servirá para transcribir lo que uno puede visualizar a simple vista, e ir más allá, interpretarlo a través del instrumento que es la ficha de observación, referida por Postic y Mialaret (1996) como la resultante de la búsqueda de los hechos provenientes de un esfuerzo de racionalización, compuesta de todos los rasgos que se han identificado. El contenido de esta ficha se hará con las palabras del investigador de acuerdo a lo que se analiza, describiendo e interpretando la presencia de cada una de los ítems en el objeto de estudio.

3.6 Procedimiento

El procedimiento de esta investigación se basó primero en el planteamiento de análisis de un anime, la búsqueda de información en torno a la variable de estudio, la búsqueda de trabajos previos, la redacción de las bases teóricas, así como metodológicas, para luego validar el instrumento de recolección de datos a una serie de especialistas en el tema.

En cuanto a la muestra de estudio, se escogió el arco argumental de Kakashi Gaiden comprendido en dos episodios del anime *Naruto: Shippūden*, con una duración total de 44' 39". Se tomó captura de pantalla a cada una de las tomas, así como se transcribió el guion de la obra. Se hizo uso del instrumento de la ficha de observación para analizar todo el contenido de manera general, especificando sobre todo en el indicador violencia, puesto que esta contribuye en la expresión del dolor y la guerra en un discurso bélico.

En ese sentido, esta investigación no pretende analizar a través de escenas o secuencias el objeto de estudio, puesto que no se van a analizar aspectos técnicos (planos, ángulos, movimientos de cámara) como sí se hace con la variable lenguaje visual, sino que se va a revisar la experiencia belicista de una serie de personajes en un ambiente oriental, desde el punto de vista del investigador.

Es por eso que se elaboraron dos fichas de observación, la primera avocada al análisis completo, desglosada en cinco hojas, en el que se incluyeron algunos fotogramas para poder orientar al espectador sobre el perfil de cada uno de los protagonistas y antagonistas; mientras que la segunda ficha es más general, desglosada en dos hojas para extraer fácilmente los resultados por sub-categoría hasta ítems.

3.7 Rigor científico

Una de las preguntas que todo investigador se hace es cómo garantizar el rigor de su trabajo. Hernández *et al.* (2010) sostienen que ese componente está dado por reconstrucciones teóricas y búsqueda de coherencia entre las interpretaciones. En otras palabras, es la base de los criterios de riesgo, vinculados a la precisión y propiedad.

Se validó el instrumento de recolección de datos (ficha de observación), antes de su ejecución, a tres expertos en la materia (Ver anexo 7), cuyos grados académicos son detallados en la tabla a continuación.

Tabla 1

Datos académicos de los expertos

N°	Experto	Grado
Exp1	Chávez Ramos, Luis Alberto	Magíster en Ciencias de la Comunicación
Exp2	Moreno López, Wilder Emilio	Magíster en Comunicación Social
Exp3	Morris Riofrio, Ricardo Francisco	Magíster en Marketing Digital Estratégico y Comercio Electrónico

Fuente: Concytec (2021). *CTI Vitae. Hojas de vida afines a la ciencia y tecnología*. <http://dina.concytec.gob.pe/appDirectorioCTI/BuscarInvestigadores.do?tipo=investigadores&origen=cabBusqueda&apellidos=>

El resultado del promedio de validación obtenido mediante el juicio de expertos al instrumento de recolección de datos fue de un 94%, lo que significa que fue considerado excelente, lo cual permite su aplicación.

3.8 Método de análisis de información

El método utilizado es la hermenéutica, ya que los resultados son determinados por la posición del autor en base a la solidez y precisión de los datos. Cárcamo (2005) lo refiere como parte del análisis e interpretación del mismo. Esta involucra un intento de describir y estudiar fenómenos humanos significativos y singulares de manera cuidadosa, detallada, lógica y racional, basados en la comprensión práctica en búsqueda de respuestas.

3.9 Aspectos éticos

Toda investigación, al igual que cualquier actividad social está sujeta a principios éticos que son los que le confieren su condición de acto humano. Entre estos están el principio de autonomía, el cual es definido como la capacidad de autodeterminación, de actual por posición libre y consciente. Principio de beneficencia, puesto que este trabajo busca ser una brújula para otros estudios que tengan la intención de profundar en los conocimientos obtenidos. Principio de

no maleficiencia, pues no pretende dañar la honra de nadie, y por último, el principio de justicia, que consiste en tratar de manera correcta sin falsear la información, con un fin que es el de bosquejar un tema debidamente citado (Martín, 2013).

Es por eso que se ha respetado la propiedad intelectual a lo largo del proceso de redacción de las teorías, a través de los principios mencionados y la normativa APA por los que se rige la universidad de origen. Todos los datos obtenidos han sido orientados desde la posición del autor sin buscar dañar a nadie, sino el de realizar un análisis exhaustivo de un objeto de estudio particular para que sea de utilidad en el campo científico, social y comunicacional.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados se obtuvieron utilizando la técnica de la observación, cuya herramienta fue la ficha de observación, la cual se aplicó para el análisis respectivo del arco argumental o saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden.

En relación al objetivo general, el discurso bélico se presentó en la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden, a través del pensamiento oriental de la lucha y bienestar por el pueblo, bajo un solo régimen de la verdad, en el que el odio jugó un rol importante en el desenvolvimiento de los personajes y de sus acciones, impulsándolos a buscar sus objetivos y a intentar establecer el orden.

Los resultados se relacionan con la conclusión de la tesis de Lechuga *et al.* (1996) titulada “Semiótica de la japoanimación (Análisis de contenido Dragon Ball Z)”, quien sostiene que la identidad de los sujetos se rige por acciones determinadas por las circunstancias, los cuales evolucionan a través del relato, por oposición al personaje occidental, que tiene una conducta perfecta, recta y predecible, y no sufre cambios de ningún tipo, ya que es el mismo desde el comienzo al fin.

En ese sentido, el discurso bélico se presenta en una japoanimación como Naruto: Shippūden, ya que sus personajes no son estáticos, sino son dinámicos, además que las acciones, que en este caso son agresivas y están fundamentadas en base al odio hacia alguien o algo que está pasando. Estos rasgos son típicos de las características de los participantes y escenarios, los cuales convergen en un ambiente hostil, pero también aventurero.

La historia de la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden se caracterizó por ser muy intensa tanto en los escenarios en el que se desarrollaron los protagonistas y sus antagonistas, como en el relato o forma de concebir la vida, la cual justifica la ausencia de valores y promete el cambio a partir de hechos que dejarán huella con el pasar del tiempo.

Estos hallazgos se relacionaron con los de Barba (2015), quién en su artículo “La moralización en el anime Naruto”, sostiene que el desarrollo de la historia como de los personajes condujo a una reflexión moralizante que incluye valores, conducta, principios y criterios morales, así como alabanzas, reclamos, regaños y condenas. En ese sentido, dentro de la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto:

Shippūden existe una norma que es la que aquellas personas que rompen las reglas, que abandonan a sus amigos y dejan la misión inconclusa son consideradas “escoria”, adjetivo despectivo que hace alusión a “basura”, cosa despreciable o repugnante.

Por otro lado, la valoración del comportamiento de los otros se ve en el uso de insultos graves como “tonto” y “bebito”, los cuales son introducidos en la historia como una oportunidad de crecimiento para mejorar ciertas conductas de timidez, inseguridad y sensibilidad. Para contrarrestar cualquier miedo están el deber y lealtad en función de una finalidad, mientras que la valentía y perseverancia para demostrar que se puede salir de la perspectiva derrotista y pasiva, y llegar a la gloria.

En relación al objetivo específico 1, la historia en la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden, tuvo un tono dramático y a la vez, fue una representación realista del mundo japonés, tanto de sus ambientes como de quienes la integran, ninjas que alguna vez existieron en el pasado, pero esta vez con habilidades sobrenaturales.

Los personajes se presentaron a través de sus acciones y reacciones frente a una serie de acontecimientos que reflejaron sus impulsos al momento de tomar decisiones. Sus poderes son impresionantes, en comparación con la realidad.

Los personajes principales son los miembros del escuadrón de la Aldea de la Hoja, cuya misión es obtener la victoria en las batallas y defender su nación de una invasión enemiga. Debido al problema político que atravesaba, es que se decide que los ninjas encargados de cumplir las misiones sean jóvenes.

Es por eso que los protagonistas de la historia: Kakashi Hatake, Obito Uchiha y Rin Nohara, quienes poseen edades similares, también comparten falta de experiencia en misiones, así como el ideal de cumplir con el objetivo que se les encomendó. No obstante, existen ciertas discrepancias entre los varones del grupo, debido a sus personalidades.

En el caso de Obito, es un personaje de contraste, ya que se rige en base al compañerismo y solidaridad, mientras que Kakashi por egoísmo y falta de empatía. Estas diferencias desaparecen cuando Rin es secuestrada, siendo la catalizadora para que Obito logre afianzar en Kakashi una transformación basada en el compañerismo y trabajo en equipo.

Estos resultados no se relacionan con los de la tesis de Pacheco (2020) titulada “Análisis de contenido sobre elementos violentos en el anime japonés Dragon Ball Z”, quien sostiene que en el anime de Dragon Ball Z hay una ausencia protagónica de los personajes femeninos, cuyos estereotipos son de utilizar a mujeres con cuerpos curvilíneos, piernas largas, cabello sedoso y peinado y ropa reveladora, contrario a lo encontrado en la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden, pues Rin Nohara, es muy esencial en el trama de la historia, porque su rol es ser una de las tres ninjas que buscarán evitar la invasión de sus tierras por los ninjas de la Aldea de la Roca.

Rin es una mujer de cabello corto, ojos brillantes y marrones. Siempre usa una blusa negra de manga larga y una falda de color rosa-púrpura, lo cual simboliza como acto de rebeldía contra los estereotipos establecidos por la sociedad. La belleza la lleva interiormente, la cual se puede ver en la preocupación por sus compañeros, en el cuidado que les da tras sufrir alguna lesión. Es ella uno de los puntos centrales por los que Obito Uchiha dio su vida en un intento por liberarla del secuestro de manos enemigas, lo que estimuló posteriormente a una evolución más humana de Kakashi Hatake con un interés más recíproco por sus amigos.

En el anime, el auxiliar lo encarnó Minato, ninja temido por todas las naciones por su capacidad para el combate, lidera el equipo de Kakashi, pues es su mentor y maestro. Aparece en los momentos más difíciles para salvarlos del ataque de los ninjas de la Aldea de la Roca.

Los personajes secundarios fueron los enemigos en la Tercera Guerra Mundial Ninja: los ninjas de la Aldea de la Roca, quienes tienen la intención de invadir el País del Fuego y robar información acerca de las estrategias de guerra de los ninjas de Konoha y así planear otras alternativas para contrarrestar el poder bélico que tiene dicha aldea. Entre estos están Mahiru, Taiseki y Kakko, quienes son despiadados, impulsivos y con mucha habilidad en el manejo de armas ninjas como el kunai y la espada. Poseen capacidad en espionaje e infiltración, así como realizar emboscadas y de esta manera obtener información del oponente.

Los resultados se relacionan con la teoría del chivo expiatorio, la cual según Elosúa *et al.* (1994), establece que el comportamiento agresivo es siempre una reacción a alguna frustración, circunstancia en el que no se cumple un objetivo. Es en ese momento, en el que la agresividad se proyecta contra otra persona. Esto

hace referencia al comportamiento de Kakashi Hatake, quien es un ninja que se muestra sombrío y estricto a lo largo de casi toda la saga analizada, y esto debido al suicidio de su padre, por lo que se vuelve un hombre decidido a respetar las reglas de toda misión y a despreciar a cualquiera que las desobedeciera. Por eso, es que siente ciertas diferencias hacia Obito.

Según la teoría, el hombre, en distintas circunstancias, es considerado un elemento sacrificable abrumado con los males de la comunidad, aduciéndolo como un falso culpable, cuyo sacrificio conllevará a la normalidad (Berriain, 2007). Esto se relaciona con la muerte de Obito, quién al dar su vida por salvar a sus amigos tras una emboscada enemiga, representará un punto de conversión en la búsqueda espiritual para la transformación absoluta de Kakashi en un ser más cálido, empático y con sentimientos.

Los espacios que se observaron en el anime, avocaron a lugares reales de Japón o similares, los cuales rescatan parte de lo que fue Japón en tiempos de feudalismo, por la estructura organizacional de jerarquías y funciones en una aldea ninja.

Un escenario existente es el bosque de bambú al que van a parar los ninjas de Konoha, luego de su batalla contra Mahiru. El bambú es un material extremadamente versátil, y de estado natural, una especie de singular belleza. Suele ser asociado al eterno ciclo de la vida, y a las cualidades de fuerza, honestidad, estabilidad y durabilidad.

Los espacios imaginarios son bosquejados a través de bosques, un desierto rocoso, una cueva de rocas y el puente de Kannabi, los cuales reflejan el inicio, desarrollo y desenlace de la historia, desde lo más cálido en el planteamiento de las tácticas y estrategias, hasta lo más oscuro y misterioso, que representa el lugar para cumplir con la misión a través del combate.

El único escenario fantástico encontrado en el análisis fue la vegetación de hongos gigantes, cuya finalidad fue el de romper con lo real y simular un espacio ideal para luchar contra el miedo de lo inalcanzable.

La investigación de Schmaltz (2013) titulada "Pasiones y rasgos míticos en el discurso del anime: un análisis en Death Note" concluyó que los personajes se percibieron a sí mismos dejando de por sí una serie de significados en la sociedad contemporánea, y mostrando la pluralidad de un nuevo pensamiento que se está

construyendo denominado posmodernidad.

Menkes (2012) sostiene que lo que constituye en esencia a las denominadas estructuras posmodernas de la sociedad actual, se refleja claramente en la cultura otaku, esto en referencia a la generalización de los simulacros, formados por bases de datos, a la desaparición del autor, a la caída de los grandes relatos y a la valoración de lo imaginario por encima de la realidad. En este sentido, los otakus concretizan la emergencia de una cultura en donde Japón es el centro.

Dichas acepciones se relacionan con los resultados obtenidos por esta investigación, debido a que un relato otaku suele trascender más allá de lo existente sin olvidar sus raíces originarias como los bosques de bambú o la historia de los samuráis para relatar algo tan nuevo como el arco argumental de Kakashi Gaiden en un universo muy acogido por los fans como lo representa Naruto: Shippūden.

En relación al objetivo específico 2, el relato se presentó en la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden, con la idea de que sin violencia no se puede lograr la transformación y el profundo cambio. Es decir, que sin el conflicto no se puede salir adelante. Esta forma de ver la vida, condena la ausencia de empatía, la falta de identidad, pero sí manifiesta el trabajar en equipo, la participación activa de los integrantes de una banda, así como el soñar por un país mejor que no está muy lejos, si se cumple con la meta.

La violencia se encuentra perenne en las características de cada personaje, desde el intentar demostrar superioridad entre los protagonistas, y desde los antagonistas contra estos, además de poder observar el uso de una gama de técnicas y armas que permitieron explicar contextos agresivos y no tan adversos a los de la sociedad.

La violencia física se presenta con una alta dosis de adrenalina entre los distintos personajes. Es un fiel retrato de la raza humana y su intento por sobrevivir ante el poder. Puede manifestarse a través la fuerza bruta y mental.

El puñete o golpe es representado como sinónimo de combate entre diferentes países, por lo tanto, es utilizado como un método de defensa y supervivencia, en el que el contrincante enfrenta a su oponente con la finalidad de medir sus destrezas y concluir una misión con éxito. Las patadas fueron apuntadas con la única finalidad de derribar al rival y de esta manera provocar que pierda su defensa y puedan atacar de manera más letal.

Las técnicas ninja mostradas en la historia son de diferentes clases y elementos de chackra. Kakashi, Obito y Minato utilizan en la pelea los jutsus de rayo, fuego y teletransportación respectivamente, representando el legado generacional del poderío de la Aldea de Konoha, mientras que sus oponentes, los ninjas de la Aldea de la Roca, ejecutan técnicas de tierra, las cuales representan la estrategia y ferocidad para aniquilar a quien se les interponga en el camino.

Las armas utilizadas en la historia, fueron las punzocortantes con filo de acero como el kunai y la espada, utilizadas en el campo de batalla, las cuales representaban el legado ninja entre las guerras disputadas en el pasado para abarcar más territorios.

La violencia verbal se hizo presente a través de una serie de expresiones y adjetivos despectivos que hacían alusión a descalificar al adversario. En la directa, la expresión “escoria” o “basura”, fue la más usada y recordada en la saga, referida 7 veces, la cual significa cosa despreciable o repugnante.

En el anime, se especifica que las personas que rompen las reglas son consideradas una escoria, más aún si alguien del equipo los abandona y deja la misión inconclusa. “Mierda” fue usada en sinónimo del problema que atravesaban los protagonistas. Mahiru usó la palabra “mocoso” en un intento de hacer sentir inferior a Kakashi, quien aún no tenía la edad suficiente para enfrentarlo por su falta de experiencia y su iniciación en la guerra. Este a su vez empleó el término “tonto” y “bebido” para referirse a Obito como una persona torpe, que no responde de acuerdo a los parámetros apropiados de combate. Lo llamó también “llorón” en burla a que a veces lloraba, cuando se encontraba en aprietos.

El adjetivo “mocoso” fue utilizado nuevamente, pero esta vez en la violencia verbal indirecta por parte de los ninjas de la Aldea de la Roca para hablar mal del escuadrón de Konoha, en objeto de burla, sintiéndose superiores por ser adultos frente a estos, que eran jóvenes que recién estaban iniciándose.

La tesis de Miranda (2002) titulada “Análisis morfológico de la violencia en el anime Dragon Ball Z”, concluye que en ciertos momentos de la historia del anime de Dragon Ball Z saga IV, se tienen “picos” o pequeños clímax de manifestaciones violentas, tanto físicas como verbales para acabar con el mal que amenaza a la sociedad, representado por Majin Boo. Ello se asocia con los resultados de esta investigación, ya que se puede observar que la violencia es un factor cíclico y

continuo, pues aparece desde principio a fin.

En el caso de la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden, la violencia se presenta desde que Obito entra en escena, pues es acusado de ser una “escoria” al llegar tarde a la misión que se le ha encomendado junto a Rin y Kakashi. El acento y la forma en que este último lo trata, simbolizan la falta de respeto y empatía al no creerle las razones por las que se demoró.

Conforme va avanzando el relato, la violencia se acrecienta más con los términos de inferioridad que usan los ninjas de la Aldea de la Roca hacia los jóvenes de la aldea de la Hoja con el término de “mocoso”, sin olvidar del grado de pelea que hay entre estos, y las innumerables pesadillas que atraviesan ambos bandos al ver morir a alguno de sus miembros como Mahiru u Obito respectivamente, mientras que en el anime de Dragon Ball Z saga IV, se puede ver una amplia gama de actos de violencia, como el agarrar del cuello al oponente, o el término de “granuja”, “maldito”, “basura”, “insecto”, acepciones que aluden a astuto, desgraciado, despreciable y estúpido.

Por otro lado, tras el análisis de la saga de Majin Boo de Dragon Ball Z en la investigación de Miranda (2002), se encontró una violencia verbal que no existe en el arco argumental de Kakashi Gaiden, la cual es la violencia como promesa, la cual en otras palabras hace alusión a las amenazas y advertencias que lanzan tanto los héroes como villanos. Por ejemplo, en una de las escenas Mr. Satán le dice a Androide 18 “Prepárate, porque este será tu final”, mientras que la contrincante le responde “Te advierto que mañana pasaré por mi dinero; sino me lo pagas, te juro que te mataré”, ese es el grado de violencia que se observa en uno de los dibujos más vistos de la historia.

Los resultados obtenidos se asocian con la teoría del cultivo de Gerbner (1960) citado por Marcos (2014), la cual sostiene que existen historias básicas, generalmente míticas y selectivas, que muestran casualidades de la vida y tienen un propósito moral y una función social. En este caso, la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden retrata una serie de actos violentos relacionados entre sí con el propósito de retratar luego del nudo con el secuestro de Rin, lo poderoso que es la unión y la fuerza, y no la discordia, ni la separación, puesto que estos no permiten la superación de los personajes y el desenvolvimiento frente a sus miedos, temores y dudas.

El propósito del anime analizado resulta una forma eficaz y tradicional de abordar temas como la crisis de las tierras en una época feudal similar al Japón medieval, así como las características de todo equipo de trabajo, que en el proceso tiende a tener una serie de problemas personales, pero que si entran en razón sus integrantes, podrán lograr lo que se propusieron y desterrar el pesimismo, la apatía, la desilusión y el menosprecio.

El sonido complementó la acción de los personajes, ya que sin la voz no se hubiesen podido plantear las estrategias y por ende, los cometidos. Además, que perfeccionó el ambiente en el que se desarrollaba la narrativa, ya que sitúa al espectador y lo adentra como un protagonista más de la historia.

En relación a la voz, se escuchó la voz original de los personajes en su doblaje original, el japonés. La voz de los protagonistas aporta cercanía, porque expresan emociones fáciles de percibir como: la cólera, miedo, cariño, tristeza y sorpresa, mientras que la de los antagonistas: rudeza, dando a entender que sólo reflejan ira y desprecio por sus oponentes, pues tienen convicción de cumplir con su misión a toda costa.

Tanto al inicio como en el desenlace de la saga de Kakashi Gaiden, se escucha la voz de un narrador que introduce al espectador en la historia, la cual sería de Hiruzen Sarutobi, Tercer Hokage que representa la experiencia y el liderazgo, pues es la máxima autoridad en el momento en que se desarrolló la Tercera Guerra Mundial Ninja.

Los efectos sonoros utilizados le dieron mayor consistencia a lo que se observaba, dándole realismo al paisaje como a lo sobrenatural. Entre estos estuvieron el sonido de las hojas de los árboles moviéndose por el viento, lo cual significa libertad y cambio. La voz humana, que es el impacto del aire que llega por los oídos al alma. El vuelo y canto de las aves, sinónimo de esperanza y transformación que se viene, mientras que el cortejo de grillos y luciérnagas, la serenidad nocturna.

Entre los efectos sonoros artificiales estuvieron presentes el sonido del combate con espadas, las cuales simbolizan coraje y heroísmo, por representar un arte antiguo entre ninjas, mientras que usar técnicas y poderes sobrenaturales como ocasionar el derrumbamiento de piedras, rayos de las manos, expulsar fuego de los ojos, entre otros, son características súper humanas que solo son atribuidas

a aquellos que estén dotados de fuerza y valentía para saber usarlas.

La música en el anime es una mezcla entre la música tradicional japonesa, la moderna y los ritmos occidentales, pues imprime el ritmo a las secuencias de acción, así como también realza el factor emocional en las escenas dramáticas, a través de diversos instrumentos japoneses, remitiendo al espectador a Oriente.

Al inicio, se escucha una melodía alegre, diseñada para introducir a los personajes en la historia y orientar al espectador en la idea central de la misión de los ninjas de Konoha. Según se van desarrollando la trama, se oye un fondo musical de guerra, con sonidos estridentes y enérgicos, pues el tono de la trama se va volviendo más maduro y violento, para finalmente culminar con una pieza triste y conmovedora que sintetiza la tristeza de Kakashi y Rin tras perder a su amigo.

Los resultados se relacionan con los de la investigación de Vidal (2010) titulada “El anime como elemento de transculturación. Caso: Naruto”, cuyos hallazgos demostraron que tanto la música como la vestimenta presentaron rasgos y patrones típicos de un producto cultural japonés.

En ese sentido, el uso de instrumentos de cuerda, flauta y tambores típicos de dicha región fortalecen la idea de que Naruto: Shippūden es una propuesta caricaturesca en el que no solo se combina el clima feudal oriental con las artes marciales, sino que está presente el sonido nipón, que sirve para describir estados físicos o emocionales de los personajes como de las acciones que estos toman en un intento por superarse.

V. CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados obtenidos, se concluye lo siguiente:

1. En respuesta al problema general, el discurso bélico se presentó en la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden, a través del pensamiento oriental de la lucha y bienestar por el pueblo, bajo un solo régimen de la verdad, en el que el odio jugó un rol importante en el desenvolvimiento de los personajes y de sus acciones, impulsándolos a buscar sus objetivos y a intentar establecer el orden.

La historia se caracterizó por ser muy intensa tanto en los escenarios en el que se desarrollaron los protagonistas y sus antagonistas, como en el relato o forma de concebir la vida, la cual justifica la ausencia de valores y promete el cambio a partir de hechos que dejarán huella con el pasar del tiempo.

2. Respecto al problema específico 1, la historia en la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden, tuvo un tono dramático y a la vez, fue una representación realista del mundo japonés, tanto de sus ambientes cómo de quienes la integran, ninjas que alguna vez existieron en el pasado, pero esta vez con habilidades sobrenaturales.

Los personajes se presentaron a través de sus acciones y reacciones frente a una serie de acontecimientos que reflejaron sus impulsos al momento de tomar decisiones. Sus poderes son impresionantes, en comparación con la realidad. Por otro lado, los ambientes rescatan parte de lo que fue Japón en tiempos de feudalismo por la estructura organizacional de jerarquías y funciones en una aldea ninja, así como de los escenarios típicos de la región nipónés como lo son los bosques de bambú.

3. En respuesta al problema específico 2, el relato se presentó en la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden, con la idea de que sin violencia no se puede lograr la transformación y el profundo cambio. Es decir, que sin el conflicto no se puede salir adelante. Esta forma de ver la vida, condena la ausencia de empatía, la falta de identidad, pero sí manifiesta el trabajar en equipo, la participación activa de los integrantes de una banda, así como el soñar por un país mejor que no está muy lejos, si se cumple con la meta.

La violencia se encuentra perenne en las características de cada personaje, desde el intentar demostrar superioridad y fuerza, mientras que el sonido complementó el accionar de cada uno de estos, ya que, sin la voz, no se hubiesen podido plantear las estrategias y por ende, los cometidos. Además, que sitúa al espectador y lo adentra como un protagonista más de la historia.

VI. RECOMENDACIONES

De acuerdo a las conclusiones, se recomienda lo siguiente:

1. A los estudios de animación peruanos, realizar animes sobre la historia del país para captar la atención del público y adulto, y así realzar la identidad nacional. Para ello, se necesita que muchos dibujantes y guionistas sepan hacer un buen uso del trazo otaku y conozcan el idioma quechua, aimara y otros para introducirlos en alguna de las entradas como fondo sonoro del anime. De esta manera, despertará cierto interés por el producto.
2. A los teóricos, postular nuevos enfoques que profundicen más en el análisis comunicacional de las personas que incurrir a la violencia, su visión del mundo y su grado de interrelación con su entorno. Si bien existen algunos estudios sobre la psicología del discurso del odio, faltan algunos que analicen su presencia en diversas telenovelas como películas y dibujos, por lo que es primordial conocer su alcance en este tipo de temáticas e inclusive su grado de relación con la agresividad, machismo y feminicidios, que siguen aún latentes en la realidad social y urbana.
3. Al Estado, promover campañas de sensibilización y reflexión para concientizar y difundir mensajes positivos de tolerancia, respeto e integración que ayuden a prevenir el odio y el radicalismo en la sociedad. Es necesario que muchas personas sepan reconocer lo que conlleva la violencia y que la única alternativa de solución es el diálogo y el respeto.

REFERENCIAS

- Barba, R. (2015). La moralización en el anime Naruto. *Desafíos éticos de la comunicación en la era digital: III Congreso Internacional de Ética de la Comunicación, libro de actas*, 606 - 619. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/39009/Pages%20from%20LIBRO_ACTAS_3ICME_red-4.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Barrena, P. (2006). *Personajes y temáticas en la literatura juvenil*. <https://books.google.com.pe/books?id=xHaC9SmtsR4C&pg=PA73&dq=protagonistas+y+antagonistas&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjA9rrhn5HsAhWuDbkGHRPYCP8Q6AEwAXoECAIQAg#v=onepage&q=protagonistas%20y%20antagonistas&f=false>
- Bedoya, R. y León, I. (2003). *Ojos bien abiertos. El lenguaje de las imágenes en movimiento*. Fondo Editorial de la Universidad de Lima.
- Beriain, J. (2007). Las máscaras de la violencia colectiva: chivo expiatorio-mártir, héroe nacional y suicida-bomba. *Sociológica*, 22 (64). <http://www.scielo.org.mx/pdf/soc/v22n64/2007-8358-soc-22-64-77.pdf>
- Bernabeum, A., López, A. y Planet, Á. (2016). *Lengua castellana y literatura 2º ESO* - LOMCE. <https://books.google.com.pe/books?id=5M8ODAAAQBAJ&pg=PA112&dq=espacio+real+espacio+imaginario+espacio+fant%C3%A1stico&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjn9YmgyLXsAhVYErkGHfFxDP8Q6AEwAnoECAUQAg#v=onepage&q=espacio%20real%20espacio%20imaginario%20espacio%20fant%C3%A1stico&f=false>
- Bettendorff, E. y Prestigiacom, R. (2002). *El relato audiovisual. La narración en el cine, la televisión y el video*. Longseller.
- Cárcamo, H. (2005). *Hermenéutica y análisis cualitativo*. <https://www.moebio.uchile.cl/23/carcamo.html>
- Casas, N. (2014). *Historia y análisis de los personajes en el cómic*. <https://books.google.com.pe/books?id=bgFtBgAAQBAJ&pg=PA202&dq=naruto+espa%C3%B1ol&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwit8f6OzfjAhWcIlkGHeFXDbcQ6AEwBXoECAkQAg#v=onepage&q=naruto%20espa%C3%B1ol&f=false>

- Castro, E. (2010). El estudio de casos como metodología de investigación y su importancia en la dirección y administración de empresas. *Revista Nacional de Administración* (2).
http://biblioteca.icap.ac.cr/BLIVI/COLECCION_UNPAN/BOL_MARZO_2013_60/UNED/2010/estudio_casos.pdf
- Collado, J. (1995). *Nin-Jutsu: Escuelas tradicionales*.
[https://books.google.com.pe/books?id=cSVcUJI98CIC&pg=PA43∓dq=tecnicas+ninjas&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwib5Pz0ppHsAhVYK7kGHShkBS4Q6AEwAHoECAMQAg#v=onepage∓dq=tecnicas%20ninjas&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=cSVcUJI98CIC&pg=PA43&dq=tecnicas+ninjas&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwib5Pz0ppHsAhVYK7kGHShkBS4Q6AEwAHoECAMQAg#v=onepage∓dq=tecnicas%20ninjas&f=false)
- Concytec (2021). *CTI Vitae. Hojas de vida afines a la ciencia y tecnología*.
<http://dina.concytec.gob.pe/appDirectorioCTI/BuscarInvestigadores.do?tipo=investigadores&origen=cabBusqueda&apellidos=>
- Contreras, F. et al. (2004). *Culturas de guerra: medios de información y violencia simbólica*.
https://books.google.com.pe/books?id=mbvPWjmPL6IC&pg=PA190∓pg=PA190&dq=discurso+belico&source=bl&ots=0YudPISW34&sig=ACfU3U0h_U1EvisgFplf2va7qthry8odiA&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi4o9X-I5LsAhVEHbkGHUHqCkE4ChDoATAlegQIAhAB#v=onepage∓dq=discurso%20belico&f=false
- Coronado, J. (2005). *Para leerte mejor* 3.
<https://books.google.com.pe/books?id=UbUdtWPs6aYC&pg=PA112∓dq=personajes+incidentales&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwir8d7hwZLsAhX6HbkGHdK2BuAQ6AEwAHoECAMQAg#v=onepage∓dq=personajes%20incidentales&f=false>
- Duran, J. (2019). *La muerte en el cine. 50 películas sobre el deceso*.
<https://books.google.com.pe/books?id=4NrFDwAAQBAJ&pg=PT118&dq=tumba+de+las+luci%C3%A9rnagas&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjfpqLayPjRAhXqlrkGHS-iB4IQ6AEwA3oECAUQAg#v=onepage&q=tumba%20de%20las%20luci%C3%A9rnagas&f=false>

- Elosúa, M. *et al.* (1994). *Interculturalidad y cambio educativo: Hacia comportamientos no discriminatorios*.
<https://books.google.com.pe/books?id=AaBxJ3gBAgYC&pg=PA31&dq=teoria+del+chivo+expiatorio&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewj9mYnYvYLSAhWDH7kGHU8RCKgQ6AEwAHoECAIQAg#v=onepage&f=false>
- Fernández, A (2004). *Investigación y técnicas de mercado*.
https://books.google.com.pe/books?id=LnVxgMkEhkgC&pg=PA13&source=gb_toc_r&cad=3#v=onepage&q&f=false
- Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós.
- Ferreira, N. (2013). *Hablando como ellos*. <https://books.google.com.pe/books?id=bIVBgAAQBAJ&pg=PA23&dq=pu%C3%B1ete+violencia&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewjForfxxZLSAhViGbkGHbiADKo4FBDoATAlegQICRAC#v=onepage&q=pu%C3%B1ete%20violencia&f=false>
- García, J. (2003). *Narrativa audiovisual* (3.ª ed.). Catedra.
- Gustems, J. (2012). *Música y sonido en los audiovisuales*. Universidad de Barcelona.
- Heinemann, K. (2003). *Introducción a la metodología de la investigación empírica en las ciencias del deporte*. <https://epdf.pub/introduccion-a-la-metodologia-de-la-investigacion-empirica-en-las-ciencias-del-d.html>
- Hernández, M. y Rodríguez, I. (2010). *Comunicación no verbal y liderazgo: claves para conseguirlo*.
<https://books.google.com.pe/books?id=MCMIFFGeZXUC&pg=PA49&dq=definicion+de+patada&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi3-PTOysrwAhVZGrkGHVA5Ah8Q6AEwAHoECAMQAg#v=onepage&q=definicion%20de%20patada&f=false>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5.ª ed.). McGraw-Hill.
- Lechuga, L. *et al.* (1996). *Semiótica de la japoanimación (Análisis de contenido Dragon Ball Z)* (Tesis de Licenciatura, Universidad de Chile).
<http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/141375/SEMI%C3%93TIC>

- A-DE-LA-JAPOANIMACI%C3%93N.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Marcos, M. (2014). *La imagen de los inmigrantes en la ficción televisiva de prime time*.
https://books.google.com.pe/books?id=ewYnCgAAQBAJ&pg=PA124&dq=teoria+del+cultivo+gerbner&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiM0Zea0__rAhW5HrkGHblXBBcQ6AEwAnoECAUQAQ#v=onepage&q=teoria%20del%20cultivo%20gerbner&f=false
- Martín, J. (2011). De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía. *Razón y palabra* (75).
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199518706006>
- Martín, S. (2013). Aplicación de los principios éticos a la metodología de la investigación. *Enfermería en Cardiología*, 58, 27 - 30.
https://www.enfermeriaencardiologia.com/wp-content/uploads/58_59_02.pdf
- Martínez, A. (2016). La violencia. Conceptualización y elementos para su estudio. *Política y cultura*, 46. <http://www.scielo.org.mx/pdf/polcul/n46/0188-7742-polcul-46-00007.pdf>
- Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (1), 51 - 62. <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v10n1/v10n1a02.pdf>
- Miranda, X. (2002). *Análisis morfológico de la violencia en el anime Dragon Ball Z* (Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México).
https://ru.dgb.unam.mx/handle/DGB_UNAM/TES01000307892
- Pacheco, M. (2020). *Análisis de contenido sobre elementos violentos en el anime japonés Dragon Ball Z* (Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana). <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18826/1/UPS-TTQ028.pdf>
- Pascual, R. (2007). *Fundamentos de la comunicación humana*.
https://books.google.com.pe/books?id=ECXX3haWfvQC&pg=PA230&dq=teoria+del+cultivo+gerbner&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiM0Zea0__rAhW5HrkGHblXBBcQ6AEwAHoECAIQAQ#v=onepage&q=teoria%20del%20cultivo%20gerbner&f=false

- Postic, M. y Mialaret, G. (1996). *Observación y formación de los profesores*.
<https://books.google.com.pe/books?id=8YRczSiYMQgC&pg=PA238&dq=FICHA+DE+OBSERVACION&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwjekoz77cXXAhVGRSYKHUKaDGwQ6AEIJDA#v=onepage&q=FICHA%20DE%20OBSERVACION&f=false>
- Quintana, S. (2014). *Superman por siempre: la contextualización de las historias clásicas* (Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú).
http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/5875/QUINTANA_MORALES_STHEFANY_SUPERMAN_SIEMPRE.pdf?sequence=8&isAllowed=y
- Racionero, A. (2008). *El lenguaje cinematográfico*. Editorial UOC.
- Sánchez, J. (2020). *La imaginación tangible. Una historia esencial del cine de animación*.
https://books.google.com.pe/books?id=tgXeDwAAQBAJ&pg=PT183&dq=Vals+con+Bashir&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj_66HyfjrAhUNLLkGHf2rCOcQ6AEwBnoEACAcQAg#v=onepage&q=Vals%20con%20Bashir&f=false
- Schmaltz, G. (2013). *Pasiones y rasgos míticos en el discurso del anime: un análisis en Death Note* (Tesis de Maestría, Universidad Federal de Goiás).
<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/bitstream/tede/5279/5/Disserta%c3%a7%c3%a3o%20-%20Genis%20Frederico%20Schmaltz%20Neto%20-%202013.pdf>
- Valdes, V. (2007). *Un enfoque constructivista*.
https://books.google.com.pe/books?id=xqr7j6zqxcgC&pg=PA85&dq=violencia+verbal+como+promesa&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi11_bFrZHSaHxZlbkGHRzjBaMQ6AEwBHoECAEQAg#v=onepage&q=violencia%20verbal%20como%20promesa&f=false
- Vargas, Z. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista Educación* (33).
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf?fbclid=IwAR3k1CsY2e5oCkuhJP0>
- Vena, D. (2014). *Ninja, mi sombra: Biografía de un maestro*.
<https://books.google.com.pe/books?id=4uZxBAAAQBAJ&pg=PA49&dq=uso+de+armas+NINJA&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEw>

j6lb-

yyZLsAhWIH7kGHUuWDCYQ6AEwA3oECAAQAg#v=onepage&
q=uso%20de%20armas%20NINJA&f=false

Vidal, L. (2010). *El anime como elemento de transculturación. Caso: Naruto* (Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo).
<https://es.scribd.com/document/256351695/El-Anime-como-elemento-de-Transculturacion-Caso-Naruto>

ANEXOS

Anexo 1

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	TIPO Y DISEÑO	TÉCNICA E INSTRUMENTO
<p>PROBLEMA GENERAL:</p> <p>¿Cómo se presenta el discurso bélico en la saga de Kakashi Gaiden en el anime Naruto: Shippūden, 2021?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL:</p> <p>Analizar el discurso bélico en la saga de Kakashi Gaiden en el anime Naruto: Shippūden, 2021.</p>	<p>ENFOQUE:</p> <p>Cualitativo, puesto que utiliza la recolección de datos en base a interpretaciones del autor (Hernández et al., 2010)</p>	<p>TÉCNICA:</p> <p>Observación, captación de la información organizada mediante el registro de las características o comportamientos de una serie de elementos (Fernández, 2004).</p>
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</p> <p>PE1 ¿Cómo se presenta la historia en la saga de Kakashi Gaiden en el anime Naruto: Shippūden, 2021?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <p>OE1 Analizar la historia en la saga de Kakashi Gaiden en el anime Naruto: Shippūden, 2021.</p>	<p>TIPO DE ESTUDIO:</p> <p>Aplicada, puesto que aplica conocimientos adquiridos después de implementar la práctica basada en investigación (Vargas, 2009).</p>	
<p>PE2 ¿Cómo se presenta el relato en la saga de Kakashi Gaiden en el anime Naruto: Shippūden, 2021?</p>	<p>OE2 Analizar el relato en la saga de Kakashi Gaiden en el anime Naruto: Shippūden, 2021.</p>	<p>DISEÑO:</p> <p>Estudio de caso, refleja los límites entre el fenómeno y su contexto (Castro, 2010).</p>	
		<p>MÉTODO DE ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:</p> <p>Hermenéutica, parte del análisis e interpretación del autor (Cárcamo, 2005).</p>	<p>INSTRUMENTO:</p> <p>Ficha de observación, estructura de los aspectos que se preverán para registrar el fenómeno de la observación (Ortiz, 2004).</p>

Anexo 2

Matriz de categorización de la variable

CATEGORÍA	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	SUB-CATEGORÍAS	INDICADORES	SUB-INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA
DISCURSO BÉLICO	Según Contreras <i>et al.</i> (2004) es de una naturaleza semiótica muy sencilla, cuya intencionalidad del destinador es de construir un mensaje, de tal forma que se garantice la máxima uniformidad en la información transmitida y la menor incidencia posible de la distorsión ocasionada por los medios masivos, cuya retórica es de un tono agresivo y violento.	Bettendorff y Prestigiacom (2002) indican que todo discurso es una instancia que permite establecer la relación entre una historia y su relato.	A. Historia	A1. Personajes	Principales	Protagonistas	Nominal
					Auxiliares	Antagonistas	
					Secundarios		
				A2. Espacio	Real		
					Imaginario		
					Fantástico		
			B. Relato	B1. Violencia	Física	Puñete	
						Patada	
						Técnicas ninja	
				Verbal	Uso de armas		
					Directa		
					Indirecta		
B2. Sonido	Voz	On					
		Off					
	Efectos sonoros	Naturales					
	Artificiales						
	Música						

Anexo 3

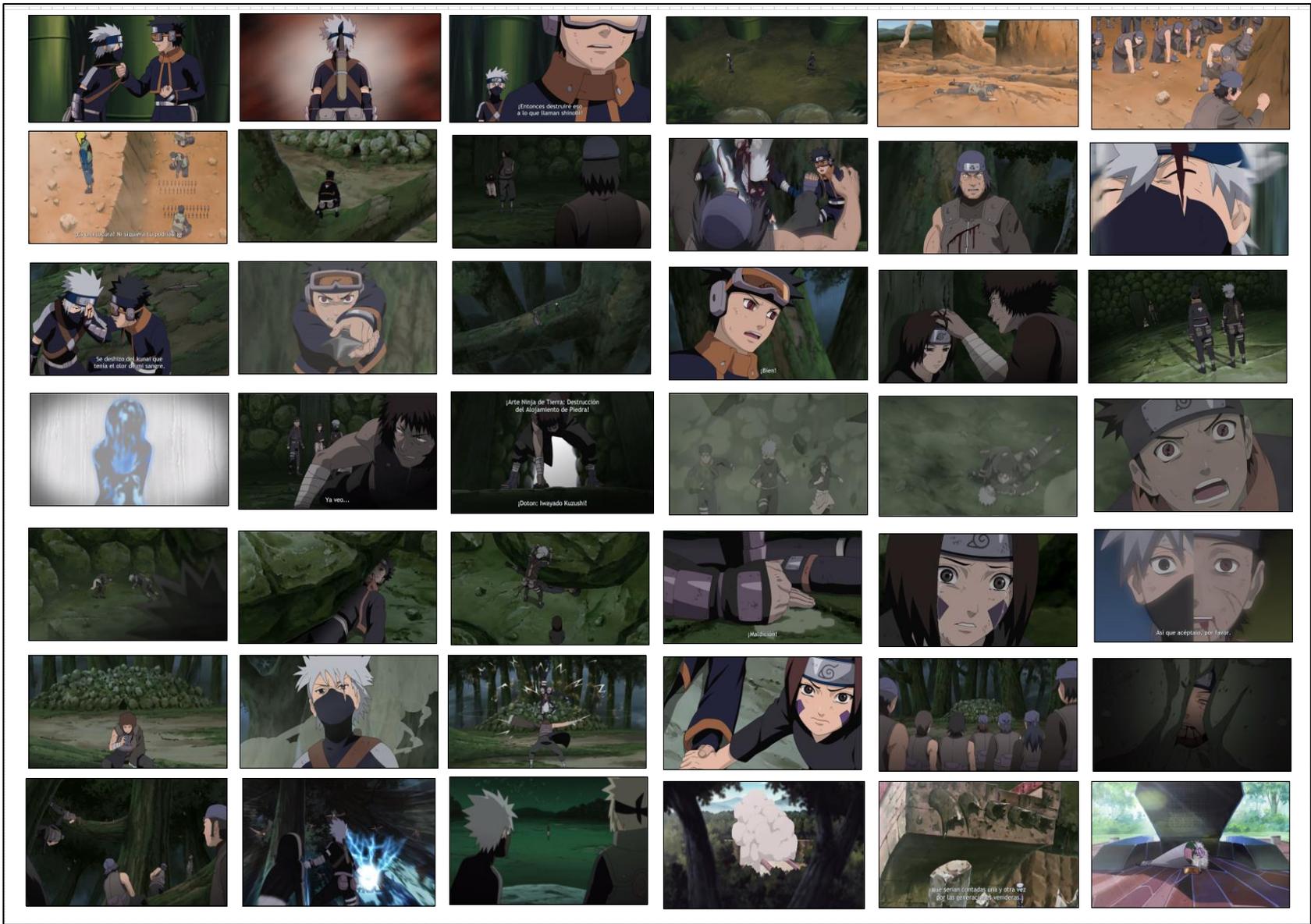
Matriz de bases teóricas

TEORIZACIÓN					
<p>Teoría del cultivo (1960): Se centra en dar una nueva visión de la realidad, en el que la violencia impera como modo de vida, y es fruto de una causa que merece una atención. Hace referencia también a las historias básicas, generalmente míticas y selectivas, que muestran casualidades de la vida y tienen un propósito moral y una función social (Gerbner citado por Marcos, 2014).</p> <p>Teoría del chivo expiatorio (1994): Hace referencia al comportamiento humano frente a diversos contextos adversos, los cuales pueden crear posturas contribuyentes al resentimiento social, provocando en un plazo determinado una actitud violenta y exacerbada (Elosúa <i>et al.</i>, 1994).</p>					
CATEGORÍA	CATEGORIZACIÓN	SUB-CATEGORÍAS	INDICADORES	SUB-INDICADORES	ÍTEMS
<p>Discurso bélico: Es de una naturaleza semiótica muy sencilla, cuya intencionalidad del destinatario es de construir un mensaje, de tal forma que se garantice la máxima uniformidad en la información transmitida y la menor incidencia posible de la distorsión ocasionada por los medios masivos, cuya retórica es de un tono agresivo y violento (Contreras <i>et al.</i>, 2004).</p>	<p>Bettendorff y Prestigiacom (2002) indican que todo discurso es una instancia que permite establecer la relación entre una historia y su relato.</p>	<p>Historia: Serie de acontecimientos, que constituyen un contenido transmitido por el relato (Bettendorff y Prestigiacom, 2002).</p>	<p>Personaje: Fin y medio del relato. Está compuesto por marcas físicas e ideológicas recurrentes, estables y cambiantes que lo definirán para generar la empatía con el espectador (García, 2003).</p>	<p>Principales: Aquellos que presentan un papel trascendental en la historia, no pueden ser fácilmente reemplazados (Fernández y Martínez, 1999).</p> <p>Secundarios: Actores que tienen cierta relevancia. Sus papeles son complementarios de los principales (Fernández y Martínez, 1999).</p>	<p>Protagonista: Héroe de la historia, encargado de devolver la paz y el orden que se ha transgredido (Miranda, 2002).</p> <p>Auxiliar: Es el referente más experimentado o idóneo, que sirve de modelo para que el protagonista encuentre su camino (Barrena, 2006).</p> <p>Antagonistas: No son ni tan buenos, ni tan malos, pero sí son capaces de ocasionar simpatías o solidaridad con su desventura y afán por obtener la victoria (Barrena, 2006).</p> <p>Incidentales: No accionan propiamente, pues solo son utilizados como parte de la ambientación (Coronado, 2005).</p>
			<p>Espacio: Lugar en el que se desarrolla la acción y por el que se desenvuelven los personajes (Bernabeum, López y Planet, 2016).</p>	<p>Real: Reproduce zonas auténticas e identificables (Bernabeum, López y Planet, 2016).</p> <p>Imaginario: No existe, pero ha sido imaginado por el autor inspirándose en la realidad (Bernabeum, López y Planet, 2016).</p> <p>Fantástico: Es totalmente creado (Bernabeum, López y Planet, 2016).</p>	
			<p>Violencia: Uso de la fuerza por parte de alguien contra una o varias personas con el fin de ocasionar daño, puede implicar el propósito de obligar a la víctima a dar o hacer algo que no desea (Martínez, 2016).</p>	<p>Física: Se considera a aquellas acciones derivadas del uso de la fuerza física que provoquen daños corporales (Miranda, 2002).</p> <p>Verbal: Lenguaje para intimidar y agredir al contrincante (Miranda, 2002).</p>	<p>Puñete: Golpe de puño o mano cerrada (Ferreira, 2013).</p> <p>Patada: Golpe con el pie, rodilla o pierna (Hernández y Rodríguez, 2010).</p> <p>Técnicas ninja: Estrategias de combate ninja (Collado, 1995).</p> <p>Uso de armas: Control de herramientas u objetos contundentes o cortantes, rígidas o flexibles, mortales o no, que ayudan a un luchador a lograr un determinado fin (Vena, 2014).</p> <p>Directa: Consiste en tratar a la persona como un objeto, degradarla (Valdes, 2007).</p> <p>Indirecta: Es hacer ruidos tal que la otra persona no entienda, la critique, y hasta se burle de la misma (Valdes, 2007).</p>
			<p>Sonido: Elemento esencial del producto audiovisual, ya que complementa e integra la información de la narración, ya sea potenciándola, contradiciéndola y captando la atención del espectador (Quintana, 2014).</p>	<p>Voz: Se desarrolla de modo usual, tratándose de un intercambio verbal entre dos personajes, así como sirven de enlace de una escena a otra (Bedoya y León, 2011).</p> <p>Efectos sonoros: Componentes que pueden incluir, eliminar, incrementar o reducir el modo sonoro de los mismos de acuerdo a las exigencias del medio (Quintana, 2014).</p> <p>Música: Extraordinario medio para ser relacionado con la imagen del objeto audiovisual, puesto que presenta atributos variados que pueden contribuir a apreciar mejor la obra (Fernández y Martínez, 1999).</p>	<p>On: Externa u objetiva que se transmite en vivo, de tal manera que el espectador escucha lo que ve en la imagen (Racionero, 2008).</p> <p>Off: Se escucha en el transcurso de una escena, pero que no pertenece sincrónicamente a ningún personaje que esté hablando en pantalla (Gustems, 2012).</p> <p>Naturales: Recogen directamente los sonidos en donde se ejecuta la acción (Fernández y Martínez, 1999).</p> <p>Artificiales: Creados mediante el uso de la tecnología para evocar una sensación realista (Fernández y Martínez, 1999).</p>

Anexo 4

Fotogramas de la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden





Anexo 5

Guion de la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden

Kakashi: Hoy les contaré la historia de los héroes de la Tercera Guerra Ninja, el momento en que fui capitán de grupo por primera vez y cómo obtuve mi sharingan.

Narrador: Hace aproximadamente 10 años, los gobiernos de las cinco grandes naciones ninja estaban en guerra con las diferentes villas. Las prolongadas batallas debilitaron al País del Fuego. Por ello, este perdió poder militar. Muchos de los que fueron asesinados en batalla, fueron llevados a Konoha. Tiempo después fue conocida como la Tercera Guerra Ninja.

Anciano consejero: Esta es la situación en el frente, tenemos que atacar aquí.

Tercer Hokage: Tendremos que enviar un grupo élite para esto.

Anciana consejera: Lo he pensado muy bien y van a ir lo mejor que nos queda.

Tercer Hokage: Es nuestra oportunidad de acabar con esta guerra. Irán Minato, Hatake Kakashi, Uchiha Obito y Rin.

Anciano consejero: Pero, es un grupo de solo niños. ¿Estás seguro?

Anciana consejera: Espero que no te equivoques, nuestras esperanzas recaen en ellos.

-OPENING-

Obito: Esto está mal. A este paso, seré asesinado ¡Puedo hacerlo! ¿Llegué a tiempo?

Kakashi: No, llegas tarde Obito. ¿Cuánto tiempo necesitas para desayunar? Si quieres ser un verdadero ninja, deberás seguir todas las reglas.

Obito: Bien... es sólo que ayudé a una anciana a encontrar el camino, no pude negarme.

Kakashi: Bien, es mentira, ¿cierto?

Minato: Es suficiente Kakashi, la anciana encontró lo que buscaba, ¿verdad, Obito?

Obito: También llevé su bolso.

Kakashi: Senseí, está mintiendo. Es una mentira que dice Obito todo el tiempo. Quién rompe las reglas es considerado **escoria** ¿No es así?

Obito: ¿Es que acaso no tienes corazón? Siempre hablas de reglas y esas cosas, lo más importante son los sentimientos.

Rin: Cálmense, tienen razón, pero somos un equipo.

Kakashi: No seas tan suave con Obito, Rin. Hoy es un día importante para mí, también.

Rin: Tienes razón.

Obito: Y, ¿ahora qué?

Minato: Hoy, Kakashi se convertirá en un jounin como yo. Para evaluar sus habilidades nos dividiremos en dos equipos. Ahora que Konoha tiene poca fuerza, los necesitaremos.

Obito: ¿Nos separaremos entonces?

Minato: Sí, así es. Kakashi será el líder, Obito y Rin le seguirán. Bien, yo estaré solo.

Rin: Recuerda que lo platicamos antes Obito, darle a Kakashi un regalo.

Obito: Perdón... no puse atención.

Minato: Este es mi regalo, un kunai mejorado. Es un poco pesado... pero, te acostumbrarás rápido.

Kakashi: Gracias.

Rin: Aquí está el mío, toma un paquete de medicinas especiales. Lo hice pequeño para que sea fácil de usar.

Kakashi: Gracias

Obito: ¿Qué?, ¿para qué la mano? No tengo nada que darte.

Kakashi: Bien, no importa. No esperaba que me dieras nada. De cualquier forma, sería algo inútil viniendo de ti.

Obito: No puedo entender porque te convertiste en jounin.

Kakashi: ¿Quieres saber por qué?

Obito: Yo soy Obito Uchiha del clan Uchiha y seré mejor que tú. Sólo espera a que mi sharingan despierte.

Kakashi: El clan Uchiha es la élite, ¿verdad? Me pregunto por qué no será como los demás.

Obito: ¿Qué dices?

Rin: Deténganse los dos.

Minato: Comenzaré a explicar la misión, estamos cerca de la frontera. Aquí en esta línea, este lugar es el País de la Tierra que está siendo invadido. Nuestros enemigos son los ninjas de la Aldea Oculta de la Roca, tenemos entendido que son más de 1000 ninjas al frente.

Obito: Han avanzado considerablemente.

Kakashi: El País del Fuego comparte frontera con la Aldea Oculta de la Hierba, debimos atacar hace mucho tiempo.

Rin: Juzgando por sus movimientos, deben tener un sistema de refuerzos letal.

Minato: Por lo tanto, nuestra misión es aquí, en el puente Kannabi. Para derrotar al enemigo necesitaremos un gran número de ninjas, incluso ninjas en entrenamiento como ustedes están obligados a pelear.

Kakashi: En el puente ¿dices? Entonces es una misión importante.

Minato: Sí, escucha Kakashi. Su misión es entrar por la parte de atrás. Deben destruir el puente que es usado para transportar suministros y armas, después de eso deberán regresar inmediatamente.

Obito, Rin y Kakashi: Sí

Obito: Pero, senséi...

Minato: Yo me enfrentaré al enemigo en el campo de batalla, crearé una distracción para cubrirlos. De cualquier modo, Kakashi está a cargo. Viajaremos juntos hacia la frontera y después su misión empezará.

Obito, Rin y Kakashi: Sí

Minato: Lo haces bien, Kakashi.

Mahiru: Nos descubrieron, son muy buenos. Ese es... no, no puede ser él. Bien analizare la situación.

Minato: Aquí hay uno, no, esperen hay veinte de ellos. Probablemente, estén usando el Kage Bunshin.

Kakashi: Creo que tiene razón, senséi. Voy a atacar, cúbrame.

Minato: Espera un poco, Kakashi. Sería mejor que lo dejaran en mis manos.

Kakashi: Senséi, hoy yo tomo las decisiones. Quiero probar este nuevo jutsu que he estado practicando.

Mahiru: Ahí vienen.

Kakashi: Chidori

Obito: ¿Qué es ese jutsu?

Rin: Qué increíble chakra.

Kakashi: Es tiempo, no importa cuántos enemigos sean. Con este jutsu podré acabar con ellos en un relámpago justo como tu nombre, senséi. Además... senséi,

tú mismo lo dijiste, ahora soy el capitán. Las reglas dicen que el equipo debe obedecer al capitán, ¿senséi?

Mahiru: Es un ataque directo.

Kakashi: Ahora los kunais me han revelado tu posición, allá voy.

Mahiru: Es rápido.

Kakashi: Maldición, un Clon de Sombras. Entonces, el que sigue.

Minato: No bajen la guardia.

Obito: Sí

Kakashi: Ese es el número 18.

Mahiru: **Vas a morir... mocoso.**

Rin: ¡Kakashi!

Mahiru: Estaba a punto de matar a ese **mocoso**, pero el tipo de cabello amarillo lo movió, ha quedado atrapado.

Rin: El jutsu de transportación del senséi... es muy rápido.

Mahiru: Cómo es posible, será que tú eres el rayo amarillo de Konoha. Todos en el País de la Tierra, incluso los comandantes han huido de ti. Ahora comprendo por qué lo hicieron.

Minato: La herida de Kakashi es profunda, nos retiraremos para pensar en un plan.

Kakashi: Ya estoy bien.

Obito: No, claro que no lo estás. Todo esto porque fuiste tú solo sin escuchar al senséi.

Kakashi: No necesito tu ayuda, al menos no de un Uchiha que se la pasó temblando de miedo.

Obito: Tenía algo en el ojo y empezó a lagrimear, por eso no pude ayudar.

Kakashi: Conoces la regla 25 de los Shinobis, un ninja nunca debe mostrar sus lágrimas.

Rin: Paren ya los dos.

Minato: Déjenlo ya, por favor. Kakashi, las normas y las reglas son muy importantes, pero no lo son todo ¿acaso ya lo olvidaste? Hay momentos en que debes actuar de diferentes modos de acuerdo al enemigo.

Obito: Ya viste...

Minato: Obito, tú también. No hay manera que algo entrara en tu ojo, si traes puestos tus lentes. Si vas a hablar de autocontrol, sigue tus palabras, actúa fuerte también y otra cosa más Kakashi... no debes usar ese jutsu jamás. Por lo que puedo ver, el punto fuerte de ese ataque es la velocidad y la energía, pero te hace mover tan rápido que tu oponente puede contraatacar. Aún está incompleto. Antes de irnos, les diré una cosa más. Para un ninja lo más importante es el trabajo en equipo.

Durante la noche...

Obito: Senséi

Minato: ¿Qué sucede?

Obito: Yo sé que el trabajo en equipo es importante... pero Kakashi sólo me molesta diciendo que soy un **tonto** y esas cosas. Me refiero, yo sé que soy la oveja negra del élite Clan Uchiha. Admito que Kakashi se está volviendo increíble.

Minato: Kakashi es el hijo de un genio ninja, Hatake Sakumo, el Colmillo Blanco. Incluso tres generaciones de estupendos ninjas estuvieron antes que él. Su infancia la ha pasado debajo de la sombra de este gran genio, así que supongo que eso no le ayudó del todo. Cerró su corazón.

Obito: Colmillo Blanco, ya había oído de él. Fue un héroe que dio su vida por la aldea. Kakashi nunca ha dicho nada al respecto.

Minato: Él era un gran hombre, era un hombre reconocido por toda la aldea, incluso por Kakashi, así era hasta que un día...

Óbito: ¿Qué sucedió?

Minato: Tal vez no debería hablarte sobre esto, pero estás en el equipo de Kakashi y debes de saberlo.

Obito: ¿Qué fue lo que pasó?

Minato: El padre de Kakashi, Sakumo-san... se suicidó después de haber sido difamado hace 5 años, fue líder de una misión extremadamente difícil y se introdujo en territorio enemigo. Tuvo que tomar una decisión, elegir entre la misión y la vida de su equipo. Por supuesto, completar la misión era lo más importante. Sin embargo, prefirió salvar a su equipo y canceló la misión, pero eso significó una grave pérdida para el País del Fuego y fue culpado por eso. Además, su equipo también le dio la espalda. Por esa razón, Sakumo fue perdiendo su salud física y emocionalmente, y murió. Por eso, Kakashi nunca olvidará las palabras en contra de su padre y se empezó a apegar a cada norma del reglamento. Obito, ¿lo entiendes? Un poco verdad... Kakashi perdió lo que más quería.

Al amanecer...

Rin: Ya se ve mejor, pero no te esfuerces demasiado o se abrirá la herida.

Kakashi: Bien

Minato: Es momento de partir

Kakashi, Obito y Rin: Sí

Minato: Nos dividiremos aquí, les deseo suerte. El enemigo anterior era un simple vigilante. Ahora se enfrentarán a equipos completos, tengan cuidado.

Obito: Haremos nuestro mejor esfuerzo, capitán.

Minato: Bien, vámonos.

Kakashi, Obito y Rin: Sí

Minato: Adelante

Ninjas de la Roca: Oye, Mahiru salió para inspeccionar y nunca regresó. ¿No pensaras que esos **mocosos** lo derrotaron o sí? Vamos a averiguarlo, jutsu de camuflaje.

Obito: Elemento fuego: Gran Bola de Fuego

Taiseki: Ya tenemos al primero.

Kakashi: Esperen

Obito: Maldición

Kakashi: Obito, no los sigas.

Obito: Qué dices... Te das cuenta de lo que estás diciendo.

Kakashi: Si, los dos continuaremos con la misión.

Obito: Rin, que pasará con Rin

Kakashi: Rin vendrá después. El enemigo quiere que lo sigamos, además ya estamos aquí, ella es un gran ninja médico y la tratarán cordialmente siempre y cuando cure sus heridas. El problema... es si el enemigo aprende de nuestras estrategias. Si ellos obtienen esa información... aumentarán la vigilancia sobre el puente. Eso hará la misión mucho más difícil.

Obito: Estás dando por hecho la seguridad de Rin con suposiciones, que tal si ellos no son soldados y les importa una **mierda** todo esto. Justo ahora rescatar a Rin es una prioridad.

Kakashi: Un ninja debe sacrificarlo todo por la seguridad de la misión, son las reglas. Si fallamos en esta misión, la guerra se prolongará y muchas vidas se perderán.

Obito: Eso es solo una suposición y por eso estás dispuesto a sacrificar a tu

camarada que ha estado hasta la muerte contigo, cuando tú y yo estamos heridos. Rin salva nuestras vidas con su jutsu médico. Si no fuera por ella, nosotros ya estaríamos muertos.

Kakashi: Esa era la función de Rin.

Obito (Golpeando a Kakashi): No me agradas después de todo.

Kakashi: No me importa, yo soy el capitán... y debes obedecerme. Sea cual sea, la situación una persona debe mantener el orden, este es el por qué tenemos las reglas en este mundo. Los miembros deben seguir las órdenes del líder. Obito, tú no eres fuerte, por eso fui yo el capitán de este equipo.

Obito: Entonces, ¿por qué no intentas rescatar a Rin? Eres lo suficientemente fuerte para salvar a tus camaradas, ¿no es así?

Kakashi: Si te dejas llevar por tus emociones, entonces la misión estará perdida es por eso que a los ninjas se les prohíbe cualquier clase de sentimiento, ya deberías saberlo.

Obito: Rin está interesada en tu seguridad, por eso te regaló el kit médico, incluso tejió un amuleto en el interior de este.

Kakashi: El kit médico y el ninjutsu son excelente sistemas desarrollados por Konoha para aumentar el rango de éxito en las misiones ninja, pero ya te lo había dicho ¿no? Al final sería algo inútil que estorbaría en el camino.

Obito: Algo inútil

Kakashi: Para completar la misión, usar herramientas útiles es esencial para cualquier ninja, cualquier sentimiento es algo inútil.

Obito: Lo dices en serio, de verdad crees en eso.

Kakashi: Si... así es.

Obito: Olvídalo, ahora veo que no tenemos nada en común. Iré a rescatar a Rin.

Kakashi: No podrás hacer nada tú solo, no sabes que es lo que pasa si rompes las reglas.

Obito: Yo creo que el Colmillo Blanco era un verdadero héroe. Seguramente en el mundo ninja, las personas que rompen las reglas son consideradas **escoria**, pero aquella persona que abandona a sus amigos es aún peor que **escoria**. Soy **basura** de todos modos, así que romperé las reglas y si por eso no soy un ninja verdadero, entonces renuncio a ser llamado ninja.

-FINAL DE LA PRIMERA PARTE-

Ninjas de Konoha: Así que finalmente viniste

Minato: ¿Cuál es la situación?

Ninjas de Konoha: Diría que hay alrededor de 50 enemigos. Comparado a eso, sólo 4 de nosotros quedamos vivos.

Ninjas de la Aldea de la Roca: Todo acabará pronto. Atacaremos todos a la vez.

Minato: Todos, por favor lancen estos kunais al enemigo a la vez. Yo haré el resto...

Ninjas de Konoha: ¡Es una locura! ¡Ni siquiera tu podrías!... Cállate y hazlo como él dice. Estamos a punto de ver al "Rayo amarillo de Konoha" en acción. Ocurrirá en un destello. Estate atento.

Kakashi herido recuerda a Rin.

Rin: Esta sanando bien... pero no te sobre esfuerces o te abrirás de nuevo la herida.

Obito: Cuando tú y yo fuimos heridos. ¡Rin salvó nuestras vidas con su ninjutsu médico! ¡Si no lo hubiera hecho, los dos estaríamos muertos ahora! ¡Ahora mismo, salvar a Rin toma prioridad sobre la misión!

Minato: Kakashi, ciertamente las reglas y leyes son importantes, pero eso no es todo. ¿No te enseñé que hay ocasiones en las que la situación requiere responder incorrectamente contra el enemigo?

Obito: Creo que el Colmillo Blanco fue un héroe de verdad... Cierto en el mundo ninja, aquellos que rompen las reglas son consideradas **escoria**... Pero, ¡aquellos que abandonan a sus camaradas son peores que **escoria**!

Obito se enrumba a rescatar a Rin.

Obito: Los encontré... Calmado... Puedo hacer esto.

Taiseki: Yo me haré cargo, mientras tanto usa tu genjutsu en ella y obtén la información. Técnica de camuflaje...

Obito: ¡Bien... aquí voy!

Taiseki: ¿A dónde vas?

Obito: Kakashi... ¿Por qué viniste...?

Kakashi: Bueno, no podía dejarle esto a un **bebido** ninja **llorón**. ¿O sí?

Obito: Kakashi...

Taiseki: ¡Ese cabello blanco y plateado y un chuchillo de chakra blanco...! No me digas que tú eres... ¿El "Colmillo Blanco de Konoha"?

Kakashi: Este es el recuerdo de mi padre.

Obito recuerda las palabras de Kakashi: Para realizar su misión, las herramientas útiles son esenciales para un ninja, algo como las emociones son inútiles.

Obito: Kakashi... Tú...

Taiseki: Ya veo... Tú eres el hijo del Colmillo Blanco... Entonces no hay necesidad de tener miedo de ti.

Kakashi: Eso pensé, el olor ha sido borrado por completo. Tendremos que localizarlo por los más leves movimientos y sonido que haga.

Obito: ¿Dónde está?

Kakashi: ¡Obito, detrás de ti!

Taiseki ataca a Kakashi y le cercena el ojo derecho.

Kasashi: ¡Mi ojo!

Obito: ¡Kakashi! ¡Hey Kakashi! ¿Estás bien?

Taiseki: Incluso si es un niño, no hace daño ser cauteloso... Lo haré bien y despacio.

Kakashi: Nuestro enemigo... Es hábil... Tiró el kunai marcado con el olor de mi sangre. ¿No me digas que se te metió algo en el ojo de nuevo? Un ninja no debe llorar. Aún no estoy muerto. ¡Mantente concentrado!

Kakashi y Obito recuerdan las palabras de Minato: No hay modo en que te haya entrado algo en el ojo cuando tienes los goggles puestos. Si vas a defender el auto control, no solo lo digas.

Obito: Actúa fuerte también. Soy solo palabras... Siempre salvado por otros... Solo un perdedor hablador... Pero...

Obito recuerda sus palabras: Creo que el Colmillo Blanco fue un héroe de verdad. ¡Aquellos que abandonan a sus camaradas... Son peores que **escoria**!

Obito: ¡No quiero que aquellas palabras sean solo palabrería!

Taiseki: ¡Muere!

Obito despierta su sharingan y ataca al enemigo.

Taiseki: ¿Po-por qué...? No hay modo de que pudieras ver...

Kakashi: Obito... Tú...

Taiseki: ¿Qu-qué son... esos ojos...?

Obito: Esta vez... ¡Yo protegeré a mis camaradas!

Kakashi: Obito... Esos ojos...

Obito: Sí... supongo que este es el sharingan... Ahora puedo ver el movimiento y

el flujo del chakra. ¿Estás bien, Kakashi?

Kakashi: Parece que perdí mi ojo izquierdo, pero tengo el kit que Rin me dio. Puedo usarlo para primeros auxilios. ¡Vamos a salvar a Rin inmediatamente!

Obito: ¡De acuerdo!

Kakko: Eres sorprendentemente resistente. Hmm... Todos son tan patéticos.

Obito: El flujo de chakra de Rin está perturbado... Es diferente al tuyo o al mío.

Kakashi: Probablemente está bajo un genjutsu... Nos desperdiciaron tiempo intentando conseguir que les diera información.

Kakko: Parece que no son niños nada más.

Kakashi: Peleamos contra él antes. Es rápido... ¡Mantente alerta!

Obito: De acuerdo

Pelea entre Kakashi y Obito contra el ninja enemigo, logran derrotarlo y rescatar a Rin.

Kakashi: ¡Liberar!

Rin: Kakashi... Obito...

Obito: Vinimos a salvarte Rin. Estarás bien ahora.

Kakashi: Bien, ahora salgamos de aquí.

Kakko: Ya veo. Ustedes dos hacen un buen equipo, pero siguen siendo solo niños. Justo ahora, están en manos enemigas. Elemento tierra: destrucción del alojamiento de piedra.

La cueva donde se encontraban, empieza a sucumbir.

Kakashi: ¡Esto es malo! ¡Corran a la salida!

Kakashi se tropieza y cae al suelo.

Rin: ¡Kakashi!

Obito salva a Kakashi y es aplastado por una enorme roca.

Kakko: Que mal, perdí una buena fuente de información. Bueno, que se le va hacer.

Obito: ¿Están bien? ¿Rin...? ¿Kakashi...?

Kakashi: ¡Obito!

Kakashi empuja la enorme roca que ha aplastado la mitad del cuerpo de Obito.

Obito: Déjalo... Está bien, Kakashi. No creo... Que pueda lograrlo... Mi lado derecho está totalmente desecho, ni siquiera puedo sentir nada.

Kakashi: ¡Maldición!

Rin: No... Esto no puede ser... ¿Por qué...? Obito...

Kakashi: ¡Maldición! Sí... Si solo te hubiera escuchado a ti, y hubiéramos venido a rescatar a Rin primero... ¡Esto nunca hubiera pasado! ¿Qué si soy capitán? ¿Qué si me hicieron jounin?

Obito: Oh sí... Lo olvidaba... Fui el único que no te dio un regalo por volverte jounin, Kakashi, Me preguntaba... Que darte... y ahora se me ocurrió algo. No te preocupes... No es algo de equipaje inútil. Te doy... mi sharingan. Lo que sea que la villa pudiera decir... Eres... un gran jounin. Esos son mis verdaderos sentimientos... Así que por favor acéptalo. Rin, usa tu ninjutsu médico. Toma el ojo entero y trasplanta... mi sharingan... en el ojo izquierdo de Kakashi.

Rin: Kakashi, ven aquí... Empezaré de inmediato...

Obito: Estoy a punto de... morir... pero... me volveré tu ojo y... veré el futuro... por ti.

Kakko: Qué persistentes. ¿Siguen vivos, eh?, pero... eres solo un niño, después de todo. ¿Qué es un ninja que llora? ¡Ven, bebito llorón! Arreglemos esto. Ese niño... se ve diferente a antes...

Obito: Kakashi... cuida de... Rin.

Kakashi: Sí...

Kakashi con el sharingan de Obito se enfrenta al enemigo.

Obito: No entres en pánico, Rin. Kakashi, llévate a Rin y salgan de aquí. Los refuerzos enemigos ya vienen.

Rin: Obito

Obito: Está bien, solo vete.

Kakashi: ¡Rin!

Ninjas de la Aldea de la Roca realizan jutsu de elemento tierra: Golpe de terremoto.

Kakashi: Rin, rápido. toma mi mano.

Obito: Rin

Rin: Obito

Obito: Justo cuando Kakashi y yo estábamos empezando a llevarnos bien, no pude decirle a Rin que yo la amé. Desearía haber podido pasar más tiempo con todos.

Kakashi: Obito. ¡Maldición...! Obito... Este es el jutsu que me ayudaste a perfeccionar.

Ninja de la Aldea de la Roca: Hmm... ¿Aún tienes la voluntad de pelear, incluso en esta situación? No me sorprende por qué fuiste capaz de escabullirte tan adentro en territorio enemigo. Tienes determinación.

Kakashi: Rin, yo los contendré ¡Sal de aquí, ahora!

Rin: Pero....

Kakashi: Le prometí a Obito que te cuidaría... Te protegeré con mi vida.

Rin: Kakashi...

Kakashi: Rin... Obito se preocupó por ti. Él te amó... Fuiste todo para él, por eso dio su vida para protegerte.

Rin llora.

Rin: Entonces Kakashi, tú debes saber mis sentimientos por ti...

Kakashi: Yo... Traté de abandonarte... No soy más que **escoria**. Rin, ve.

Los ninjas enemigos atacan a Kakashi, de pronto todo se pone oscuro. Al despertar...

Kakashi: ¿Estoy muerto? ¿Dónde estoy?

Minato: Parece que ya estás consciente.

Kakashi: ¿Huh?, senséi, ¿pero ¿cómo...?

Minato: La fórmula de jutsu en este kunai funciona como un marcador. Cuando salto usando la técnica de teletransportación.

Kakashi: ¿Entonces... el enemigo?

Minato: Derroté a todos...

Kakashi: Rin... ¿Dónde está Rin?

Minato: Lamento no haber podido lograrlo a tiempo, Kakashi... Rin me contó todo.

Narrador. La tercera Gran Guerra Ninja con el sacrificio de muchos ninjas sin nombre. Esta larga guerra finalmente terminó. Ésta a su paso, también dejó leyendas... La historia de grandes héroes para ser contada a través de todas las generaciones venideras. La batalla del puente Kannabi... Ese día, dos héroes nacieron en la Aldea Oculta de la Hoja, cada uno con su propio sharingan. Uno halló su nombre grabado en la Piedra Memorial. El otro vino a ser conocido como "Kakashi Sharingan". Con el tiempo, las historias de su valentía se expandieron a todas las fronteras, y aún más.

-ENDING-

Anexo 6

Instrumento de recolección de datos

FICHA TÉCNICA						
ANIME		EPISODIO N°	SERIE	TEMPORADA	TÍTULO	FECHA DE EMISIÓN
		SAGA				CADENA TELEVISIVA
		N° TEMPORADA		GÉNERO		DIRECTOR
		DURACIÓN		URL		ESTUDIO

FICHA DE OBSERVACIÓN						
DISCURSO BÉLICO			PRESENCIA	PERFIL / ACCIÓN	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
HISTORIA	PERSONAJES	PRINCIPALES	Protagonistas			
		Auxiliares				
	SECUNDARIOS	Antagonistas				
		Incidentales				
ESPACIO	Real					
	Imaginario					
	Fantástico					
RELATO	VIOLENCIA	FÍSICA	Puñete			
			Patada			
			Técnicas ninja			
			Uso de armas			
	VERBAL	Directa				
		Indirecta				
SONIDO	VOZ	On				
		Off				
	EFECTOS SONOROS	Naturales				
		Artificiales				
Música						

Anexo 7

Validación a expertos



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Luis Alberto Chávez Ramos

Título y/o Grado: Ciencias de la Comunicación

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

Universidad que labora: Universidad César Vallejo

Fecha: 12 de noviembre de 2020

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Análisis del discurso bélico de la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden, 2021

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 el tema de investigación.

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	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		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: Enfocarse en una temporada específica. Analizar toda la saga demandará mucho tiempo.

NOMBRES Y APELLIDOS: Mg. Luis Alberto Chávez Ramos

FIRMA



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Mg. Wilder Emilio Moreno López

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: UNFV - UCV

Fecha: 14 – 11 – 2020

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Análisis del discurso bélico de la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden, 2021

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 el tema de investigación.

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	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		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	10	01	

SUGERENCIAS: _____

NOMBRES Y APELLIDOS: WILDER EMILIO MORENO LÓPEZ

FIRMA



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Morris Riofrio Ricardo Francisco

Título y/o Grado: _____

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

Universidad que labora: _____

Fecha: 12 de Noviembre de 2020

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Análisis del discurso bélico de la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden, 2021

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 el tema de investigación.

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	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?	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: Sería interesante que las conclusiones se puedan publicar en un texto , para que los amantes de ese género puedan conocer un poco más sobre este género que cuenta con miles de seguidores en nuestro país

NOMBRES Y APELLIDOS: MORRIS RIOFRIO, RICARDO FRANCISCO

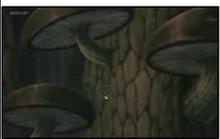
FIRMA

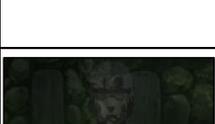
Anexo 8

Aplicación del instrumento de recolección de datos

FICHA TÉCNICA							
ANIME		EPISODIO N°	SERIE	TEMPORADA	TÍTULO	FECHA DE EMISIÓN	
			119 y 120	7 y 8	Las crónicas de Kakashi ~ ¡La vida de un chico en el campo de batalla!	30 de julio de 2009	
		SAGA	Kakashi Gaiden			CADENA TELEVISIVA	TV Tokyo
		N° TEMPORADA	6	GÉNERO	Acción, aventura, comedia, fantasía	DIRECTOR	Hayato Date
		DURACIÓN	44' 39"	URL	https://www.youtube.com/watch?v=1yEZ9Y5DTGY	ESTUDIO	Pierrot

FICHA DE OBSERVACIÓN		ESPECÍFICA				
DISCURSO BÉLICO		PRESENCIA	PERFIL / ACCIÓN	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN	
HISTORIA	PRINCIPALES	Protagonistas	X	<p>Kakashi Hatake</p>  <p>Ninja jounin de rostro impassible y de apariencia medio dormida, con una voz relajada y tranquila. Tiene destreza para el combate y domina el jutsu de elemento rayo: Chidori. Casi siempre usa su uniforme ninja de Konoha junto con los guantes de hierro. Se caracteriza por su cabello de punta de color plata. En la frente lleva su protector y utiliza una máscara de tela que cubre su rostro, haciendo visible sólo sus ojos y una parte de su frente.</p>	Representa la rectitud al cumplimiento de las reglas para tener éxito en las misiones, el egoísmo y la falta de empatía con sus compañeros de equipo. Es un tipo despreocupado y, por lo tanto, un poco indiferente.	
			X	<p>Obito Uchiha</p>  <p>Ninja genin, miembro del clan Uchiha. Domina el jutsu de elemento fuego: Gran Bola de Fuego. No obstante, al obtener el poder de su Kekkei Genkai (Sharingan), se vuelve más hábil en el combate. Su pelo es negro y puntiagudo, y sus ojos, oscuros. Porta un uniforme de manga larga azul con placas de metal en la parte que alcanza el dorso de sus manos, así como una chaqueta azul con detalles de color naranja y el cuello. También lleva un cinturón blanco, sandalias shinobi, el estándar protector de Konoha en la frente, y un par de gafas con lentes naranjas conectados a los protectores para sus oídos. Su ilusión romántica es Rin.</p>	Representa el amor por sus amigos, el compañerismo y solidaridad, el apego a sus emociones y compromiso con su prójimo. Personifica el vencer a sus miedos para salvar a quien desea proteger.	
			X	<p>Rin Nohara</p>  <p>Ninja médico genin, cuya habilidad es el ninjutsu médico. Su cabello es corto y sus ojos son brillantes y marrones. Tiene dos marcas rectangulares color púrpura en cada lado de su rostro, las cuales posee desde su infancia. Siempre usa una blusa negra de manga larga y una falda de color rosa-púrpura. También porta una pulsera roja en la mano izquierda, unas mallas largas color púrpura en las piernas y unas sandalias azules. Está enamorada de Kakashi.</p>	Representa a la parcialidad y permite la unión y el fortalecimiento entre los miembros jóvenes del equipo, es la pieza clave para que las misiones tengan éxito sin lamentar pérdidas humanas.	
		Auxiliares	X	<p>Minato Namikaze</p>  <p>Ninja jounin, élite de la Aldea de la Hoja (Konoha) y líder de escuadrón. Es considerado por sus rivales como una amenaza. Domina el jutsu de teletransportación: Dios Trueno Volador. Es alto, de tez blanca, de brillantes ojos azules y pelo rubio de punta con flequillo enmarcando a ambos lados de su cara. Utiliza la banda representativa de su aldea en la frente, así como un chaleco táctico estándar, que consistía en un traje azul con unas espirales rojas a cada lado de su hombro, con dos bandas blancas en cada manga y un chaleco verde sobre esa camisa.</p>	Es sincero, agradable y astuto. Representa la valentía, para enfrentar a los enemigos más difíciles, destreza para afrontar las situaciones más adversas, habilidad para el combate y liderazgo para el correcto funcionamiento de las misiones en equipo.	
			SECUNDARIOS	Antagonistas	X	<p>Mahiru</p>  <p>Ninja jounin de la Aldea de la Roca. Es hábil en el manejo de armas ninjas como el kunai y la espada, además del jutsu de Clon de Sombra. Su peinado consiste en dos colas de caballo que tienen forma de púas. Vestía el uniforme estándar y banda ninja de tela azul de Iwagakure, con un chaleco táctico y una camisa con mangas, la cual no tiene manga derecha, junto con un indumento oscuro que colgaba de su cintura sobre su pierna derecha, llegando hasta las rodillas.</p>
		X			<p>Taiseki</p>  <p>Ninja jounin de la Aldea de la Roca, es hábil con el jutsu de escondate y camuflaje. Tiene una cara muy seria y recta. Porta el uniforme oficial de Iwagakure. Su protector es un pañuelo que cubre todo su cabello por arriba.</p>	Es despiadado, suspicaz, pero a la vez, tranquilo, serio y cuidadoso. Meticuloso y con destreza para emboscar al oponente.
	X	<p>Kakko</p>  <p>Ninja jounin de la Aldea de la Roca, domina el genjutsu y el jutsu de elemento tierra: Destrucción del Alojamiento de Piedra. Es alto y delgado, se distingue por poseer un corte tipo afro de cabello marrón. Su vestimenta es un chaleco táctico con una camiseta sin mangas por debajo de ella.</p>			Es muy vanidoso, ya que subestima mucho a sus oponentes, además de que no toma las batallas en serio, cualidad que lo hace ser muy impulsivo.	
	Incidentales					

DISCURSO BÉLICO		PRESENCIA	PERFIL / ACCIÓN	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN		
HISTORIA	ESPACIO	Real	X		Bosque de bambú	El bosque de bambú evoca a Japón y a su cultura. Sus plantas son de un material extremadamente versátil, y de estado natural, una especie de singular belleza. El bambú suele ser asociado al eterno ciclo de la vida, y a las cualidades de fuerza, honestidad, estabilidad y durabilidad.	
		Imaginario	X		Bosque a las afueras de Konoha (Aldea de la Hoja)	Los bosques y los árboles vistos en la historia son muy similares a los de Japón, ya que casi el 70% de su superficie está cubierta por esos ambientes. Representan un ambiente para replantearse ideas y reforzar un plan de estrategias. Es también un espacio de ocio, descanso, curación y revisión de heridas provocadas en combates previos.	
					Desierto rocoso	El desierto rocoso es utilizado como campo de combate por ser denso y deshabitado. Representa el acercamiento analítico a la identidad y marginación de los ninjas en batalla.	
					Cueva rocosa	Lugar oscuro e interior que simboliza el compromiso para alcanzar un objetivo. Para bien, representa el intento por liberar a Rin de las clemencias exteriores (genjutsu del enemigo), mientras que para mal se caracteriza por su secuestro, lo cual es una estrategia de emboscada por los ninjas de la Aldea de la Roca con la finalidad de acabar con el escuadrón de Konoha. Significa también un espacio de conversión y punto culminante de la búsqueda espiritual para la transformación total de Kakashi, ya que al inicio de la historia se le ve como un joven egocéntrico y frío. Sin embargo, se vuelve más cálido y empático al intentar salvar de la muerte a sus amigos.	
					Puente Kannabi de la Aldea de la Hierba	El puente de Kannabi, construido de concreto por el régimen de Konoha, simboliza el amor por el prójimo. Su destrucción significa la defensa de un pueblo, el deber de los ninjas por proteger el lugar que habitan.	
		Fantástico	X		Bosque de hongos de la Aldea de la Hierba	El hongo es símbolo de perseverancia y supervivencia en las situaciones más hostiles. Puede representar también la fantasía e inocencia. En este caso, se presenta una vegetación de hongos gigantes, cuya finalidad es romper con lo real y simular un espacio fantástico e ideal para cumplir una misión y luchar contra el miedo.	
RELATO	VIOLENCIA	FÍSICA	Puñete	X		17' 50" Obito golpea a Kakashi.	El puñete o golpe es representado como sinónimo de combate entre diferentes países, por lo tanto es utilizado como un método de defensa y supervivencia, en el que el contrincante enfrenta a su oponente con la finalidad de medir sus destrezas y concluir una misión con éxito.
			Patada	X		9' 11" Kakko le da una patada a Kakashi.	Las patadas son hechas por apuntado con la única finalidad de derribar al rival y de esta manera provocar que pierda su defensa y puedan atacar de manera más letal.
						9' 29" Obito le pate a Kakko en los brazos.	

DISCURSO BÉLICO		PRESENCIA	PERFIL / ACCIÓN	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN	
RELATO	VIOLENCIA	FÍSICA	Técnicas ninja	X	 <p>7' 54" Mahuri utiliza el jutsu del Clon de Sombra.</p>	Los jutsus de Clon de Sombra son empleados por los ninjas en la etapa primaria, cuando recién empiezan a manejar su chakra. En combate se emplean para atacar al oponente de manera grupal y realizar estrategia de grupo.
					 <p>9' 10" Minato utiliza el jutsu de teletransportación: Dios Trueno Volador para sorprender al enemigo.</p>	El jutsu de teletransportación: Dios Trueno Volador es una técnica que fue desarrollada por el segundo Hokage y perfeccionada por Minato. En el combate es utilizado para atacar de manera sorpresiva a través de sellos el usuario puede desplazarse con total libertad en lugares donde se encuentre su marca.
					 <p>11' 32" Rin utiliza el ninjutsu médico para curar el brazo herido de Kakashi.</p>	Los ninjutsus médicos son empleados por los ninjas que estudian medicina, quiénes pueden realizar curaciones, operaciones y primeros auxilios con la energía de su chakra. Dentro del combate son muy valiosos, porque se encargan de salvaguardar la integridad de los miembros de su equipo, además pueden ser secuestrados por sus rivales debido a su labor médica.
					 <p>4' 15" Taiseiki utiliza el jutsu de escondite y camuflaje.</p>	Los jutsus de escondite y camuflaje son desarrollados por ninjas de clase singular, en su mayoría durante el combate con el fin de espionaje y emboscada, de tal manera que pueden atacar al escuadrón rival de manera sigilosa y desapercibida.
					 <p>15' 21" Taiseiki utiliza el jutsu de escondite y camuflaje.</p>	
					 <p>15' 33" Obito utiliza el jutsu de fuego: Gran Bola de Fuego.</p>	Los jutsus de elemento fuego son en su mayoría aplicados por los miembros del clan Uchiha para ubicar al adversario con mayor rapidez, así como de provocar que este tome cierta distancia o esquive el fuego.
					 <p>9' 43" Kakashi utiliza técnica de liberación de genjutsu.</p>	Las técnicas de genjutsu son empleadas por ninjas calificados en combate, con el fin de inmovilizar a los oponentes mediante la ilusión y alteración del chakra.
					 <p>10' 10" Kakko realiza el jutsu de tierra: Destrucción del Alojamiento de Piedra.</p>	Las técnicas de elemento tierra son empleadas usualmente por los ninjas de la Aldea de la Roca para ocasionar terremotos. De esta manera, los enemigos mueren por los derrumbes o son separados de su escuadrón.
					 <p>16' 35" Aliados de la Aldea de la Roca utilizan el jutsu de tierra: División de Palma de Tierra.</p>	
					 <p>7' 16" Kakashi utiliza el jutsu de rayo: Chidori.</p>	El jutsu de rayo: Chidori es desarrollado por los ninjas en el combate cuerpo a cuerpo como un arma letal punzocortante que atraviesa al rival con un relámpago, concentrado en la palma de su mano.
 <p>15' 28" Kakashi ataca a Kakko con el jutsu de rayo: Chidori.</p>						

DISCURSO BÉLICO		PRESENCIA	PERFIL / ACCIÓN	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN	
RELATO	VIOLENCIA	FÍSICA	Uso de armas	X	 <p>7' 53" Mahuri lanza kunai a Kakashi.</p>	<p>El kunai es una arma ninja de característica filuda con forma punzante. Fue utilizada en las escenas de combate como las desarrolladas en el desierto rocoso, bosque de bambú y cueva rocosa. Ésta arma representa el legado ninja entre las guerras disputadas en el pasado para abarcar más territorios.</p>
					 <p>8' 9" Minato lanza kunai.</p>	
					 <p>9' 34" Minato intenta asesinar con kunai a Mahiru.</p>	
					 <p>7' 14" Obito apuñala con un kunai a Taiseki y lo asesina.</p>	
					 <p>8' 41" Mahuri ataca con su espada a Obito.</p>	<p>Se hace uso de la espada arma punzocortante con filo hecha de acero, la cual representa el valor de un ninja en el campo de batalla, así como la habilidad en el combate y el patriotismo por defender a su país.</p>
					 <p>4' 30" Kakashi corta con su espada a Taiseki.</p>	
					 <p>5' 45" Taiseki hiere a Kakashi, dejándolo ciego.</p>	
					 <p>9' 10" Kakko ataca con su espada a Kakashi y Obito.</p>	
					 <p>9' 15" Kakashi ataca con su espada a Kakko.</p>	
					 <p>9' 31" Kakashi corta en el hombro a Kakko.</p>	
 <p>15' 3" Kakashi ataca con su espada a Kakko.</p>						

DISCURSO BÉLICO		PRESENCIA	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN	
VIOLENCIA	VERBAL	Directa	Kakashi a Minato sobre Obito: Quién rompe las reglas es considerado escoria . ¿No es así?	"Escoria" es un adjetivo despectivo que hace alusión a "basura", cosa despreciable o repugnante. En el anime, se especifica que las personas que rompen las reglas son consideradas una escoria, más aún si alguien del equipo los abandona y deja la misión inconclusa.	
			Obito a Kakashi: Seguramente en el mundo ninja, las personas que rompen las reglas son consideradas escoria , pero aquella persona que abandona a sus amigos es aún peor que escoria . Soy basura de todos modos, así que romperé las reglas y si por eso no soy un ninja verdadero, entonces renuncio a ser llamado ninja.		
			Kakashi a Rin: Yo... Traté de abandonarte... No soy más que escoria . Rin, ve.		
			Mahiru le dice a Kakashi: Vas a morir... mocoso .		La expresión alude a una amenaza y promesa, en un intento de asustar y amedrentar al oponente. El término "mocoso" es empleado con el objetivo de calificar al rival (Kakashi) como una persona que aún no tiene la edad suficiente para lo que hace o intenta hacer, tratándose además de un oponente demasiado joven para una batalla.
			Obito le cuenta a Minato que Kakashi lo molesta, diciendo que es un tonto .		"Tonto" es un adjetivo en sentido despectivo o peyorativo para calificar a una persona torpe, que no responde de acuerdo a los parámetros apropiados y que tiene una conducta poco pertinente. En ese sentido, el término es usado para menospreciar las habilidades de Obito, haciéndolo sentir como alguien que no es hábil, necio y con poca rectitud.
		Obito a Kakashi: Estás dando por hecho la seguridad de Rin con suposiciones, que tal si ellos no son soldados y les importa una mierda todo esto. Justo ahora rescatar a Rin es una prioridad.	Si bien "mierda" es una palabra soez y malsonante que forma parte de un lenguaje obsceno y soez; en este caso, hace alusión al problema o secuestro de Rin a manos de los ninjas de la Aldea de la Roca.		
Indirecta	X	Kakashi a Obito: No podía dejarle esto a un bebido ninja llorón . ¿O sí?	La palabra "bebido" en este caso, hace alusión a ser indefenso, tímido, sin capacidad técnica y habilidad para la lucha, mientras que "llorón", en burla a que a veces lloraba, cuando se encontraba en aprietos.		
		Mahiru: Estaba a punto de matar a ese mocoso (Kakashi), pero el tipo de cabello amarillo (Minato) lo movió . Taiseki a Kakko: ¿No pensarás que esos mocosos (escuadrón de Konoha) lo derrotaron (Mahiru) o sí?	El término "mocoso" en este caso, hace alusión al oponente que que son jóvenes contrincantes en batalla.		
RELATO	VOZ	On	X	Se escucha la voz original de los personajes en su doblaje original, el japonés.	La voz de los protagonistas aporta cercanía, porque expresan emociones fáciles de percibir como: la cólera, miedo, cariño, tristeza y sorpresa, mientras que la de los antagonistas: rudeza, dando a entender que sólo reflejan ira y desprecio por sus oponentes, pues tienen convicción de cumplir con su misión a toda costa.
		Off	X	Tanto al inicio como en el desenlace de la saga de Kakashi Gaiden, se escucha la voz de un narrador que introduce al espectador en la historia.	La voz en off sería la de Hiruzen Sarutobi, quién es el Tercer Hokage. Representa la experiencia y el liderazgo, pues es la máxima autoridad en el momento en que se desarrolló la Tercera Guerra Mundial Ninja. Debido a su mala gestión, muchos genin, en su mayoría muy jóvenes, eran enviados para misiones y morían en el campo de batalla.
	EFECTOS SONOROS	Naturales	X	Entre los efectos sonoros naturales estuvieron el sonido de las hojas de los árboles moviéndose por el viento, la voz humana, el aleteo y canto de las aves, y el cortejo de grillos y luciérnagas.	El sonido de las hojas de los árboles moviéndose significa libertad y cambio. La voz humana, el impacto del aire que llega por los oídos al alma. El vuelo y canto de las aves, sinónimo de esperanza y transformación que se viene, mientras que el ruido de los bichos es serenidad nocturna.
		Artificiales	X	Entre los efectos sonoros artificiales estuvieron presentes el sonido del combate con espadas y las técnicas ninja.	Desenvainar una espada, y cruzarla contra el enemigo, simboliza coraje y heroísmo, mientras que usar poderes sobrenaturales como ocasionar el derrumbamiento de piedras, rayos de las manos, expulsar fuego de los ojos, entre otros, son características superhumanas que solo se les atribuye a aquellos que estén dotados de fuerza y valentía para saber usarlas.
Música	X	La banda sonora de la saga de Kakashi Gaiden varía ligeramente en los matices de cada pieza musical. Al inicio, se escucha una melodía alegre. Conforme van avanzando los personajes en su misión, se oye un fondo musical de guerra, con sonidos estridentes y enérgicos, para culminar en una tonalidad grave.	La música en el anime es una mezcla entre la música tradicional japonesa, la moderna y los ritmos occidentales, pues imprime el ritmo a las secuencias de acción, así como también realza el factor emocional en las escenas dramáticas, a través de instrumentos japoneses como el shamisen, el koto, el shakuhachi y el shime-daiko, remitiendo al espectador a Oriente. La melodía alegre está diseñada para introducir a los personajes en la historia y orientar al espectador en la idea central de la misión de los ninjas de Konoha. Según se van desarrollando, se escuchan piezas más oscuras y tristes, pues el tono de la trama se va volviendo más maduro y violento, para culminar en un fondo sonoro conmovedor y que sintetiza la tristeza de Kakashi y Rin tras perder a su amigo.		

Anexo 9

Síntesis de resultados

FICHA DE OBSERVACIÓN			GENERAL						
DISCURSO BÉLICO			PRESENCIA	OBSERVACIONES					
CATEGORIZACIÓN				ÍTEM	SUB-INDICADOR	INDICADOR	SUB-CATEGORÍA	CATEGORÍA	
HISTORIA	PERSONAJES	PRINCIPALES	Protagonistas	X	Debido al problema político que atravesaba Konoha, es que se decide que los ninjas encargados de cumplir las misiones sean jóvenes. Es por eso que los protagonistas de la historia: Kakashi Hatake, Obito Uchiha y Rin Nohara, quienes poseen edades similares, también comparten falta de experiencia en misiones, así como el ideal de cumplir con el objetivo que se les encomendó. No obstante, existen ciertas discrepancias entre los varones del grupo, debido a sus personalidades. En el caso de Obito, es un personaje de contraste, ya que se rige en base al compañerismo y solidaridad, mientras que Kakashi por egoísmo y falta de empatía. Estas diferencias desaparecen cuando Rin es secuestrada, siendo la catalizadora para que Obito logre afianzar en Kakashi una transformación basada en el compañerismo y trabajo en equipo.	Los personajes principales son los miembros del escuadrón de la Aldea de la Hoja, cuya misión es obtener la victoria en las batallas y defender su nación de una invasión enemiga.	Los personajes se presentan a través de sus acciones y reacciones frente a una serie de acontecimientos que reflejan sus impulsos al momento de tomar decisiones. Sus poderes son impresionantes, en comparación con la realidad.	La historia tiene un tono dramático y a la vez es una representación realista del mundo japonés, tanto de sus ambientes cómo de quienes la integran, ninjas que alguna vez existieron en el pasado, pero esta vez con habilidades sobrenaturales.	El discurso bélico se presenta en la saga de Kakashi Gaiden de Naruto Shippuden a través del pensamiento oriental de la lucha y bienestar por el pueblo, bajo un solo régimen de la verdad, en el que el odio jugó un rol importante en el desenvolvimiento de los personajes y de sus acciones. Los impulsó a buscar sus objetivos y a intentar establecer el orden.
		Auxiliares	X	El auxiliar lo encarna Minato, ninja temido por todas las naciones por su capacidad para el combate, lidera el equipo de Kakashi, pues es su mentor y maestro. Aparece en los momentos más difíciles para salvarlos del ataque de los ninjas de la Aldea de la Roca.					
	SECUNDARIOS	Antagonistas	X	Los personajes secundarios son los enemigos en la Tercera Guerra Mundial Ninja: los ninjas de la Aldea de la Roca, quienes tienen la intención de invadir el País del Fuego y robar información acerca de las estrategias de guerra de los ninjas de Konoha y así planean otras alternativas para contrarrestar el poder bélico que tiene dicha aldea. Entre estos están Mahiru, Taiseki y Kakkō, quienes son despiadados, impulsivos y con mucha habilidad en el manejo de armas ninjas como el kunai y la espada. Poseen capacidad en espionaje e infiltración, así como realizar emboscadas y de esta manera obtener información del oponente.					
		Incidentales							
	ESPACIO	Real	X	Un escenario existente es el bosque de bambú al que van a parar los ninjas de Konoha, luego de su batalla contra Mahiru. El bambú es un material extremadamente versátil, y de estado natural, una especie de singular belleza. Suele ser asociado al eterno ciclo de la vida, y a las cualidades de fuerza, honestidad, estabilidad y durabilidad.		Los espacios que se observan en el anime, avocan a lugares reales de Japón o similares, los cuales rescatan parte de lo que fue Japón en tiempos de feudalismo, el cual estaba sujeto a la presencia de ninjas, miembros entrenados exclusivamente en labores de espionaje (con el fin de conocer los motivos reales de las disputas civiles) y asesinatos encubiertos.			
		Imaginario	X	Los espacios imaginarios son bosquejados a través de bosques, un desierto rocoso, una cueva de rocas y el puente de Kannabi, los cuales reflejan el inicio, desarrollo y desenlace de la historia, desde lo más cálido en el planteamiento de las tácticas y estrategias, hasta lo más oscuro y misterioso, que representa el lugar para cumplir con la misión a través del combate.					
Fantástico		X	El único escenario fantástico encontrado en el análisis fue la vegetación de hongos gigantes, cuya finalidad fue el de romper con lo real y simular un espacio ideal para luchar contra el miedo de lo inalcanzable.						

DISCURSO BÉLICO		PRESENCIA	OBSERVACIONES					
			CATEGORIZACIÓN	ÍTEM	SUB-INDICADOR	INDICADOR	SUB-CATEGORÍA	CATEGORÍA
RELATO	VIOLENCIA	FÍSICA	Puñete	X	El puñete o golpe es representado como sinónimo de combate entre diferentes países, por lo tanto es utilizado como un método de defensa y supervivencia, en el que el contrincante enfrenta a su oponente con la finalidad de medir sus destrezas y concluir una misión con éxito.	La violencia física se presenta con una alta dosis de adrenalina entre los distintos personajes. Es un fiel retrato de la raza humana y su intento por sobrevivir ante el poder. Puede manifestarse a través la fuerza bruta y mental.	La violencia se encuentra presente en las características de cada personaje, desde el intentar cosificar y demostrar superioridad entre los protagonistas, y desde los antagonistas con estos, además de poder observar el uso de una gama de técnicas y armas que permitieron explicar contextos agresivos y no tan adversos a los de la sociedad.	El relato presenta la idea de que sin violencia no se puede lograr la transformación y el profundo cambio. Es decir, que sin el conflicto no se puede salir adelante. Esta forma de ver la vida condena la ausencia de empatía, la falta de identidad, pero sí manifiesta el trabajar en equipo, la participación activa de los integrantes de una banda, así como el soñar por un país mejor que no está muy lejos si se cumple con el objetivo.
			Patada	X	Las patadas son hechas por apuntado con la única finalidad de derribar al rival y de esta manera provocar que pierda su defensa y puedan atacar de manera más letal.			
			Técnicas ninja	X	Las técnicas ninja mostradas en la historia son de diferentes clases y elementos de chackra. Kakashi, Obito y Minato utilizan en la pelea los jutsus de rayo, fuego y teletransportación respectivamente, representando el legado generacional del poderío de la Aldea de Konoha, mientras que sus oponentes, los ninjas de la Aldea de la Roca, ejecutan técnicas de tierra, las cuales representan la estrategia y ferocidad para aniquilar a quien se les interponga en el camino.			
			Uso de armas	X	Las armas utilizadas en la saga de Kakashi Gaiden fueron las punzocortantes con filo de acero como el kunai y la espada, utilizadas en el campo de batalla, las cuales representaban el legado ninja entre las guerras disputadas en el pasado para abarcar más territorios.			
	VERBAL		Directa	X	La expresión "escoria" o "basura", fue la más usada y recordada en la saga, referida 7 veces, la cual significa cosa despreciable o repugnante. En el anime, se especifica que las personas que rompen las reglas son consideradas una escoria, más aún si alguien del equipo los abandona y deja la misión inconclusa. "Merda" fue usada en sinónimo del problema que atravesaban los protagonistas. Mahiru usó la palabra "mocososo" en un intento de hacer sentir inferior a Kakashi, quien aún no tenía la edad suficiente para enfrentarlo por su falta de experiencia y su iniciación en la guerra. Este a su vez empleó el término "tonto" y "bebito" para referirse a Obito como una persona torpe, que no responde de acuerdo a los parámetros apropiados de combate. Lo llamó también "lorón" en burla a que a veces lloraba, cuando se encontraba en aprietos.	La violencia verbal se hizo presente a través de una serie de expresiones y adjetivos despectivos que hacían alusión a descalificar al adversario.		
			Indirecta	X	Se utilizó nuevamente el adjetivo "mocososo", pero esta vez de parte de los ninjas de la Aldea de la Roca para hablar mal del escuadrón de Konoha, en objeto de burla, sintiéndose superiores por ser adultos frente a estos, que eran jóvenes que recién estaban iniciándose.			
	SONIDO	VOZ	On	X	La voz de los protagonistas aporta cercanía, porque expresan emociones fáciles de percibir como: la cólera, miedo, cariño, tristeza y sorpresa, mientras que la de los antagonistas: rudeza, dando a entender que sólo reflejan ira y desprecio por sus oponentes, pues tienen convicción de cumplir con su misión a toda costa.	Se escucha la voz original de los personajes en su doblaje original, el japonés.		
			Off	X	Tanto al inicio como en el desenlace de la saga de Kakashi Gaiden, se escucha la voz de un narrador que introduce al espectador en la historia, la cual sería de Hiruzen Sarutobi, Tercer Hokage que representa la experiencia y el liderazgo, pues es la máxima autoridad en el momento en que se desarrolló la Tercera Guerra Mundial Ninja.			
		EFECTOS SONOROS	Naturales	X	Entre los efectos sonoros naturales estuvieron el sonido de las hojas de los árboles moviéndose por el viento, lo cual significa libertad y cambio. La voz humana, que es el impacto del aire que llega por los oídos al alma. El vuelo y canto de las aves, sinónimo de esperanza y transformación que se viene, mientras que el cortejo de grillos y luciérnagas, la serenidad nocturna.	Los efectos sonoros utilizados en la saga de Kakashi le dieron mayor consistencia a lo que se observaba, dándole realismo al paisaje como a lo sobrenatural.		
			Artificiales	X	Entre los efectos sonoros artificiales estuvieron presentes el sonido del combate con espadas, las cuales simbolizan coraje y heroísmo, por representar un arte antiguo entre ninjas, mientras que usar técnicas y poderes sobrenaturales como ocasionar el derrumbamiento de piedras, rayos de las manos, expulsar fuego de los ojos, entre otros, son características superhumanas que solo son atribuidas a aquellos que estén dotados de fuerza y valentía para saber usarlas.			
Música		X	La música en el anime es una mezcla entre la música tradicional japonesa, la moderna y los ritmos occidentales, pues imprime el ritmo a las secuencias de acción, así como también realza el factor emocional en las escenas dramáticas, a través de diversos instrumentos japoneses, remitiendo al espectador a Oriente. Al inicio, se escucha una melodía alegre, diseñada para introducir a los personajes en la historia y orientar al espectador en la idea central de la misión de los ninjas de Konoha. Según se van desarrollando, se oye un fondo musical de guerra, con sonidos estridentes y enérgicos, pues el tono de la trama se va volviendo más maduro y violento, para finalmente culminar con una pieza triste y conmovedora que sintetiza la tristeza de Kakashi y Rin tras perder a su amigo.	El sonido complementa la estrategia y la acción, ya que, sin la voz, no se podrían plantear las estrategias y por ende, los cometidos. Además, que perfecciona el ambiente en el que se desarrolla la narrativa, ya que sitúa al espectador y lo adentra como un protagonista más de la historia.				