



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

Análisis de la Narrativa Visual del Anime Sailor Moon, 2017

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

AUTOR:

VILLALOBOS ESCOBEDO, JIMENA MARINA

ASESOR:

DR. TERRONES MARREROS MARIO ANDRÉS

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

PROCESOS COMUNICACIONALES EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

Trujillo – Perú

2017

PAGINA DE JURADO

**DR. MARIO ANDRÉS TERRONES MARREROS
PRESIDENTE**

**MG. FRANCISCO BARQUERO CORNELIO
SECRETARIO**

**MG. DANIEL OBLITAS PINILLOS
VOCAL**

DEDICATORIA

A mis queridos padres, Ramón y Carlota, quienes confiaron en mis esfuerzos y me acompañaron con firmeza y amor en cada paso de este largo recorrido. De manera especial, a mi adorado padre, quien desde el cielo siguió iluminando mi camino para alcanzar mis sueños.

A mi hermana Karla, por su constante preocupación y atención en los momentos difíciles que me tocó vivir.

A mis familiares, quienes en cada momento me estimularon con su amor y sus sabios consejos para seguir adelante sin rendirme.

A mis profesores, por su invaluable apoyo e incentivo constante en esta maravillosa etapa de mi vida. Especialmente, a mi profesora María de los Ángeles Sánchez Quezada por señalarme el camino correcto y animarme con amor mi espíritu de superación.

AGRADECIMIENTO

A Dios Todopoderoso por haberme dado la oportunidad de afrontar con fe los grandes retos para culminar exitosamente mi carrera profesional.

A mi familia que con su apoyo incondicional supo infundirme ánimo para superar las adversidades y concretizar mis metas.

A mis profesores quienes supieron orientarme y asesorarme pacientemente con sus conocimientos y experiencia para obtener mi Título Profesional.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Jimena Marina Villalobos Escobedo, identificada con DNI N° 478224436, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo. Facultad de Ciencias de la Comunicación, escuela académica profesional de Ciencias de la Comunicación, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y autentica.

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

Jimena Marina Villalobos Escobedo
DNI N°47824436

PRESENTACIÓN

Señores Miembros del Jurado:

Cumpliendo con el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, pongo a su disposición el presente informe de investigación denominado: “Análisis de la narrativa visual del anime Sailor Moon 2017”, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el Título Profesional de Licenciada en Ciencias de la Comunicación.

Sailor Moon fue una serie de anime japonés creada por mangaka Naoko Takeuchi en el año de 1992, esta fue derivada del manga Codename: Sailor V y al ver que tuvo acogida en su público decide hacer una versión animada, agregando nuevos personajes a la trama.

Hoy en día, Sailor Moon es una de las series de anime más populares a nivel mundial siendo seguido por las jóvenes quienes se identifican con la historia de Serena Tsukino.

Índice

Página de jurado.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Presentación.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. Introducción.....	12
1.1. Realidad problemática.....	12
1.2. Trabajos previos.....	17
1.3. Teorías relacionadas al tema.....	23
1.3.1. Teorías de la sociedad de la información.....	23
1.3.2. Narrativa visual.....	26
1.3.3. Anime y Manga.....	38
1.3.4. Sailor Moon.....	41
1.4. Formulación del problema.....	42
1.5. Justificación del estudio.....	42
1.6. Hipótesis.....	43
1.7. Objetivos.....	43
1.7.1. Objetivo general.....	43
1.7.2. Objetivos específicos.....	44
II. Método.....	44
2.1. Diseño de investigación.....	44
2.2. Variables y operacionalización de variables.....	45
2.3. Población y muestra.....	49
2.3.1. Población.....	49
2.3.2. Muestra.....	49
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	49
2.5. Método de análisis de datos.....	49

2.6. Aspectos éticos.....	49
III. Resultados.....	51
IV. Discusión de resultados.....	119
V. Conclusiones.....	123
VI. Recomendaciones.....	124
VII. Referencias.....	125
VIII. Anexos.....	127

Resumen

El presente trabajo desarrolla un análisis de la narrativa visual del anime Sailor Moon. Se ejecutó una investigación descriptiva utilizando dos instrumentos: una guía de observación y una de entrevista los cuales han sido estructurados a partir del marco conceptual del presente informe. Estos instrumentos serán aplicados sobre 20 capítulos de dicho anime.

Se reveló que la narrativa del anime Sailor Moon se basa en la historia de Usagi Tsukino una estudiante de secundaria que se transforma en heroína de la noche a la mañana y que deberá combatir al mal junto a un grupo de guerreras quienes son amigas de la escuela.

Los personajes de esta historia pueden ser de tipo redondo, ya que, pueden variar su comportamiento a lo largo de la historia. La autora de la serie, también, hace uso mayormente de planos normales para resaltar las emociones de los personajes. En la trama se resaltan los colores fantásticos e icónicos; brillantes al inicio y oscuros al finalizar la temporada.

En cuanto a los tiempos, los más usados son los tiempos condensados y abolidos, porque sigue una continuidad lineal, asimismo hace saltos en el tiempo hacia el futuro como es el caso de Usagi convertida en la reina de Tokio de Cristal.

Palabras clave: Narrativa visual; anime; Sailor Moon

Abstract

The present work develops an analysis of the visual narrative of the Sailor Moon anime. A descriptive research was carried out using two instruments: an observation guide and an interview guide which have been structured from the conceptual framework of the present report. These instruments will be applied on 20 chapters of this anime.

It was revealed that the narrative of the anime Sailor Moon is based on the story of Usagi Tsukino a high school student who transforms into heroine overnight and who must fight evil together with a group of warriors who are friends of the school.

The characters in this story can be round type, as they can vary their behavior throughout history. The author of the series, too, makes use mostly of normal planes to emphasize the emotions of the personages. In the plot are highlighted the fanciful and iconic colors; Bright at first and dark at the end of the season.

As for the times, the most used are the times condensed and abolished, because it follows a linear continuity, also makes time jumps to the future as is the case of Usagi become the queen of Tokyo Crystal.

Keywords: Visual narrative, anime, Sailor Moon

ESQUEMA DEL INFORME DE TESIS

GENERALIDADES

Título:

Análisis de la narrativa visual del anime Sailor Moon, 2017

Autora:

Villalobos Escobedo Jimena Marina

Asesor:

Dr. Terrones Marreros Mario Andrés

Tipo de investigación:

Según el fin: básica

Según el diseño: Descriptiva simple - cualitativa

Línea de investigación:

Procesos Comunicacionales en las Sociedad Contemporánea

Localidad:

Departamento: La Libertad

Provincia: Trujillo

Distrito: Trujillo

Duración de la investigación

Inicio: 10 de abril

Termino: 17 de Julio

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad Problemática

Para estudiar la narrativa visual del anime Sailor Moon es necesario remontarse a los inicios de estas series de origen oriental en el siglo XX donde surge la creación de estos productos audiovisuales que más adelante se convertirían en programas exitosos en la televisión.

Según los estudios de Vidal (2010); manifiesta que se iniciaron los primeros trabajos japoneses a comienzos del siglo XX; pero posteriormente sufrió un serio declive como consecuencia de la Segunda Guerra Mundial que provocó el quiebre económico de las industrias dedicadas a este rubro. Es en esas circunstancias cuando el manga, desarrolla notoriedad; puesto que, representaba una manera de diversión bastante asequible por lo que no necesitaba de ambientes cinematográficos en los cuales podían propagarse, es decir, reducía sus altos costos de producción y aumentaba su difusión.

Continua explicando que el anime, surge a partir de la década de los 50's, luego atraviesa fronteras de ese país en los años 70 y 80, con denominaciones como el "Hombre Par" y "Astroboy", más tarde con "Akira" Y "Makros" los cuales fueron considerados géneros clásicos.

Considera que los animes, en su mayoría, representan la visión del mundo japonés, sus modos de vida, su cultura; además, sus valores éticos, tal es el caso de la amistad, perseverancia, honestidad, entre otros. Incluso se podría decir que su contenido también manifiesta actos religiosos como los que se practican en ese país. Llegaron al Perú en la década de los 70; sin embargo, los títulos Dragon Ball y Saint Seiya, lograron un mayor éxito.

Según afirma Vidal (2010), la extensa difusión de la televisión por cable y la internet facilitaron la rápida propagación de dichas series tanto para el público adolescente como para el juvenil.

El autor reflexiona que el triunfo alcanzado por este tipo de programas radica en que los personajes caracterizan hechos fabulosos y sus temáticas son palpables, tal es así que estos pueden sufrir, ganar o perder entre otros aspectos.

Si bien es cierto, como afirma Vidal (2010), que acumula aspectos culturales japoneses con su propia visión del mundo, estos no pueden ser percibidos hasta alcanzar extrema notoriedad, también presentan un gran porcentaje transformándose occidentalmente (García 2008:3), recogiendo aspectos culturales de Estados Unidos con la finalidad de obtener una mejor acogida en el mercado global.

Los animes fueron muy gustosos y divertidos y tienen tramas variadas como las que fomentan valores o dan lecciones de vida (la importancia de no rendirse, el valor de la amistad, etc), entonces, ya que estos asuntos son atractivos para el público adolescente. Desde la década de los 70 se empezó a tocar temas sobre relaciones humanas y psicologías de los personajes, y a incluir escenas de violencia. Sin embargo, no se perdieron los temas como el compañerismo, las aventuras y el amor desinteresado, que son tópicos también de mayor interés para los adolescentes. Incluso, los temas como la política o la ciencia aparecen en algunos de ellos. Por esto, los animes pueden ser vistos por niños, adolescentes y adultos.

Pero, como lo resalta Vidal (2010), es el adolescente el que le da mayor acogida al anime; debido a que sus personajes principales atraviesan las mismas circunstancias que los receptores, es decir, establecen relaciones amorosas, se decepcionan, se sienten excluidos, son temerosos y no comprenden el ámbito en el cual se desarrolla la generación adulta.

Situándose, pues en ese ambiente real es que se origina un vínculo de afinidad con los actores de estos programas y los adolescentes, transformándose en sus simpatizantes y tomándolos como referentes en sus prácticas cotidianas de vida.

El 7 de marzo de 1992 la mangaka Naoko Takeuchi creó Sailor Moon. En aquel momento ella no imaginaba el gran impacto cultural y de entretenimiento que tendría su nueva serie y no solo en el Japón, sino a nivel mundial.

España y Francia fueron los primeros países en transmitir la serie Sailor Moon, a partir de diciembre de 1993. Siguió su ejemplo otros países como: Corea

del Sur, Australia, Filipinas, Italia, Perú, Brasil, Suecia y Hong Kong, antes de que América del Norte tomara la franquicia para la adaptación en inglés.

Sailor Moon llegó a Latinoamérica y Estados Unidos a finales de la década del 1990. En 1997 empieza su emisión en Perú por la señal abierta de América Televisión.

Esta serie cuenta la historia del personaje Usagi Tsukino, una colegiala de secundaria que de la noche a la mañana se transforma en una heroína con el nombre de la serie, quien acompañada de su mascota, una linda minina se enfrentara a grandes problemas de la humanidad y para ello necesita ubicar a sus compañeras de batalla.

La protagonista del anime se caracteriza por ser floja, poco aplicada y llorona, adjetivos que la describen y modelo de la cual no debe estar hecho un superhéroe. Sin embargo, tiene otras cualidades como son su capacidad inmensa para amar, nobleza y simpatía. Que en su conjunto forman parte de las características propias de cualquier adolescente.

Como lo precisa Vidal (2010) la temática de este anime se basa en la necesidad del personaje por alcanzar un objetivo para lo cual debe enfrentarse a villanos y a una serie de circunstancias problemáticas a lo largo de toda la historia. Situaciones bastantes complicadas, pero que se constituyen en una fuerza para el logro de metas propuestas.

Esto pudo convertirse en un tipo de actividad refleja para algunos adolescentes que vieron el programa; puesto que el perfil de los personajes es, básicamente, el de gente que no se conforma con las circunstancias a la que debe enfrentarse, sino que actúa para resolverlas.

Se puede considerar, entonces que Sailor Moon pudo haberle dado al público de aquel entonces posibilidades o argumentos para poder desenvolverse dentro de ese contexto como las que se presentan en nuestra sociedad actual. Asimismo, algunos patrones de conducta; puesto que cuando veían la serie su edad fluctuaban entre los 6 a 12 años y en esa etapa eran más vulnerables de ser influenciados e imitar lo que veían.

El anime, como se mencionó anteriormente, fue un género televisivo que captó mucha audiencia sobrepasando incluso los niveles de Walt Disney que normalmente se manejaban en ese entonces según Perillán (2009), obviamente con temática y argumentos diferentes.

Los perfiles de los personajes de Sailor Moon eran, generalmente, de adolescentes comunes y corrientes que se desenvolvían en sus entornos cotidianos al igual que los que sintonizaban la serie; sin embargo se transformaban en súper heroínas para combatir el mal.

Los críticos han elogiado a la serie de anime por sus retratos de fuertes lazos de amistad, así como por su gran elenco al que califican como notable en la presencia de diferentes personajes que tienen diferentes dimensiones y aspectos como la historia continua y la capacidad de atraer a un público más amplio.

El escritor Nicolás Penedo atribuye el éxito de Sailor Moon con su fusión de Género sojho manga de chicas mágicas con los equipos de lucha súper sentai.

De acuerdo con Martha Cornog y Timothy Perpet, Sailor Moon alcanzó una gran popularidad debido a su acción fuertemente representados con escenas de lucha, rescate y su énfasis en sus sentimientos y relaciones, entre ellos unos romances sexy como el que se da entre Usagi y Mamoru. Así mismo por la trama, el impacto visual que lo hace sumamente atractivo para el público que lo sigue.

Teniendo en cuenta la narrativa visual del anime Sailor Moon que resultó impactante para los adolescentes peruanos de la década de los 90, quienes vieron la serie; ya que, reflejaba aspectos de esa etapa de su vida en la cual se construye la personalidad y aparecen diversas situaciones conflictivas como el preocuparse por su imagen física, pensar demasiado en ello, cambios constantes de humor, mostrar menos afectos hacia sus padres, fácil manipulación por su entorno amical, ser más proclives a los programas televisivos. Fácilmente pudieron identificarse con esta clase de personajes y sus patrones de conducta, poniéndolos de manifiesto en sus relaciones interpersonales.

Desde finales de esa década sucedieron una serie de hechos esenciales en ese contexto social.

En primer lugar, el mundo de aquel entonces ingresa en una era post – industrial acentuada por la sociedad del conocimiento y la información. Pero, la era del conocimiento no llega por igual a todos los países del mundo ni a todos los sectores sociales dentro de los mismos.

También se vivió el “oncenio fujimorista” que según Efraín González tuvo como trascendental particularidad el absorber de su antecesor un país hundido en un hondo trance económico, política y ética. La primera característica de este gobierno se debió a que hizo la transición del modelo de desarrollo intervencionista al modelo neoliberal.

Varios peruanos se volvieron más competitivos para adherirse a las nuevas empresas que empezaron a manipularse con tecnología de punta, las cuales en ese entonces, comenzaban a repuntarse en nuestro país como resultado del sistema neoliberal.

En este contexto, los jóvenes y los no tan jóvenes comenzaron a cargarse de una actitud pragmática e individualista, pues llegaba el momento de mantenerse ante la falta de empleo. Era necesario ser más competitivo ante los variados cambios que traía el nuevo sistema. Las protestas que antes eran una actividad de todos los días fueron sustituidos por una “supuesta dejadez” que hacía que muchos ciudadanos se ocuparan en sus trabajos personales, mientras que otros, que no hallaron una oportunidad en la sociedad, eligieron por una manutención ilícita dentro de ciertos grupos postergados por la sociedad.

Un elemento que ayudó a los jóvenes a conservar sus anhelos y esperanzas durante esa década, sin duda la fundación de nuevos héroes. En estos nuevos referentes se concentran los valores anhelados socialmente, según Venturo, más aun en ese contexto donde los medios de comunicación establecen unos procesos de socialización tan significativos como los que producen la familia y la escuela.

Venturo nos muestra dos estereotipos. Los primeros son modelos éticos en la medida en que exponen un tipo de vida. Estos pueden ser políticos o intelectuales y forman parte de un grupo cuyos discursos no fueron abandonados por la gran mayoría en la última década.

Los héroes son efímeros, inmediatos, hábiles y efectivos. Esto pertenece a la determinada cultura de masas. Estos pueden ser deportistas, cantantes de rock y pop, actores, presentadores de TV, personajes de dibujos animados, etc. Necesitan de la moda y esta va al mismo compás de la industria y el crecimiento del capital; no opinan que el universo podría ser otro, por el contrario, viven el instante y gozan hasta atraer el interés de los medios.

El inconveniente no radica en los ídolos ejemplares sino en nuestra necesidad de percibirnos protegidos. Eternamente vivimos pidiendo que nos muestren donde reside la inalcanzable comodidad; cuando ofrecemos la posibilidad de que las personas tengan la decisión, sucede que nos expresan pidiendo seguridad, órdenes, caminos perfectamente definidos con estaciones, cartelitos y familiares esperando a la salida del aeropuerto de la ciudad inexplorada donde, obviamente, no hay familiares ni carteles escritos en nuestro idioma. No hay referentes variados ya que los chicos y las chicas admiran a los héroes momentáneos porque no hallan otra opción adicional.

Es en esta circunstancia que llega la serie Sailor Moon con un mensaje positivo que impacto a la audiencia de los años 90 debido a que tuvo características visuales propias de ese momento.

1.2. Trabajos Previos

Internacional:

Salinas (2008), en su tesis "LA FIGURA DEL HÉROE MÍTICO COMO FACTOR DE INTERES EN EL ANIME CABALLEROS DEL ZODIACO" con el fin de alcanzar el título de Licenciado en ciencias de la Comunicación en la Universidad Autónoma de México, recalcó lo siguiente:

- Los mitos, si bien es cierto llegan a perder trascendencia para ciertas culturas, cierto es que perduran bajo diferentes maneras.

- Con esta investigación, igualmente se deduce que en el caso particular de Los Caballeros del Zodiaco, su argumento compone un ejemplo claro de cómo el esquema del modelo de héroe mítico se encuentra imperante en la industria de los productos audiovisuales, específicamente en el anime.
- Entonces el tema heroico puede simbolizar una autonomía de las inquietudes existenciales del sujeto, por lo que éste se sentirá identificado y consumirá en mayor o menor medida los productos de su serie predilecta.
- Al estudiar la maravilla del héroe ejemplar en el argumento de la serie de Caballeros del Zodiaco, se puede entender el éxito del mismo.

Wang (2012), con el objetivo de alcanzar el Grado Profesional de Comunicador en la Universidad de Salamanca Facultad de Ciencias Sociales Departamento de Sociología y Comunicación, plasma su tesis titulada “CINE DE ACCIÓN DE ESPADACHÍN HISTÓRICO EN CHINA. Estudio narrativo del cine de artes marciales en el período 2001-2010”, recalcó lo siguiente:

- Se manifiestan ciertos modelos diferentes de narración en el cine de espadachines en el presente período. La revancha y el afecto componen dos importantes fuerzas impulsoras para la narración cinematográfica de las películas de artes marciales en el nuevo siglo, y crean una nueva estructura de doble núcleo.
- Surgen recientes medios secundarios que sirven para la narración audiovisual de este género. Los directores de cine chino en el nuevo siglo se hacen más transformadores y crean nuevos medios auxiliares para armonizarse con esta nueva estructura narrativa de fases dramática.
- El cine de artes marciales en el nuevo siglo se mezcla con otro tipo de películas.

Perillan (2009), a fin de conseguir el Título Profesional de Antropólogo en la Universidad de Chile Facultad de Ciencias Sociales Departamento de Antropología, plasma su tesis titulada "Otakus en Chile", destacó lo siguiente:

- Los pilares principales de la formación de la identidad de los otakus (se define como una persona apasionada o con aficiones obsesivas, procede de la cultura japonesa, y se aplica a cualquier tema, área o campo) estarían conformados por: la preferencia aglutinadora social; el conjunto como punto de partida de la estabilidad de identificación como otaku, el consumo como nexos del actuar de los otakus, el conocimiento como factores dependientes del consumo, la privacidad como antesala de la manifestación de la identidad de los otakus. Por último, la perfecta identificación entre otakus jóvenes y adultos, referidas en cuanto a sus quehaceres y forma de interactuar con los demás.

En el estudio de Meneses (2009) "Las Guerreras De La Luna: Análisis Semiótico del Manga Sailor Moon. Creación de ilustraciones en una nueva historia con base en los elementos de esta obra." Concluye lo siguiente:

- Considera que el anime Sailor Moon presenta algunos aspectos o patrones que evidencian los personajes relacionados con sus comportamientos, como ellos están sus atuendos, el signo zodiacal, el grupo sanguíneo; todo esto determina en gran medida los caracteres de su personalidad.
- Los mensajes que se perciben a través de las imágenes, generalmente, nos sugieren a los valores de la bondad, amistad, amor y en algunos casos se exhiben el bien con matices de ingenuidad que pueden ser captados por los adolescentes e identificarse con lo observado.

Sacato y Sánchez (2010) en su investigación titulada "Impacto del Manga y Anime japonés en las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas en los jóvenes de 15 a 17 años que habitan en la zona centro norte de la ciudad de Quito", elaborada en la universidad Politécnica Salesiana sede Quito en

Ecuador con la finalidad de obtener el título de Licenciadas en comunicación social con mención en multimedios, concluyeron:

- Se afirmó, con argumentos, que las series del anime y manga procedentes de Japón al poner en escena entretenimiento de producciones polémicas logran impactar realmente en la sociedad.
- Estas series son calificadas como una manera de comportarse en la vida; puesto que cada uno de este público adolescente es integrante de este gusto social. Los animes emplean variados recursos y medios productivos y difusivos para distraer no solo con la cultura de ese país, sino, además para interpretar estos agentes en su vida diaria.
- El anime como movimiento sociocultural no debe satanizarse, en tal sentido este puede ser empleado como instrumento eficiente durante el proceso educativo; ya que ejerce una razonable influencia en la generación infantil y adolescente y, si son correctamente utilizado es posible que contribuya al crecimiento de personas con capacidad de criticar y reflexionar en lo que se refiere a productos mediáticos.

Nacional:

Vidal. (2010) en su investigación titulada “El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto” tesis elaborada en Lima, Perú en la Universidad Cesar Vallejo con la finalidad de obtener el título profesional de Licenciado en Ciencias de la Comunicación, concluyó con lo siguiente:

- Se comprueba que los televidentes atraídos por los programas de animes en Japón asimilaron referentes culturales contenidos en dichas series en menor o mayor grado. La captación de los mismos ocurren debido al frecuente consumismo de estos que contienen agentes de la cultura occidental que reducen el impacto en lo concerniente al proceso de interculturización.
- Actualmente, aspectos relacionados a las manifestaciones, la música, y aún la lengua japonesa integran el mundo creado ficticiamente de los otakus limeños.

- El adoptar patrones de cultura extranjera y la identificación cultural son conceptos que deben ser relevantes tanto a nivel masivo como personal. Identificarse con diferentes culturas dependerá, principalmente, del ambiente en que cada persona se desenvuelva.
- El autor considera que es si bien es innegable la gran influencia de cultural japonesa y de otras culturas todo este acontecimiento deviene del desarrollo social del hombre y de la cultura.

Local:

Según Ulloa (2014) en su tesis “Incidencia de la afición por el anime japonés en el estilo de vida de los jóvenes del club Mangetsu Trujillo, 2014”, elaborada en la Universidad Cesar Vallejo de Trujillo con la finalidad de obtener el título profesional de Licenciada en Ciencias de La Comunicación concluyó:

- Que las actividades de los jóvenes pertenecientes a este club están ligadas al consumo moderado del anime. Es decir, han creado un vínculo con sus personajes a través de su espacio personal originando que el aficionado u otaku quiera adquirir o inspirarse en características de sus personajes favoritos y hacerlas partes de su vida.
- Sus intereses están ligados a la promoción y difusión del anime quienes se mantienen informados de lo último en novedades de anime e incentivan el consumo del mismo a través de las personas que conforman su entorno.
- Sus opiniones están influenciadas por determinados personajes o contenidos del anime. Los aficionados opinan que este deja un mensaje positivo; sin embargo, por ser un contenido de animación de una sociedad alterna a occidente presentan una ideología acorde a la cultura de ese país que no siempre esta compartida en occidente.

Según Ciudad (2014) en su tesis “ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DE LA PELÍCULA “EN LA SELVA NO HAY ESTRELLAS”, ESCRITA Y DIRIGIDA POR ARMANDO ROBLES GODOY”, elaborada en la Universidad Cesar Vallejo de Trujillo con la finalidad de obtener el título profesional de Licenciado en Ciencias de La Comunicación concluyó:

- El intérprete primordial quien en un inicio se muestra como un mártir, termina por ser un antihéroe en cada uno de los espacios en que se muestra. La indigencia vigente durante su niñez lo lleva a la codicia por el poder y a transformarse en un delincuente. El héroe se ve mostrado en un tipo de cultura posmoderna en donde los ideales se han relativizado a tal punto de que el ser humano los cree de una manera utilitarista.
- El uso del tiempo es totalmente trastocado. Los saltos en el tiempo utilizados en el desarrollo de la cinta tienen la intención de ir construyendo la personalidad del protagonista. Esto con el fin de crear suspenso y conceder al público información fragmentada para que el mismo rehaga la historia del filme.
- A nivel de espacio prevalecen los ambientes no convencionales – en exterior. Estos se desenvuelven esencialmente en la Selva, posteriormente en la Costa y posteriormente la Sierra. Cada uno de ellos representa un hecho único dentro de la vida del protagonista. Sin embargo, no queda claro cómo surge el cambio en el temperamento del personaje.
- Pese a que en la cinematografía peruana, los travellings eran inusualmente manipulados, y Robles Godoy fue el primer director en darles una buena utilización, la película no sé diferencia por el uso de sus herramientas visuales.
- Los instrumentos utilizados para fomentar este trabajo han servido para estudiar de manera adecuada cada una de las cuantiosas características de la narrativa audiovisual presentes en el film.

1.3. Teorías relacionadas al tema:

1.3.1 Teorías de la sociedad de la información

► La teoría de Marshall McLuhan: “El medio es el mensaje”:

Bajo esta proposición y vinculándola con el tema de averiguación, se recalca la importancia de indicar como se ha desarrollado un anime (el medio) para causar un impacto en el concurrente (el mensaje).

La narrativa visual de un anime guarda una mayor significancia aunque tengan elementos de los cuales el público estándar no sabrá distinguir, pues requiere de un estudio en concreto. En este caso son las características de la narrativa visual el medio que se va a tener en cuenta y el mensaje es lo que todos concebimos mientras vemos el film, sin saber cómo fue que se consiguió producir un efecto en nosotros.

Si se pretende percibir lo que se está observando es transcendental examinar el medio mediante el cual se está divulgando el mensaje. De esta manera se podrá entender verdaderamente cual es el propósito del contenido y se podrá manifestar un interés de esclarecimiento.

Muchas veces el analizar palabras causa un efecto diferente de cuando las escuchamos, altera el significado.

El autor dice que “el medio es la relación”, la vía por la cual las personas se comunica y pueden relacionarse.

Al afirmar “que el medio es el mensaje” pretendía decir que el medio es el entorno que se ha empleado para que la gente llegue a percibir el mensaje.

La declaración se podría clasificar como el primer proverbio de la ecología de los medios de McLuhan, si no fuera porque no funda un juicio de lógica, si no es producto de la afectividad literaria de McLuhan. Como tal, establece una imagen en la que el “mensaje” simboliza a un “medio”, llevándolos a proponer cada medio en particular, cual es el mensaje que propaga y que efecto provoca.

En conclusión esto simboliza que los medios ejercen el mayor poder sobre nosotros, individual y conjuntamente. Afectan nuestra modo de valorar,

desplazándonos de una percepción imparcial encaminada a la palabra hablada y el espacio acústico, a un espacio de visualización reforzado y caracterizado por un punto de vista fijo, interpuesto por la alfabetización y la imprenta, y nos vuelve a sacar de esa modalidad con el venida de los medios electrónicos. Desconciertan nuestra manera de pensar, desde la mentalidad concreta y global, característica de los miembros de las culturas orales, hasta el pensamiento abstracto, metódico y lineal que fue dable gracias a la alfabetización, y a nuevas formas de pensamiento ecológico en la era de la electricidad.

► **La teoría del paradigma de Lasswell:**

“ Las cinco preguntas de Lasswell, hechas por el en 1948, son elementos que se encuentran presentes dentro de la investigación ”

“ La teoría dice que sólo se puede hablar de comunicación, cuando se puedan dar respuestas unívocas a estas cinco preguntas: ¿Quién lo dice? ¿Qué dice? ¿A través de qué canal? ¿A quién? ¿Con qué efecto? ”

Esta situación manifiesta al perfeccionamiento por la que pasa el contenido de la película, ya que el espectador no tiene oportunidad de retroacción (feedback).

El tratamiento comunicativo que se lleva a cabo es el de actividad unidireccional y transmisiva, en la que el emisor juega un papel de primer plano respecto a un destinatario fundamentalmente pasivo, o casi pasivo.

Tan solo el emisor es el único representante eficaz que provoca un estímulo hacia una masa indiferente de recibidores, los espectadores, que castigada por el estímulo, reaccionan.

La comunicación es considerada y va dirigida a un objetivo: el conseguir un cierto efecto, observable e incontable en cuanto da lugar a una conducta en cierta forma que se concierne con un fin premeditado. Esto se presta a la manipulación, por tal razón es también aplicable a la información que se nos muestra en los noticieros, y publicidades para subastar primariamente.

► La teoría de la recepción crítica

La teoría de la lectura (reading theory) dice que el sujeto trata de leer correctamente el mensaje del autor para comprenderlo. Esta teoría se aplica a los medios con la 'lectura de las imágenes' (Moro 1990: 23). Todo en los medios tiene significados especiales, y conviene aprender a analizarlos y a entrenarse para entenderlos.

Hay varios tipos de análisis útiles, que se usan para esta lectura:

- El análisis estructuralista: " Estructuralismo es el estudio del lenguaje a través de ciertas 'estructuras de lenguaje' (signos, significantes, connotación, mitos) por las que se edifica significado en los textos (McQuail, 2000: 311). El estructuralismo es un desarrollo de la lingüística de Saussure (1915) "

- El análisis semiótico. Semiología es un aspecto del estructuralismo; es "la ciencia general de los signos en la vida social" (Ferdinand de Saussure, "Cours de linguistique générale", Payot, in Porcher, 1994: 212). Por su parte la semiótica es un procedimiento que explica 'cómo' es producido el significado, y cómo la gente construye e interpreta los mensajes.

- El análisis textual del criticismo literario, " Que es más rico y va más allá de lo que se conseguía a través de las investigaciones de los efectos, de los usos y gratificaciones y del análisis de contenido (Real, 1996: 119-120) "

Según dicho modelo las audiencias resisten, se oponen, aceptan selectivamente o hacen reinterpretaciones dentro del ambiente de sus grupos (Brown, 1990: 183-210).

La audiencia se hace más crítica dentro de los movimientos sociales. Se vio cómo Hall (1973) y Barthes consideraban que la ideología estaba especialmente en lo connotativo. Por otra parte los estudios de recepción activa en general han influido en los modelos críticos de educación para los medios. Esto se nota, por ejemplo, en Kaplún (Brunner, 1996: 60) en América Latina, y en el de Masterman (Masterman, 1985: 215;

1993: 26) en Inglaterra (como se verá).

"Los teóricos de la Escuela de Frankfurt han argumentado que los medios masivos hacen a la audiencia pasiva y unidimensional (Horkheimer & Adorno,

1972, Marcuse, 1964). Los televidentes se atan a la televisión y por lo tanto al sistema económico como un todo. Gitlin (1972) ha argumentado, por ejemplo, que la televisión es un instrumento esencial por el cual las élites y las corporaciones alientan la pasividad en las masas. Para él la televisión 'achata la conciencia', 'el televisor rutinario parece literalmente abobado e hipnotizado' (p. 351). Como Gitlin, Schiller (1973: 29-30) señala la 'disminución de actividad mental' asociada con ver TV así como 'el efecto pacifista sobre la conciencia crítica'. Dice que el contenido y las formas de las comunicaciones estadounidenses – los mitos y los medios de transmitirlos – se dedican a la manipulación. Cuando se usan con éxito, como siempre es así, el resultado es una pasividad individual, un estado de inercia que impide la acción. En realidad, ésta es la condición por la cual los medios y en general el sistema lucha enérgicamente para que la pasividad asegure el mantenimiento del statu quo (p. 29)" (Kubey and Csikszentmihalyi, 1990: 36-37).

1.3.2 Narrativa visual

Según García (2003) la narrativa es la facultad o la capacidad de que disponen las imágenes visuales para contar historias. (pág. 13)

No obstante la narrativa audiovisual es término genérico que abarca: narrativa fílmica, radiofónica, televisiva, etc. y que cada una de ella equivale a temas y géneros que han configurado la actividad narrativa de estos medios a lo largo de la historia.

Ráfols (2003) citado por Ciudad (2016) afirma que "Un diseño audiovisual debe ser percibido como un todo, mayor que la suma de sus componentes. Cada signo adquiere valor por su relación con los demás, o sea, en función del sistema al que pertenece."

Si bien es cierto que actualmente existen historias que son narradas fragmentariamente, aun así ese modo tiene un hilo conductor que hace que exista un común denominador, tal vez a un nivel básico, con tal de que se comprenda la intención de lo que se muestra. La continuidad en la narrativa hace que podamos dar sentido a lo que vemos y oímos.

1.3.2.1.1 Componentes estructurales de la narrativa:

❖ **Tiempo:**

“El tiempo dentro de la narrativa es tan solo una forma de tiempo en el universo existente. Este puede cambiar en distintas velocidades de acuerdo a la escena que se quiere enseñar”

A. Tiempo Condensado: “Es el uso frecuente que el cine y la televisión le da al tiempo. Es el que evidencia una continuidad casual, única y lineal en el desarrollo de las diferentes series de la realidad diaria ”

B. Tiempo Fiel: “Consiste en un solo plano – secuencia, donde la cámara acompaña constantemente a los personajes y los cambios de bobina se efectúan sin cambiar de plano, por medio de una especie de fundidos en negro. Un claro ejemplo de este tipo es que se puede apreciar en la película Rope, dirigida por Alfred Hitchcock, uno de los maestros en el cine. En esta cinta, que parecía haber sido grabado en planos secuenciales, se puede observar cómo es que el tiempo marcha paulatinamente igual al tiempo real ”

C. Tiempo Abolido: “ Consiste en un desarrollo del tiempo en la que los hechos presentes, pasados y futuros de un mismo personaje y en un mismo espacio cohabitan en la narración sin solución de continuidad ”

D. Tiempo Trastocado: “ Se considera cuando existen saltos en el tiempo como flash-forward y flash-back o tiempo no lineal ”

❖ **Espacio:**

Según Metz (1973) citado por Ciudad (2016) afirma que: “el espacio fílmico se construye gracias a la combinación de imágenes, textos gráficos diálogos, música y efectos de sonido ” (p. 273)

“Es el universo en donde el público vivirá emociones por unos minutos y en donde más despliegue de creatividad por parte del equipo técnico y director hallaremos ”

Las formas constructivas del espacio

Shérer (1948) citado por Ciudad (2016) afirma que: “el cine es el arte del espacio por ser un arte visual. El periodo triunfal del montaje implicó un debilitamiento del sentido del espacio en la narrativa fílmica, que fue recuperado de nuevo por el descubrimiento y aplicación de la profundidad de campo, el mérito de esta recuperación ha de atribuirse sobre todo a Renoir, Orson Welles, William Wyler y Alfred Hitchcock”

A. Convencional: “Es el espacio que se delimitará para desarrollar las acciones dentro del film. Algunas de estas pueden haber sido creadas especialmente para tratar de simular algún escenario real ”

B. Discursivo: “El espacio, como uno de los factores que constituyen la "forma del contenido" de la historia, es convencional porque la historia misma, toda historia narrativa, lo es. Pero el espacio fílmico es también convencional por ser un efecto discursivo. Surge de la articulación de las propiedades de la imagen visual y auditiva que conforman el discurso fílmico: representación, segmentación, articulación (paradigmática y sintagmática). Es, podría decirse, un espacio del “lenguaje”, aplicando este término de un modo menos propio y con toda cautela. El espacio puede ser considerado, con Guiraud, como “idiolecto” y como “sociolecto” ”.

C. Temporal: El cine ha hecho de la duración una dimensión del espacio. El espacio cinematográfico no es sólo escenografía (un lugar para la representación de la acción); es también diégesis, espacio indisociable de los personajes que actúan en el tiempo. La temporalidad del espacio

cinematográfico se funda en la connatural temporalidad de la imagen en movimiento que construye su discurso.

D. Sintético: “El espacio es un elemento organizador del relato, un signo que lo hace legible; un propagador e intérprete de los indicios de los personajes o de la acción ”

❖ **Acción**

“La acción no es un acontecimiento (algo que acontece). Entre hacer y acontecer, como sostienen A.L. Melden y Hampshire hay una gran diferencia”

En la cinta “Extraños en un tren” de 1951, dirigida por Hitchcock, el realizador recalca a Bruno Anthony entre el público que asiste al partido de tenis, porque su cabeza es la única que no gira a un lado y a otro, siguiendo a la pelota. Este fenómeno observable, que tiene que ver con el movimiento físico, es el “acontecimiento”. La acción es el significado que encierra para Guy, el tenista. Gracias a ese contraste visible, identifica al estrangulador de su esposa.

La expresión de las sensaciones es parásito del lenguaje de la acción. Austin sugiere en su obra *Sense and Sensibilia* que sólo podemos platicar de sensaciones cinestésicas como algo eventual; como “sensaciones que tenemos cuando hacemos esto o aquello”.

El ambiente en que se muestra la expresión ha de ser irreparablemente físico: el conjunto del cuerpo visible y sus zonas predilectas: la cara (en especial los ojos y la boca) y las manos. Esto es lo que contribuye el actor. Los personajes carecen de cuerpo.

La interpretación es la respuesta a la imagen que el actor se forma del personaje. La habilidad de la interpretación y de la caracterización permite al actor (de la mano del director) construir un personaje creíble, pero nunca un personaje verdadero. Si así fuera no habría otro modo posible de

representar a Espartaco que Kirk Douglas, o a Moisés que Charlton Heston, o a Cleopatra que Elisabeth Taylor o a Enrique V que Lawrence Olivier. No hay acción dramática sin pasión, ni pasión sin actor. No hay discurso dramático sin expresión, ni expresión sin actor. El actor elige su papel; el personaje, no. Se lo asigna el autor y, si se convierte en personaje referencial, se lo asigna también la cultura. Una actriz en Seis personajes en busca de autor dice: “No hay más verdad que la del teatro; la verdad-hasta-cierto-punto”. La verdad de los personajes queda siempre sometida a la contingencia de los actos expresivos (fragmentariedad y provisionalidad). Teóricamente es admisible un proceso ad infinitum.

En el orden constructivo la verdad del personaje dramático colisiona con la dificultad de los diálogos y con las confusiones del discurso verbal.

El discurso de la acción:

El análisis del “discurso de la acción” (el decir del hacer) ha de tomar en consideración, como indica P. Ricoeur, de la siguiente manera:

- ✓ **Nivel conceptual:** buscan dar sentido de la acción:
 - la intención
 - el fin
 - la razón de actuar
 - el motivo
 - el deseo
 - la preferencia
 - la elección
 - el agente
 - la responsabilidad

✓ **Nivel proposicional:**

- Los veredictos (apreciar, aprobar, desaprobar)
- Los decretos (ejercitar poder, fuerza o influencia, nombrar para un puesto, ordenar, etc.)
- Los compromisos (prometer, declarar intenciones, abrazar una causa)
- Las actitudes (agradecimiento, arrepentimiento, etc.)
- Las expresiones (argumentar, conceder, admitir, etc.)

✓ **Nivel argumental:** “Si las decisiones de la acción responden a una lógica implícita, derivada o atenuada o una racional”

1.3.2.1.2 Personajes

El personaje es el que conduce a la historia, el ser que actúa para manifestar sentimientos. En torno a él gira una trama mediante la cual se intenta transmitir un mensaje.

Tamayo (1996) citado por Ciudad (2016) asienta que “ el personaje como un elemento clave del mundo representado, una persona inexistente con rasgos básicos a algún tipo de persona real con cualidades físicas y caracterológicas individuales, imaginarias pero verosímiles que, al realizar acciones dentro de situaciones dadas, forma parte primordial de la trama del guión ” (p.47).

Además Field S. (1995) citado por Ciudad (2016) sostiene que el personaje es observado, e influye en el espectador no tan solo por su narrativa sino también por la vida interior que lleva. Es por eso que el televidente se siente identificado con las historias y/o los personajes.

El personaje, como representación de lo vivencial dentro de un film se puede desfragmentar de la siguiente manera:

Tamayo (1996) citado por Ciudad (2016) recoge de la investigación de M. Foster divide a los personajes en dos tipos (p.49):

- A. Personajes planos:** “se le designa personajes planos a aquellos personajes que se limitan a reproducir estereotipos ya que se construyen a una sola idea o cualidad. Las condiciones pueden cambiar pero ellos siempre mantienen una posición. Son fáciles de recordar. Un claro es: el bueno y el malo de una historia. Los géneros de ficción emplean este tipo de personajes “
- B. P. redondos:** “Muy por el contrario del primero aquí el personaje tiene profundidad afectiva, espesura emocional, ambigüedad, variabilidad, contradicción, desea a ser único. Se acercan más a las personas en la vida real ya que están llenos de contradicciones y conflictos internos. Es capaz de despertar en el espectador emociones e identificación ”

1.3.2.1.3 Herramientas Visuales

A. El plano:

“El plano es una herramienta primordial para el estudio de la narrativa visual. Escalante (2004) citado por Ciudad (2016) afirma que el plano es como un fragmento del mundo real que pretende mediante su uso transmitir un mensaje” (p. 15)

Tipos de planos:

- **Gran Plano General:** “Sirve para ubicarnos en un determinado lugar o contexto. De naturaleza paisajista. Se utiliza mayormente para abrir una escena o secuencia ”
- **Plano General:** “Nos muestra exactamente el escenario donde se desenvolverá una acción. Dentro de este situamos a la gente y objetos que nos familiarizan con la escena ”
- **Plano Completo:** “Va desde los pies a la cabeza del personaje sin importar la posición en la que se encuentre ”
- **Plano Medio:** “ Abarca desde la cabeza hasta la cintura, o desde la también desde la cintura hasta el suelo ”

- **Plano Americano:** Este plano se hizo muy popular en Hollywood, en la época de los westerns en los que se para poder ver las pistolas de los vaqueros. Empieza en la cabeza y termina en las rodillas del actor.
 - **Primer Plano:** “Nos enseña las expresiones del rostro del personaje. Sirve para resaltar gestos y provocar emociones profundas ”
 - **Primerísimo Primer Plano:** “Va desde el mentón hasta la frente. Ausencia de escenario, predomina el detalle”
 - **Plano Detalle:** “ Es el acercamiento admitido hacia un motivo en especial ”
 - **Plano Holandés:** “Es cuando se inclina la cámara hacia un lado, perdiendo así su horizontalidad. Sirve para mostrar inestabilidad en una escena, tanto física como emocional”.
- B. **El ángulo:** “Es aquel que sirve para establecer la perspectiva del encuadre. Puede tener diferente significado desde donde se vea. Los personajes pueden manifestar emociones totalmente distintas según desde donde se miran ”

Tipos de ángulos:

- **Normal:** “Se sitúa a la cámara perpendicularmente al rostro del personaje. La cámara está ubicada a la altura de los ojos de este ”
- **Picado:** “La cámara se encuentra por sobre el personaje o el motivo a grabarse. Simboliza inferioridad, miseria y fatalidad”
- **Contrapicado:** “La cámara en un nivel bajo del personaje. Sirve para engrandecer a algo o alguien”.
- **Invertido:** “ Te muestra al objetivo al revés ”
- **Al ras:** “ La cámara a ras del suelo ”
- **Nadir:** “ Por debajo del personaje de manera que observamos sobre que está parado ”
- **Cenital:** “ Por encima del personaje ”

C. Movimientos de cámara:

En los inicios del cine, los movimientos de cámara eran poco utilizados. El único movimiento existente era el de los actores frente a la cámara. Esto dado a que los equipos eran muy difíciles de transportar.

Sin embargo con el pasar del tiempo estos equipos se fueron reduciendo de tamaño y de fácil manejo, fue así que empezaron a surgir usar los movimientos de cámara como un recurso más de narración. Con los movimientos de cámara se empezó a escribir otra área del lenguaje audiovisual.

Estos son los distintos tipos de movimientos:

a) Panorámica: “Se ejecuta mayormente sobre un trípode, comprendiendo un desplazamiento que puede ser de izquierda a derecha o viceversa. Este movimiento se utiliza para contar el escenario en donde se desenvolverá alguna acción, o también para seguir el desplazamiento de un personaje ”

Tipos de movimiento panorámico:

- **Panorámico horizontal:** “Es la rotación de la cámara de derecha a izquierda y viceversa”
- **Panorámico vertical:** “De arriba a abajo o de abajo a arriba. También llamado Tilt.”
- **Panorámico oblicuo:** “Movimiento en diagonal de la cámara, tanto en un sentido como en otro. El cabezal del trípode no ha de estar nivelado.
- **Panorámico circular:** “Es un giro de 360º sobre un mismo eje”.
- **Barrido:** “Se ejecuta de manera rápida que no da tiempo a ver con nitidez las imágenes que se recogen. Son unas líneas de fuga que aparecen ante la cámara. Se emplea sobre mayormente para expresar: mareo, confusión, desorientación”

b) Travelling: “Consiste en el deslizamiento de la cámara sobre un slider, riel o cámara en mano. Este puede ser horizontal o vertical (o combinación de ambos). Se dispone para situaciones en que se necesita un acercamiento o alejamiento del motivo. La cámara se desplaza en relación al escenario. Estos movimientos pueden ser de avance, de retroceso o de acompañamiento. Le agrega dinamismo a la toma, dando una hermosa perspectiva. Algunos dicen que es el movimiento más hermoso. Jean Luc Godard afirmaba que eran "una cuestión de moral".

Tipos de travellings:

- **Acompañamiento:** “Para generar un acompañamiento de un personaje”
- **Aproximación:** “Para acercarnos a un personaje”
- **Alejamiento:** “ Para alejarnos de un personaje ”
- **Circular:** “Alrededor del motivo.”
- **Horizontal:** “La cámara efectúa un movimiento horizontal respecto al objeto”
- **Vertical:** “La cámara describe un movimiento vertical respecto al objeto ”
- **Oblicuo:** “La cámara describe un movimiento oblicuo respecto al objeto”
- **Travelling Zoom:** “Se hace un travelling a la par que se usa el zoom. También conocido como efecto vértigo.

c) Zoom: Es una herramienta para pasar de un encuadre a otro dentro de una misma escena. Sirve para enfatizar nuestra mirada en algún motivo.

Tipos de Zoom:

- **Zoom in:** Acercamiento hacia el objetivo.
- **Zoom out:** Alejamiento del objetivo

d) El steadycam: “Es un movimiento libre de la cámara. Se logra poniendo la cámara sobre un aparato capaz de mantenerla suspendida y de absorber el movimiento para que

no cause trepidación a la hora de moverse. Se utiliza para seguir a un personaje o para dar una visión subjetiva de algo”

Cámara en mano: “Da la sensación realista a la imagen. Se efectúa cogiendo la cámara con las manos intentando hacer algún movimiento. Puede revelar tensión o prevalecer la acción ”

- e) **La Grúa:** “Se coloca la cámara en una grúa capaz de elevarla a una gran cantidad de altura, también permite su descenso. Se utiliza para genera grandeza a una toma o la inferioridad de un personaje ”

1.3.2.1.4 Color

En esta sección trataremos un tema de suma importancia para los comunicadores visuales en general: el color. Y es que, el observar los colores en nuestro ambiente es un hecho que nos sigue desde el nacimiento mismo y un acto de reproducción de la naturaleza desde la prehistoria, en donde en pigmento se obtenía de las hojas de los árboles, flores y animales.

Posteriormente, se pudieron establecer los colores mediante métodos industriales y conforme pasa el tiempo las técnicas de producción se van puliendo.

En la composición visual, el manejo del color se ha vuelto un arma de interés, que se debe saber manipular de la manera más correcta, puesto que si no es así, el diseño tiende a caer en contradicciones y ambigüedades, por muy buena que sea su forma.

Susan Berry, en Diseño y color, nos dice que el color en cuanto al diseño gráfico posee 4 funciones: atraer la atención, mantener la atención, transmitir información y hacer que la información se perpetúe

Estos cuatro puntos son muy apropiados, claro que muy pocas veces logran desempeñar estas cuatro funciones juntas.

Estamos de acuerdo con lo que menciona Dondis ya que considera en el color la propiedad de asociación con nuestros sentimientos y emociones, y subrayamos su importancia al decir que el color es “[...] una valiosísima fuente de comunicadores visuales [...]”

EL COLOR COMO ELEMENTO EXPRESIVO

El color denotativo

- El color es denotativo cuando se utiliza como representación de la figura, u otro elemento, es decir, asociado a las imágenes reales de la fotografía o la ilustración. Podemos diferenciar tres categorías de color denotativo: Icónico, saturado y fantasioso, aunque siempre reconociendo la iconicidad de la forma que se presenta.

El color icónico: “Se define un color icónico a la expresividad cromática como función de aceleración identificadora: la tierra es marrón, la cereza es roja y el cielo es azul. El color es un elemento fundamental de la imagen realista ya que la forma incolora contribuye poca información en el desciframiento inmediato de las imágenes. La adición de un color natural acentúa el efecto de realidad, permitiendo que la identificación del objeto o figura representada sea más rápida. Por lo tanto el color ejerce una función de realismo que se superpone a la forma de las cosas: una manzana será más real si se reproduce o plasma en su color natural”

El color saturado: “Es un color alterado o manipulado en su estado natural y real. Más brillante, son colores más densos y más puros y luminosos. El color saturado nace de conseguir una exageración de los colores y captar la atención con estas. El entorno resulta más atractivo, alterando el color de esta forma, el cine, la fotografía, la ilustración, carteles, etc, obedecen a una representación gráfica cromática exagerada que crea euforia colorista “

El color fantasioso “La fantasía y manipulación, nace como nueva forma expresiva, por ejemplo, las imágenes coloreadas a mano en las que no se altera su forma, pero si el color. De esta forma se crea un ambigüedad entre la imagen o fotografía representada y el color expresivo que se le aplica, creando así una fantasía, respetando las formas pero alterando el color natural”

El Color Esquemático: “Es el color considerado exclusivamente como materia cromática y extraída de cualquier contexto icónico. Se utiliza para colorear los objetos de diseño y los mensajes gráficos. El color esquemático es combinable en tonos y matices, pero siempre se usa como color plano. Dentro de esta distinción del color esquemático se incluyen las categorías definidas como color emblemático y color señalético”

El Color Connotativo: “La connotación es la acción de factores no descriptivos, sino psicológicos, simbólicos o estéticos que hacen suscitar un cierto ambiente y corresponden a amplias subjetividades. Es un elemento estético que afecta a las sutilezas perceptivas de la sensibilidad

El color emblemático: “Es un color simbólico, práctico y utilitario, creado bajo el espíritu corporativista, para ayudar a identificar y memorizar, organizaciones, o instituciones del entorno social. Son colores emblemáticos, los que rellenan símbolos como las banderas nacionales y los colores institucionalizados por los partidos políticos, clubes deportivos”

El color señalético: “Usa toda la fuerza del color esquemático, para convertirse en la base de un amplísimo repertorio de signos gráficos de fuerte impacto visual que conocemos como **código señalético**. Son colores de alta saturación, empleados en su condición de "colores planos", en su grado de mayor esquematización y visibilidad “

Se aplican para señalar y centrar la atención en puntos estratégicos (de carreteras, calles, fábricas...), expresando un significado concreto según el color, así: rojo, prohibición (girar, aparcar, fumar); amarillo: peligro (contaminación, electricidad); azul: información (aparcamiento, minusválidos...) Estos colores siguen las formas y normas de señalización utilizada en cada caso, como las señales de tráfico, códigos aéreo o marítimo, seguridad industrial, etc ”

1.3.3 ANIME Y MANGA

1.3.3.1 MANGA

A. Definición de manga:

En la tesis “Impacto del Anime y Manga Japonés” de las autoras Sacoto Masías Fernanda y Sánchez Marlina 2010 (paginas 19,20) definen lo siguiente:

Manga es el nombre con el que se conoce a la historieta japonesa, en la actualidad este estilo es el más utilizado del mundo y constituye una parte importantísima del mercado literario.

El manga abarca todos los géneros y públicos, ya que goza de adaptaciones tanto en televisión, cine y videojuegos; sin embargo si se habla en proporción pocas de las series publicadas como mangas son presentadas como anime, ya que existen varios factores a tomar en consideración, por ejemplo el éxito que tenga determinada serie o el presupuesto de la casa productora

1.3.3.2 ANIME

A. Definición de anime:

Según Vidal (2010), afirma que el mono y el cangrejo, fue primer cortometraje de animación japonesa hecho en ese país se realizó a inicios del siglo pasado por Katsudo Shashin, específicamente en el año 1907, es considerada la primera en su género.

Según informa el autor, fue hasta el año 1917 que se empezaron a realizar los primeros trabajos comerciales de estas animaciones, bajo la responsabilidad de Seitaro Kitayama.

Esto fue creciendo en medio de obstáculos gubernamentales; puesto que la animación apuntaba como una manera de comunicación ideológica opuesta al sistema de esa época. En la etapa del fascismo japonés como antesala a la Segunda Guerra Mundial, los productores de las series eran fuertemente criticados y, frecuentemente, se les limitaba a solo elaborar propagandas o desempeñar sus labores. (Poitras 2001:16).

Aunque eran censurados se seguían produciendo series animadas de gran interés propagandístico de conveniencia al estado.

El autor Vidal (2010) sigue reflexionando que como consecuencia de la guerra, la industria de las series animadas tuvo un impacto negativo; pues, las situaciones económicas del país se presentaban muy adversas, lo cual provocó que empresas y compañías teatrales orientadas al trabajo en ese campo fuesen eliminadas del mercado. Por ello, surge otra manera más accesible de difundirlo a través de distintos medios.

Posteriormente, afirma el autor Vidal (2010) en su tesis, que el anime logró convertirse en una multimillonaria industria llegando a todo el mundo no solo por solo por considerar su calidad y variedad de géneros; sino también por el acceso que se le dio en internet.

B. Géneros del anime

El anime presenta variados géneros y teniendo en cuenta al espectador a quien se dirige pueden desarrollar temas diversos como las referidas a relatos de estudiantes, enfrentamientos heroicos, abordando también las creencias religiosas y sexo.

Sin embargo, se presentara una clasificación teniendo en cuenta la realizada por Ramírez, así como las propuestas por páginas webs especializadas.

Considerando las siguientes:

a) Géneros demográficos:

- Kodomo. Para el público infantil.
- Shonen. Orientado a la generación de adolescentes masculinos.
- Shojo. Orientado a generaciones jóvenes femeninas
- Seinen. Orientado a la generación joven adulta masculina
- Josei. Orientado a la generación joven adulta femenina

b) Géneros relacionadas con el tema:

- Ecchi. Considera situaciones de corte erótico con ingredientes jocosos
- Sentai. Trata historias de super héroes.

- Hentai. Es el anime con contenido pornográfico.
- Mecha. Es el género de los robots gigantes.
- Romakome. Relacionado con temas de la comedias románticas.
- Shojo-ai. Es el romance homosexual entre mujeres.
- Shonen-ai. Vinculo romántico entre dos hombres.
- Spokon. Temáticas con relación al campo deportivo.
- Gore. Mezcla en gran medida la acción con un porcentaje de temas violentos.
- Cyberpunk. Relatos relacionados con la ciencia ficción donde predomina el avance tecnológico y la baja condición social.

En su mayoría, los géneros antes mencionados son ajustados a la cinematografía de occidente, recuperados por sus creadores japoneses, adecuados a su propio enfoque considerándolo como aspectos referenciales de sus relatos al país japonés.

1.3.4 Sailor Moon

A. Historia de Sailor Moon

Meneses Luna Aura Luz (2009) en su tesis “Las guerreras de la luna: Análisis Semiótico del manga Sailor Moon creación de Ilustraciones en una historia con base en los elementos de esta obra” en el capítulo 2 páginas 25 a la 28, proporciono los siguientes datos:

La serie nace en el siglo XX (1992), después de salir al aire una obra de gran acogida Naoko Takeuchi en la potencia japonesa.

Esta historia se difundió en una de las revistas más importantes de ese país, tuvo una extensión estructurada en 5 partes.

Sailor Moon cuenta la vida de una adolescente estudiaba la secundaria en el colegio y que repentinamente se transformó en heroína líder, quien con su mascota debe enfrentar al poderoso mal, asimismo debe buscar a las demás heroínas.

Según la historia se van uniendo al grupo nuevas luchadoras con nombres y características propias, además deben vencer batallas y enfrentarse a cada oponente.

Pero ella no estaba sola, tenía a un compañero inseparable quien logra salvarla de cada peligro. A pesar de que, este inicialmente era una persona desagradable para ella, debido a que constantemente se burlaba de su bajo rendimiento escolar.

A pesar de ello, ambos llegan a enamorarse perdidamente. Descubierta sus personajes, sucede algo novedoso y es que la princesa tan buscada por todas las heroínas y su pareja era la misma Sailor Moon, es decir, ella era una reencarnación de una gran princesa con un pasado enigmático, así mismo Mamoru Chiba era la reencarnación del antiguo príncipe del Planeta Tierra. Ambas reencarnaciones se enamoraron en el mundo ficticio.

Esta pareja de enamorados en el mundo real como en el irreal atraviesan diferentes vicisitudes para concretar sus metas.

Esta historia contiene una variedad de personajes y cada uno cumplía una misión especial.

Sailor Moon alterna su vida cotidiana en el mundo de las heroínas percibiéndose en la serie sus cambios, tanto en su apariencia física como en su carácter y entorno.

Finalmente la serie concluye con el triunfo de Sailor, quien con la ayuda de las demás princesas logra alcanzar su objetivo venciendo al mal y restaurando la paz en el mundo.

Cabe resaltar que los personajes tenían una similitud con los de la mitología griega; Dioses con poderes sobrenaturales, pero con características humanas.

B. Personajes de sailor Moon

Según la obra los personajes principales en la serie son los siguientes:

- Sailor Moon: Usagi Tsukino
- Sailor Mercury: Amy Mizuno
- Sailor Mars: Rei Hino
- Sailor Jupiter: Makoto Kino

- Sailor Venus: Mikano Aino

1.4. Formulación del problema:

¿Cuáles son las características de la narrativa visual del anime Sailor Moon, 2017?

1.5. Justificación del estudio:

Esta investigación busca analizar la narrativa visual del anime Sailor Moon, esta servirá para que los jóvenes, comunicadores sociales y medios televisivos conozcan de qué manera fue estructurado el anime a través de las imágenes.

El motivo de esta investigación, se centra en que Sailor Moon fue considerado, según algunos autores, un ícono a nivel mundial, incluso se habla mucho de que fue un referente icónico del género shojo.

Desde el punto de vista teórico, esta investigación aportará al conocimiento; ya que, permitirá ampliar otros estudios propuestos desde este enfoque.

Desde el punto de vista metodológico, esta investigación aportará con una ficha de análisis sobre narrativas visuales, la cual servirá de modelo para otras investigaciones que deseen estudiar las características visuales de animes.

En el aporte social, a través de la investigación se podrá conocer las tendencias visuales en narrativas audiovisuales de la época en la que se registró Sailor Moon.

1.6. Hipótesis

Según Hernández, Fernández y Baptista en su libro Metodología de la Investigación (2014) estas hipótesis se utilizan a veces en estudios descriptivos para intentar predecir un dato o un valor en una o más variables que se van a medir u observar. Pero cabe comentar que no en todas las investigaciones se formulan hipótesis de esta clase o que sean afirmaciones más generales. (pág.108).

1.7. Objetivos

General

- Determinar las características de la narrativa visual del anime Sailor Moon

Específicos

- O₁: Describir los personajes del anime Sailor Moon
- O₂: Describir los componentes estructurales del anime Sailor Moon
- O₃: Describir las herramientas visuales del anime Sailor Moon.
- O₄: Describir los colores del anime Sailor Moon

II. METODO

2.1. Tipo de investigación:

No experimental

2.2. Diseño de Investigación:

Se empleará en la investigación el diseño descriptivo simple para llegar al resultado.

Su gráfica es:

O -----> X

Dónde:

O: Anime

X: características de la narrativa visual

2.3. Variables y operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición operacional	dimensiones	Indicadores	Escala De Medición
Narrativa visual.	Es la capacidad o facultad que disponen las imágenes visuales para contar historias (García J. 2003)	Componentes estructurales	Tiempo	-Tiempo condensado -Tiempo fiel -Tiempo abolido -Tiempo trastocado	Nominal
			Espacio	-Convencional -Discursivo -Temporal - Sintético	
			Acción	Conceptual Argumental	

				Proposicional	
		Personajes		-Personajes planos -Personajes redondos	
		Herramientas visuales	Planos	-Gran plano general -Plano general -Plano completo -Plano medio -Plano americano -Primer plano -Primerísimo primer plano -Plano detalle -Plano holandés	

			Ángulos	<ul style="list-style-type: none"> -Angulo normal -Angulo picado -Angulo contrapicado -Angulo invertido -Angulo al ras -Angulo nadir -Angulo cenital 	
			Movimiento de cámara	<ul style="list-style-type: none"> - panorámica: horizontal, vertical, oblicuo, circular, barrido. -travelling: acompañamiento, aproximación, alejamiento, circular, 	

				horizontal, vertical, oblicuo, travelling zoom. - zoom: in, out -stedycam -cámara en mano -la grúa	
			Color	Denotativo Connotativo Fantasioso Señalético Luminosos Icónico Saturado Emblemático	

2.4. Población y muestra

Población

200 capítulos del anime Sailor Moon divididos en 5 temporadas

Muestra

Por conveniencia del investigador

Temporada 1 = 4 capítulos

Temporada 2 = 4 capítulos

Temporada 3 = 4 capítulos

Temporada 4 = 4 capítulos

Temporada 5 = 4 capítulos

Total 20 capítulos

Muestreo no probabilístico

2.4. Criterios de selección

- Haber escogido 20 capítulos de la serie para hacer un análisis de la narrativa visual

2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnica de recolección de datos	Instrumento de recolección de datos	Propósito
Cualitativa: Observación	Guía de observación	Servirá para analizar la narrativa visual de la serie Sailor Moon
Entrevista	Guía de entrevista	Servirá para complementar la guía de observación y para obtener un análisis crítico del anime

2.6. Aspectos éticos:

La investigación es original, no ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.

La información empleada fue debidamente citada, respetando los derechos de autor.

Los resultados fueron reales no inventados

Asimismo, en el caso de las entrevistas a los diferentes profesionales en los campos correspondientes al tema de la presente investigación, se les pedirá con anticipación, el consentimiento para grabar (Audio/Video) la aplicación del instrumento. Por otra parte, la utilización de sus datos, como crédito a la información brindada.

Toda información obtenida de diferentes fuentes para la presente, deberá contener las citas correctas, de acuerdo al formato APA, establecido por el área de investigación de la Universidad Cesar Vallejo.

III. RESULTADOS

Guía de observación- Capítulo 1

COMPONENTES ESTRUCTURALES

TIEMPO																
Tiempo condensado												Tiempo abolido				
Tiempo fiel												Tiempo trastocado				
Observaciones: El tiempo es condensado ya que la continuidad del mismo es lineal durante el desarrollo del capítulo.																
ESPACIO																
Convencional												Temporal				
Discursivo												Sintético				
Observaciones: El espacio es convencional ya que se da en diversos paisajes por donde va la protagonista; empezando por su casa hasta la joyería donde rescata a su amiga.																
ACCIÓN																
Nivel conceptual																
La acción tiene un motivo		La acción es intencional		La acción genera responsabilidad		La acción produce deseo		La acción tiene una razón de actuar		La acción persigue un fin		La acción tiene agentes		La acción es elegida		La acción tiene preferencia
Observaciones: El fin del capítulo es encontrar a la princesa y al resto del equipo de heroínas. El motivo que tiene los villanos es de robar un valioso objeto (cristal de plata) y la energía de las personas. La acción genera responsabilidad ya que la protagonista decide salvar al mundo. La acción posee un motivo que es salvar a las personas que se encuentren peligro																
Nivel proposicional																
Argumenta		Promete		Ejercita poder		Aprecia										
Concede		Declara intenciones		Nombra		Aprueba										
Admite		Abraza intenciones		Ordena		Desaprueba										
Observaciones																

Nivel argumental			
Observaciones :			
PERSONAJES			
Planos		Redondos	
Observaciones: Usagi es un personaje redondo; ya que inicia como un personaje torpe y angustiado, y luego va adquiriendo otras cualidades.			
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES			
PLANOS			
Gran plano general		Medio	
General		Primer Plano	
Completo		Primerísimo primer plano	
Americano		Detalle	
holandés			
Observaciones: Se hace uso de primeros planos para resaltar las expresiones de los personajes.			
ANGULOS			
Normal		Invertido	
Picado		Nadir	
Contrapicado		Cenital	
Al ras			
Observaciones: se refuerzan con los ángulos normales y contrapicados			
MOVIMIENTOS			
Panorámico			
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Circular Barrido
Travelling			
Acompañamiento	Aproximación	Alejamiento	Circular
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Travelling zoom
Zoom			
Zoom in		Zoom out	
Stedycam			
Stedycam		Cámara en mano	
La grúa			

Observaciones: Se usa movimientos verticales y traveling de acompañamiento para llevarnos de un escenario a otro.

Color

Uso del color denotado		Uso del color icónico		Uso del color fantasioso		Uso del color señalético	
Uso del color connotado		Uso del color saturado		Uso del color emblemático		Uso del color luminoso	

Observaciones: En lo que respecta a los colores se usan los colores fantasiosos e icónicos

Guía de observación - Capítulo 8

COMPONENTES ESTRUCTURALES

TIEMPO																			
Tiempo condensado								Tiempo abolido											
Tiempo fiel								Tiempo trastocado											
Observaciones: El uso del tiempo es condensado debido a que sigue transcurriendo los días de una manera lineal.																			
ESPACIO																			
Convencional												Temporal							
Discursivo												Sintético							
Observaciones: El espacio utilizado es el convencional puesto que delimita en los mismos paisajes que son la casa de Serena y la escuela a la que asiste.																			
ACCIÓN																			
Nivel conceptual																			
La acción tiene un motivo		La acción es intencional		La acción genera responsabilidad		La acción produce deseo		La acción tiene una razón de actuar		La acción persigue un fin		La acción tiene agentes		La acción es elegida		La acción tiene preferencia			
Observaciones: El presente capítulo genera responsabilidad a una nueva estudiante (Amy Mizuno) de unirse al grupo de las heroínas lideradas por la protagonista y sus deberes como estudiante destacada en el nivel académico. La acción es elegida por la estudiante al decide unirse a este grupo. En el capítulo los villanos tienen como finalidad obtener la energía de los alumnos alumno más sobresalientes para sus malvados propósitos. La motivación de las heroínas es el de detener a los villanos y proteger a las personas del peligro.																			
Nivel proposicional																			
Argumenta				Promete				Ejercita poder				Aprecia							
Concede				Declara intenciones				Nombra				Aprueba							
Admite				Abraza intenciones				Ordena				Desaprueba							

Observaciones							
Nivel argumental							
Observaciones							
PERSONAJES							
Planos				Redondos			
Observaciones: Amy Mizuno es un personaje redondo ya que al principio no se relacionaba con nadie por dedicarse a sus estudios pero al conocer a la protagonista de esta historia empieza a ser más sociable.							
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES							
PLANOS							
Gran plano general				Medio			
General				Primer Plano			
Completo				Primerísimo primer plano			
Americano				Detalle			
holandés							
Observaciones: Los planos utilizados son el primer plano y el plano para resaltar sus expresiones							
ANGULOS							
Normal				Invertido			
Picado				Nadir			
Contrapicado				Cenital			
Al ras							
Observaciones: Se usan ángulos contrapicados y normales para ayudar a dichos planos							
MOVIMIENTOS							
Panorámico							
Horizontal		Vertical		Oblicuo		Circular	
						Barrido	
Travelling							
Acompañamiento		Aproximación		Alejamiento		Circular	
Horizontal		Vertical		Oblicuo		Travelling zoom	
Zoom							

Zoom in		Zoom out	
Stedycam		Cámara en mano	
La grúa			
Observaciones: Los movimientos que se usan son verticales y travelings de acompañamiento para cambiar de escenarios.			
Color			
Uso del color denotado		Uso del color icónico	Uso del color fantasioso
Uso del color connotado		Uso del color saturado	Uso del color emblemático
Observaciones: Se usan los colores icónicos y fantasiosos			

Guía de observación - Capítulo 10

COMPONENTES ESTRUCTURALES

TIEMPO																	
Tiempo condensado								Tiempo abolido									
Tiempo fiel								Tiempo trastocado									
Observaciones: El tiempo que se usa es condensado ya que sigue en el transcurrir diario en la vida de la protagonista.																	
ESPACIO																	
Convencional								Temporal									
Discursivo								Sintético									
Observaciones: El espacio es convencional, se limita a donde van las protagonistas pasando por la escuela, la parada del autobús y el templo de Rei.																	
ACCIÓN																	
Nivel conceptual																	
La acción tiene un motivo		La acción es intencional		La acción genera responsabilidad		La acción produce deseo		La acción tiene una razón de actuar		La acción persigue un fin		La acción tiene agentes		La acción es elegida		La acción tiene preferencia	
Observaciones: La acción es elegida por la tercera miembro en unirse (Rei Hino) porque sin pensarlo dos veces decide entrar al grupo de las heroínas. La acción genera responsabilidad ya que tienen que salvar a las estudiantes que toman el transporte de regreso a casa y que son secuestradas por el enemigo. Persigue la finalidad de seguir reuniendo energía de personas inocentes para sus propios beneficios.																	
Nivel proposicional																	
Argumenta				Promete				Ejercita poder				Aprecia					
Concede				Declara intenciones				Nombra				Aprueba					
Admite				Abraza intenciones				Ordena				Desaprueba					
Observaciones																	
Nivel argumental																	

Observaciones			
PERSONAJES			
Planos		Redondos	
Observaciones: Rei es un personaje redondo puesto que puede variar sus emociones de acuerdo al momento en que vive.			
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES			
PLANOS			
Gran plano general		Medio	
General		Primer Plano	
Completo		Primerísimo primer plano	
Americano		Detalle	
holandés			
Observaciones: El primer plano se utiliza para resaltar el rostro de los personajes.			
ANGULOS			
Normal		Invertido	
Picado		Nadir	
Contrapicado		Cenital	
Al ras			
Observaciones: se refuerza el con el ángulo contrapicado			
MOVIMIENTOS			
Panorámico			
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Circular Barrido
Travelling			
Acompañamiento	Aproximación	Alejamiento	Circular
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Travelling zoom
Zoom			
Zoom in		Zoom out	
Stedycam			
		Cámara en mano	

La grúa							
Observaciones: En los movimientos se utilizan son los de travelings (de acompañamientos como verticales) y también hay zoom in.							
Color							
Uso del color denotado		Uso del color icónico		Uso del color fantasioso		Uso del color señáletico	
Uso del color connotado		Uso del color saturado		Uso del color emblemático		Uso del color luminoso	
Observaciones: Se utilizan colores icónicos y fantasiosos.							

Guía de observación Capítulo 21

COMPONENTES ESTRUCTURALES

TIEMPO																
Tiempo condensado								Tiempo abolido								
Tiempo fiel								Tiempo trastocado								
Observaciones: El tiempo que se usa es condensado ya que sigue en el transcurrir diario en la vida de la protagonista.																
ESPACIO																
Convencional								Temporal								
Discursivo								Sintético								
Observaciones: El espacio es convencional por que se desarrollan en la escuela y en el estudio donde hacen las caricaturas.																
ACCIÓN																
Nivel conceptual																
La acción tiene un motivo		La acción es intencional		La acción genera responsabilidad		La acción produce deseo		La acción tiene una razón de actuar		La acción persigue un fin		La acción tiene agentes		La acción es elegida		La acción tiene preferencia
Observaciones: El motivar de la chica es hacer sus dibujos de la mejor manera y que transmita un mensaje positivo. La finalidad es atacar a una dibujante de caricatura para obtener energía mediante su trabajo. La razón de actuar de la dibujante es ser la mejor en su trabajo y hacer los mejores dibujos para impresionar a su jefe. La responsabilidad que se genera es de no transmitir violencia hacia el público que va dirigido su caricatura.																
Nivel proposicional																
Argumenta				Promete				Ejercita poder				Aprecia				
Concede				Declara intenciones				Nombra				Aprueba				
Admite				Abraza intenciones				Ordena				Desaprueba				
Observaciones																

Nivel argumental									
Observaciones									
PERSONAJES									
Planos			Redondos						
Observaciones: La dibujante es un personaje redondo; porque primero empieza con un sueño de ideales, pero luego se deja dominar por el celo que le tiene a su compañera, por ello comienza a actuar mal. Sin embargo, al final se arrepiente del camino que estaba tomando.									
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES									
PLANOS									
Gran plano general			Medio						
General			Primer Plano						
Completo			Primerísimo primer plano						
Americano			Detalle						
holandés									
Observaciones: Se usan el primerísimo plano para resaltar expresiones y planos detalles resaltar la promesa que se hacen las dibujantes y para los ataques que hacen en equipo las heroínas para acabar al enemigo.									
ANGULOS									
Normal			Invertido						
Picado			Nadir						
Contrapicado			Cenital						
Al ras									
Observaciones: En cuestión de planos se hace uso de los contrapicados.									
MOVIMIENTOS									
Panorámico									
Horizontal		Vertical		Oblicuo		Circular		Barrido	
Travelling									
Acompañamiento		Aproximación		Alejamiento		Circular			
Horizontal		Vertical		Oblicuo		Travelling zoom			

Zoom							
Zoom in			Zoom out				
Stedycam							
Stedycam			Cámara en mano				
La grúa							
Observaciones: Los movimientos tenemos a los travellings de acompañamientos y verticales.							
Color							
Uso del color denotado		Uso del color icónico		Uso del color fantasioso		Uso del color señaletico	
Uso del color connotado		Uso del color saturado		Uso del color emblemático		Uso del color luminoso	
Observaciones: se utilizan los colores fantasiosos e icónicos.							

Guía de observación - Capítulo 24

COMPONENTES ESTRUCTURALES																																			
TIEMPO																																			
Tiempo condensado								Tiempo abolido																											
Tiempo fiel								Tiempo trastocado																											
Observaciones: El tiempo usado en este capítulo en condensado ya que sigue el mismo patrón que los capítulos anteriores de seguir con el transcurrir diario de la protagonista.																																			
ESPACIO																																			
Convencional												Temporal																							
Discursivo												Sintético																							
Observaciones: Los espacios se usan espacios convencionales ya que se limita a los espacios donde mueven los protagonistas ya sean en sus casas o en el parque donde muere el villano en turno.																																			
ACCIÓN																																			
Nivel conceptual																																			
La acción tiene un motivo				La acción es intencional				La acción genera responsabilidad				La acción produce deseo				La acción tiene una razón de actuar				La acción persigue un fin				La acción tiene agentes				La acción es elegida				La acción tiene preferencia			
Observaciones: La acción produce el deseo de encontrar el valioso cristal de plata para seguir con sus planes. Y persigue la finalidad de acabar con las heroínas a como dé lugar.																																			
Nivel proposicional																																			
Argumenta								Promete								Ejercita poder								Aprecia											
Concede								Declara intenciones								Nombra								Aprueba											
Admite								Abraza intenciones								Ordena								Desaprueba											

Observaciones			
Nivel argumental			
Observaciones			
PERSONAJES			
Planos		Redondos	
Observaciones: El villano en turno es un personaje redondo; ya que demuestra tener sentimientos y al final se arrepiente del mal que había hecho. Puesto que conoce el amor por medio de una de las amigas de la protagonista.			
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES			
PLANOS			
Gran plano general		Medio	
General		Primer Plano	
Completo		Primerísimo primer plano	
Americano		Detalle	
holandés			
Observaciones: Resaltan los primerísimos primer plano para enmarcar el rostro de los personajes y planos detalles para exponer ciertos objetos que se muestran en el capítulo.			
ANGULOS			
Normal		Invertido	
Picado		Nadir	
Contrapicado		Cenital	
Al ras			
Observaciones: También hay ángulos normales para el rostro de los personajes.			
MOVIMIENTOS			
Panorámico			
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Circular
			Barrido
Travelling			
Acompañamiento	Aproximación	Alejamiento	Circular

Horizontal		Vertical		Oblicuo		Travelling zoom	
Zoom							
Zoom in				Zoom out			
Stedycam				Cámara en mano			
La grúa							
Observaciones: Hay travellings verticales para cambiar de un escenario a otro.							
Color							
Uso del color denotado		Uso del color icónico		Uso del color fantástico		Uso del color señáletico	
Uso del color connotado		Uso del color saturado		Uso del color emblemático		Uso del color luminoso	
Observaciones: Los colores que se utilizan en el capítulo son los colores fantásticos y los colores icónicos.							

Guía de observación - Capítulo 51

COMPONENTES ESTRUCTURALES

TIEMPO																
Tiempo condensado								Tiempo abolido								
Tiempo fiel								Tiempo trastocado								
Observaciones: El tiempo utilizado es el condensado.																
ESPACIO																
Convencional								Temporal								
Discursivo								Sintético								
Observaciones: El espacio es convencional.																
ACCIÓN																
Nivel conceptual																
La acción tiene un motivo		La acción es intencional		La acción genera responsabilidad		La acción produce deseo		La acción tiene una razón de actuar		La acción persigue un fin		La acción tiene agentes		La acción es elegida		La acción tiene preferencia
Observaciones: Se desea obtener energía de las personas y la finalidad de la protagonista (Usagi) es de querer salvar a sus amigos del peligro en el que estaban.																
Nivel proposicional																
Argumenta				Promete				Ejercita poder				Aprecia				
Concede				Declara intenciones				Nombra				Aprueba				
Admite				Abraza intenciones				Ordena				Desaprueba				
Observaciones																
Nivel argumental																

Observaciones								
PERSONAJES								
Planos			Redondos					
Observaciones: El personaje de Serena es de tipo redondos ya que ella es un poco más madura en cuanto a la primera vez que se transforma en heroína.								
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES								
PLANOS								
Gran plano general			Medio					
General			Primer Plano					
Completo			Primerísimo primer plano					
Americano			Detalle					
holandés								
Observaciones: Se usan primero planos y primerísimos primeros planos para enfocar expresiones del rostro. Y se usan los zoom outs								
ANGULOS								
Normal			Invertido					
Picado			Nadir					
Contrapicado			Cenital					
Al ras								
Observaciones:								
MOVIMIENTOS								
Panorámico								
Horizontal		Vertical		Oblicuo		Circular		
						Barrido		
Travelling								
Acompañamiento			Aproximación		Alejamiento		Circular	
Horizontal			Vertical		Oblicuo		Travelling zoom	
Zoom								
Zoom in			Zoom out					
Stedycam			Cámara en mano					
La grúa								

Observaciones: Se usan los travelling de acompañamiento y los zoom out

Color

Uso del color denotado		Uso del color icónico		Uso del color fantasioso		Uso del color señalético	
Uso del color connotado		Uso del color saturado		Uso del color emblemático		Uso del color luminoso	

Observaciones: En cuanto a los colores se usan los colores fantasiosos e icónicos.

Guía de observación - Capítulo 58

COMPONENTES ESTRUCTURALES																			
TIEMPO																			
Tiempo condensado								Tiempo abolido											
Tiempo fiel								Tiempo trastocado											
Observaciones: El tiempo utilizado es el condensado ya que sigue el mismo patrón que los capítulos anteriores.																			
ESPACIO																			
Convencional												Temporal							
Discursivo												Sintético							
Observaciones: El espacio que utiliza en convencional ya que se delimita en los mismos lugares que concurren las protagonistas en este caso la casa de los villanos.																			
ACCIÓN																			
Nivel conceptual																			
La acción tiene un motivo		La acción es intencional		La acción genera responsabilidad		La acción produce deseo		La acción tiene una razón de actuar		La acción persigue un fin		La acción tiene agentes		La acción es elegida		La acción tiene preferencia			
Observaciones: La acción produce deseo por parte de los villanos por salvar el árbol que les brindaba energía vital.																			
Nivel proposicional																			
Argumenta				Promete				Ejercita poder				Aprecia							
Concede				Declara intenciones				Nombra				Aprueba							
Admite				Abraza intenciones				Ordena				Desaprueba							
Observaciones																			

Nivel argumental			
Observaciones			
PERSONAJES			
Planos		Redondos	
Observaciones: Uno de los villanos es un personaje redondo ya que empieza a sentir emociones de amor cuando ve a Serena.			
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES			
PLANOS			
Gran plano general		Medio	
General		Primer Plano	
Completo		Primerísimo primer plano	
Americano		Detalle	
holandés			
Observaciones: Los planos que mayormente usan los primer y primerísimo primer plano para resaltar las expresiones de los personajes.			
ANGULOS			
Normal		Invertido	
Picado		Nadir	
Contrapicado		Cenital	
Al ras			
Observaciones: Y eso se destaca con los ángulos contrapicados.			
MOVIMIENTOS			
Panorámico			
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Circular Barrido
Travelling			
Acompañamiento	Aproximación	Alejamiento	Circular
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Travelling zoom
Zoom			
Zoom in		Zoom out	

Stedycam				Cámara en mano			
La grúa							
Observaciones: Se usan movimientos de travellings y paronímicos verticales para pasar de una escena a otra.							
Color							
Uso del color denotado		Uso del color icónico		Uso del color fantasioso		Uso del color señalético	
Uso del color connotado		Uso del color saturado		Uso del color emblemático		Uso del color luminoso	
Observaciones: En el uso de colore se usan los colores fantasiosos							

Guía de observación - Capítulo 59

COMPONENTES ESTRUCTURALES																
TIEMPO																
Tiempo condensado								Tiempo abolido								
Tiempo fiel								Tiempo trastocado								
Observaciones: El tiempo utilizado es el tiempo condensado ya que sigue el parámetro de continuar el mismo transcurrir de los días.																
ESPACIO																
Convencional								Temporal								
Discursivo								Sintético								
Observaciones: El espacio que utiliza en convencional ya que se delimita en los mismos lugares que concurren las protagonistas en este caso la casa de los villanos.																
ACCIÓN																
Nivel conceptual																
La acción tiene un motivo		La acción es intencional		La acción genera responsabilidad		La acción produce deseo		La acción tiene una razón de actuar		La acción persigue un fin		La acción tiene agentes		La acción es elegida		La acción tiene preferencia
Observaciones: La acción tiene el motivo de salvar el árbol que les brinda energía, su razón de actuar de los personajes son movidos por la atracción que siente hacia los protagonistas en este caso Serena y Darien pero de allí es el rechazo que sientes por parte de los mismos y la finalidad que tiene es de obtener la deseada energía y el amor de dichos personajes.																
Nivel proposicional																
Argumenta				Promete				Ejercita poder				Aprecia				
Concede				Declara intenciones				Nombra				Aprueba				
Admite				Abraza intenciones				Ordena				Desaprueba				
Observaciones																

Nivel argumental			
Observaciones			
PERSONAJES			
Planos		Redondos	
Observaciones: En este caso los villanos son personajes redondos ya que pasan por diversas emociones: el enamoramiento, la desilusión y el odio para poder entender la lección del amor que deber darse de manera casual y no debe ser obligado.			
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES			
PLANOS			
Gran plano general		Medio	
General		Primer Plano	
Completo		Primerísimo primer plano	
Americano		Detalle	
holandés			
Observaciones: Los planos que mayormente se usa es el primerísimo primer plano para resaltar las expresiones de los personajes			
ANGULOS			
Normal		Invertido	
Picado		Nadir	
Contrapicado		Cenital	
Al ras			
Observaciones:			
MOVIMIENTOS			
Panorámico			
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Circular Barrido
Travelling			
Acompañamiento	Aproximación	Alejamiento	Circular
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Travelling zoom
Zoom			

Zoom in		Zoom out	
Stedycam		Cámara en mano	
La grúa			
Observaciones: El movimiento que más se usa es el travelling de acompañamiento para las protagonistas cuando van a rescatar a sus amigos.			
Color			
Uso del color denotado		Uso del color icónico	Uso del color fantasioso
Uso del color connotado		Uso del color saturado	Uso del color emblemático
Observaciones: En el caso de los colores que más se usan son los colores son los colores fantasiosos e icónicos.			

Guía de observación - Capítulo 60

COMPONENTES ESTRUCTURALES																																			
TIEMPO																																			
Tiempo condensado								Tiempo abolido																											
Tiempo fiel								Tiempo trastocado																											
Observaciones: El tiempo utilizado es el tiempo condensado. Había pasado un tiempo desde la partida de últimos villanos y los protagonistas estaban dando un paseo en un día normal.																																			
ESPACIO																																			
Convencional												Temporal																							
Discursivo												Sintético																							
Observaciones: El espacio que utiliza en convencional ya que se demarca en los mismos lugares que concurren las protagonistas en este caso el parque.																																			
ACCIÓN																																			
Nivel conceptual																																			
La acción tiene un motivo				La acción es intencional				La acción genera responsabilidad				La acción produce deseo				La acción tiene una razón de actuar				La acción persigue un fin				La acción tiene agentes				La acción es elegida				La acción tiene preferencia			
Observaciones: La acción persigue un fin que es conseguir el cristal de plata, la razón de actuar del personaje es desconocida por el momento y el deseo también es aún desconocido.																																			
Nivel proposicional																																			
Argumenta								Promete								Ejercita poder								Aprecia											
Concede								Declara intenciones								Nombra								Aprueba											
Admite								Abraza intenciones								Ordena								Desaprueba											

Observaciones							
Nivel argumental							
Observaciones							
PERSONAJES							
Planos					Redondos		
Observaciones: Rini es un personaje redondo porque a pesar de demostrar rudeza también posee miedos							
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES							
PLANOS							
Gran plano general					Medio		
General					Primer Plano		
Completo					Primerísimo primer plano		
Americano					Detalle		
holandés							
Observaciones: Los planos que mayormente se usa es el primerísimo primer plano para resaltar las expresiones de los personajes.							
ANGULOS							
Normal					Invertido		
Picado					Nadir		
Contrapicado					Cenital		
Al ras							
Observaciones: En los ángulos que se emplean son los contrapicados.							
MOVIMIENTOS							
Panorámico							
Horizontal		Vertical		Oblicuo		Circular	Barrido
Travelling							
Acompañamiento		Aproximación		Alejamiento		Circular	
Horizontal		Vertical		Oblicuo		Travelling zoom	
Zoom							

Zoom in		Zoom out	
Stedycam			
La grúa		Cámara en mano	
Observaciones: Y los movimientos que se usan es el de travelling de alejamiento.			
Color			
Uso del color denotado	Uso del color icónico	Uso del color fantasioso	Uso del color señalético
Uso del color connotado	Uso del color saturado	Uso del color emblemático	Uso del color luminoso
Observaciones: En el caso de los colores que más se usan son los colores son los colores fantasiosos e icónicos.			

Guía de observación - Capítulo 64

COMPONENTES ESTRUCTURALES																	
TIEMPO																	
Tiempo condensado								Tiempo abolido									
Tiempo fiel								Tiempo trastocado									
Observaciones: en el tiempo que se utiliza es el condensado																	
ESPACIO																	
Convencional								Temporal									
Discursivo								Sintético									
Observaciones: los espacios que se utilizan son convencionales																	
ACCIÓN																	
Nivel conceptual																	
La acción tiene un motivo		La acción es intencional		La acción genera responsabilidad		La acción produce deseo		La acción tiene una razón de actuar		La acción persigue un fin		La acción tiene agentes		La acción es elegida		La acción tiene preferencia	
Observaciones: La finalidad es atrapar al conejo como diera lugar																	
Nivel proposicional																	
Argumenta				Promete				Ejercita poder				Aprecia					
Concede				Declara intenciones				Nombra				Aprueba					
Admite				Abraza intenciones				Ordena				Desaprueba					
Observaciones																	
Nivel argumental																	

Observaciones					
PERSONAJES					
Planos			Redondos		
Observaciones: Darien es un personaje plano porque demuestra un estereotipo de papá protector hacia el personaje de Rini durante el desarrollo del capítulo.					
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES					
PLANOS					
Gran plano general			Medio		
General			Primer Plano		
Completo			Primerísimo primer plano		
Americano			Detalle		
holandés					
Observaciones:					
ANGULOS					
Normal			Invertido		
Picado			Nadir		
Contrapicado			Cenital		
Al ras					
Observaciones: en ángulo que se utiliza en este capítulo es el contrapicado					
MOVIMIENTOS					
Panorámico					
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Circular	Barrido	
Travelling					
Acompañamiento	Aproximación	Alejamiento	Circular		
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Travelling zoom		
Zoom					
Zoom in		Zoom out			
Stedycam					
Stedycam		Cámara en mano			
La grúa					

Observaciones: el movimiento que se utiliza es el travelling de alejamiento

Color

Uso del color denotado		Uso del color icónico		Uso del color fantasioso		Uso del color señalético	
Uso del color connotado		Uso del color saturado		Uso del color emblemático		Uso del color luminoso	

Observaciones : los colores que se siguen empleando son el icónico y fantasioso

Guía de observación - Capítulo 68

COMPONENTES ESTRUCTURALES																	
TIEMPO																	
Tiempo condensado								Tiempo abolido									
Tiempo fiel								Tiempo trastocado									
Observaciones: se sigue utilizando el tiempo condensado																	
ESPACIO																	
Convencional								Temporal									
Discursivo								Sintético									
Observaciones: los espacios siguen siendo convencionales																	
ACCIÓN																	
Nivel conceptual																	
La acción tiene un motivo		La acción es intencional		La acción genera responsabilidad		La acción produce deseo		La acción tiene una razón de actuar		La acción persigue un fin		La acción tiene agentes		La acción es elegida		La acción tiene preferencia	
Observaciones: La acción persigue un fin que es conseguir el cristal de plata y al famoso "conejo".																	
Nivel proposicional																	
Argumenta				Promete				Ejercita poder				Aprecia					
Concede				Declara intenciones				Nombra				Aprueba					
Admite				Abraza intenciones				Ordena				Desaprueba					
Observaciones																	

Nivel argumental			
Observaciones			
PERSONAJES			
Planos		Redondos	
Observaciones: Los villanos son personajes planos; puesto que mantienen en su mismo objetivo: conquistar la ciudad sin importarles nada			
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES			
PLANOS			
Gran plano general		Medio	
General		Primer Plano	
Completo		Primerísimo primer plano	
Americano		Detalle	
holandés			
Observaciones: el primerísimo primer plano se usa para enmarcar el rostro de los personajes			
ANGULOS			
Normal		Invertido	
Picado		Nadir	
Contrapicado		Cenital	
Al ras			
Observaciones: El ángulo que se usa más es el contrapicado.			
MOVIMIENTOS			
Panorámico			
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Circular Barrido
Travelling			
Acompañamiento	Aproximación	Alejamiento	Circular
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Travelling zoom
Zoom			

Zoom in		Zoom out	
Stedycam			
La grúa		Cámara en mano	
Observaciones: El movimiento mas utilizado es el travelling de alejamiento.			
Color			
Uso del color denotado		Uso del color icónico	
Uso del color connotado		Uso del color saturado	
		Uso del color fantasioso	
		Uso del color emblemático	
		Uso del color señalético	
		Uso del color luminoso	
Observaciones: Los colores utilizados son el color fantasioso e icónico.			

Guía de observación - Capítulo 69

COMPONENTES ESTRUCTURALES																
TIEMPO																
Tiempo condensado						Tiempo abolido										
Tiempo fiel						Tiempo trastocado										
Observaciones: El tiempo utilizado es el tiempo condensado.																
ESPACIO																
Convencional									Temporal							
Discursivo									Sintético							
Observaciones: El espacio que se maneja es el convencional.																
ACCIÓN																
Nivel conceptual																
La acción tiene un motivo		La acción es intencional		La acción genera responsabilidad		La acción produce deseo		La acción tiene una razón de actuar		La acción persigue un fin		La acción tiene agentes		La acción es elegida		La acción tiene preferencia
Observaciones: El motivo es de ayudar a Serena a despertar del mal sueño que estaba teniendo.																
Nivel proposicional																
Argumenta		Promete			Ejercita poder			Aprecia								
Concede		Declara intenciones			Nombra			Aprueba								
Admite		Abraza intenciones			Ordena			Desaprueba								
Observaciones																

Nivel argumental							
Observaciones							
PERSONAJES							
Planos				Redondos			
Observaciones: el personaje de zafiro es de tipo redondo por que se da cuenta del error al atacar la Tierra y le dice a su hermano que estaba siendo engañado por el villano principal de esta saga.							
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES							
PLANOS							
Gran plano general				Medio			
General				Primer Plano			
Completo				Primerísimo primer plano			
Americano				Detalle			
holandés							
Observaciones: El plano utilizado en el completo.							
ANGULOS							
Normal				Invertido			
Picado				Nadir			
Contrapicado				Cenital			
Al ras							
Observaciones: El ángulo empleado es el picado.							
MOVIMIENTOS							
Panorámico							
Horizontal		Vertical		Oblicuo		Circular	
						Barrido	
Travelling							
Acompañamiento				Aproximación		Circular	
Horizontal		Vertical		Oblicuo		Travelling zoom	
Zoom							
Zoom in				Zoom out			

Stedycam		Cámara en mano	
La grúa			
Observaciones: Los movimientos más notorios es el travelling de acompañamiento y el de alejamiento y el zoom out.			
Color			
Uso del color denotado		Uso del color icónico	Uso del color fantasioso
Uso del color connotado		Uso del color saturado	Uso del color emblemático
			Uso del color señalético
			Uso del color luminoso
Observaciones: Los colores destinados es el fantasioso y el icónico.			

Guía de observación - Capítulo 74

COMPONENTES ESTRUCTURALES																
TIEMPO																
Tiempo condensado						Tiempo abolido										
Tiempo fiel						Tiempo trastocado										
Observaciones: El tiempo utilizado es el tiempo condensado.																
ESPACIO																
Convencional									Temporal							
Discursivo									Sintético							
Observaciones: El espacio que se maneja es el convencional.																
ACCIÓN																
Nivel conceptual																
La acción tiene un motivo		La acción es intencional		La acción genera responsabilidad		La acción produce deseo		La acción tiene una razón de actuar		La acción persigue un fin		La acción tiene agentes		La acción es elegida		La acción tiene preferencia
Observaciones: La acción tiene un motivo que es salvar a al grupo de heroínas de las manos del enemigo. La acción es elegida por que Serena quiere a sus amigas y no quiere que nada malo les pase. La razón de actuar de Serena que ya está consciente de que el enemigo y no quiere exponer a nadie más al peligro,																
Nivel proposicional																
Argumenta		Promete		Ejercita poder		Aprecia										
Concede		Declara intenciones		Nombra		Aprueba										
Admite		Abraza intenciones		Ordena		Desaprueba										
Observaciones																
Nivel argumental																

Observaciones			
PERSONAJES			
Planos		Redondos	
Observaciones: Usagi sigue siendo un personaje redondo; puesto que presenta cambios en sus actitudes, deja de ser una niña llorona para convertirse en alguien más valiente.			
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES			
PLANOS			
Gran plano general		Medio	
General		Primer Plano	
Completo		Primerísimo primer plano	
Americano		Detalle	
holandés			
Observaciones: El plano utilizado en el primer plano			
ANGULOS			
Normal		Invertido	
Picado		Nadir	
Contrapicado		Cenital	
Al ras			
Observaciones: El ángulo empleado es el picado.			
MOVIMIENTOS			
Panorámico			
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Circular Barrido
Travelling			
Acompañamiento	Aproximación	Alejamiento	Circular
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Travelling zoom
Zoom			
Zoom in		Zoom out	
Stedycam			
Stedycam		Cámara en mano	

La grúa							
Observaciones: Los movimientos más notorios es el travelling de acompañamiento y el de alejamiento y el zoom it							
Color							
Uso del color denotado		Uso del color icónico		Uso del color fantasioso		Uso del color señáletico	
Uso del color connotado		Uso del color saturado		Uso del color emblemático		Uso del color luminoso	
Observaciones: Los colores destinados son el fantasioso y el icónico.							

Guía de observación - Capítulo 75

COMPONENTES ESTRUCTURALES																	
TIEMPO																	
Tiempo condensado								Tiempo abolido									
Tiempo fiel								Tiempo trastocado									
Observaciones: El tiempo utilizado es el tiempo abolido por que transporta al futuro para saber la historia del Rini y de nuevo regresan al tiempo presente.																	
ESPACIO																	
Convencional												Temporal					
Discursivo												Sintético					
Observaciones: El espacio que se maneja es el convencional.																	
ACCIÓN																	
Nivel conceptual																	
La acción tiene un motivo		La acción es intencional		La acción genera responsabilidad		La acción produce deseo		La acción tiene una razón de actuar		La acción persigue un fin		La acción tiene agentes		La acción es elegida		La acción tiene preferencia	
Observaciones: La acción persigue la finalidad de contar la historia de Rini para que puedan conocer más de ella y que puedan ayudarla.																	
Nivel proposicional																	
Argumenta				Promete				Ejercita poder				Aprecia					
Concede				Declara intenciones				Nombra				Aprueba					
Admite				Abraza intenciones				Ordena				Desaprueba					
Observaciones																	
Nivel argumental																	

Observaciones					
PERSONAJES					
Planos			Redondos		
Observaciones: La persona que ayuda a las chicas con este propósito es un personaje redondo; puesto que aparece en ciertas ocasiones, manifestando emociones y sentimientos cuando la pequeña dama esta en demasiado peligro.					
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES					
PLANOS					
Gran plano general			Medio		
General			Primer Plano		
Completo			Primerísimo primer plano		
Americano			Detalle		
holandés					
Observaciones:					
ANGULOS					
Normal			Invertido		
Picado			Nadir		
Contrapicado			Cenital		
Al ras					
Observaciones: El ángulo más utilizado es el contrapicado.					
MOVIMIENTOS					
Panorámico					
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Circular	Barrido	
Travelling					
Acompañamiento		Aproximación	Alejamiento	Circular	
Horizontal	Vertical		Oblicuo	Travelling zoom	
Zoom					
Zoom in		Zoom out			
Stedycam		Cámara en mano			

La grúa							
Observaciones: Movimiento más recurrente travelling vertical.							
Color							
Uso del color denotado		Uso del color icónico		Uso del color fantasioso		Uso del color señáletico	
Uso del color connotado		Uso del color saturado		Uso del color emblemático		Uso del color luminoso	
Observaciones: Los colores destinados es el fantasioso y el icónico.							

Guía de observación - Capítulo 78

COMPONENTES ESTRUCTURALES																	
TIEMPO																	
Tiempo condensado								Tiempo abolido									
Tiempo fiel								Tiempo trastocado									
Observaciones: El tiempo es condesando dado que la continuidad del mismo es lineal durante el desarrollo del capítulo.																	
ESPACIO																	
Convencional								Temporal									
Discursivo								Sintético									
Observaciones: El espacio que se utiliza en el desarrollo del capítulo es el convencional.																	
ACCIÓN																	
Nivel conceptual																	
La acción tiene un motivo		La acción es intencional		La acción genera responsabilidad		La acción produce deseo		La acción tiene una razón de actuar		La acción persigue un fin		La acción tiene agentes		La acción es elegida		La acción tiene preferencia	
Observaciones: La acción genera responsabilidad puesto que Mina quiere cuidar a sus amigas. Es elegida por que ella quiere hacer su propia voluntad. Y es intencional por que tiene la intención de ayudar a sus amigas.																	
Nivel proposicional																	
Argumenta				Promete				Ejercita poder				Aprecia					
Concede				Declara intenciones				Nombra				Aprueba					
Admite				Abraza intenciones				Ordena				Desaprueba					
Observaciones																	
Nivel argumental																	

Observaciones			
PERSONAJES			
Planos		Redondos	
Observaciones: Mina es un personaje redondo; porque en ocasiones es buena y amorosa y en otras, es algo torpe en su manera de actuar.			
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES			
PLANOS			
Gran plano general		Medio	
General		Primer Plano	
Completo		Primerísimo primer plano	
Americano		Detalle	
holandés			
Observaciones: El plano mayor utilizado es el plano medio.			
ANGULOS			
Normal		Invertido	
Picado		Nadir	
Contrapicado		Cenital	
Al ras			
Observaciones: El ángulo que complementa a estos planos es el normal			
MOVIMIENTOS			
Panorámico			
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Circular
			Barrido
Travelling			
Acompañamiento	Aproximación	Alejamiento	Circular
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Travelling zoom
Zoom			
Zoom in		Zoom out	
Stedycam			
		Cámara en mano	

La grúa							
Observaciones: El plano mayor utilizado es el plano medio.							
Color							
Uso del color denotado		Uso del color icónico		Uso del color fantasioso		Uso del color señáletico	
Uso del color connotado		Uso del color saturado		Uso del color emblemático		Uso del color luminoso	
Observaciones: Los colores destinados es el fantasioso y el icónico.							

Guía de observación - Capítulo 84

COMPONENTES ESTRUCTURALES																
TIEMPO																
Tiempo condensado								Tiempo abolido								
Tiempo fiel								Tiempo trastocado								
Observaciones: El tiempo es trastocado dado que los hechos se dan en el futuro.																
ESPACIO																
Convencional								Temporal								
Discursivo								Sintético								
Observaciones: El espacio es convencional puesto que capítulo que el capítulo se limita en la ciudad Tokio de Cristal.																
ACCIÓN																
Nivel conceptual																
La acción tiene un motivo		La acción es intencional		La acción genera responsabilidad		La acción produce deseo		La acción tiene una razón de actuar		La acción persigue un fin		La acción tiene agentes		La acción es elegida		La acción tiene preferencia
Observaciones: La acción persigue un fin; el cual pretende cubrir la ciudad del siglo XXX con el poder del cristal oscuro, y las intenciones que manejan los villanos es capturar a Rini para que libere ese poder.																
Nivel proposicional																
Argumenta				Promete				Ejercita poder				Aprecia				
Concede				Declara intenciones				Nombra				Aprueba				
Admite				Abraza intenciones				Ordena				Desaprueba				
Observaciones																

Nivel argumental							
Observaciones							
PERSONAJES							
Planos				Redondos			
Observaciones: La acción persigue un fin que pretende cubrir la ciudad del siglo XXX con el cristal oscuro, y las intenciones que manejan los villanos es capturar a Rini para que libere ese poder.							
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES							
PLANOS							
Gran plano general				Medio			
General				Primer Plano			
Completo				Primerísimo primer plano			
Americano				Detalle			
holandés							
Observaciones: El plano que se emplea es primerísimo primer plano para enmarcar detalles del rostro de los personajes							
ANGULOS							
Normal				Invertido			
Picado				Nadir			
Contrapicado				Cenital			
Al ras							
Observaciones: El ángulo más empleado es el contrapicado.							
MOVIMIENTOS							
Panorámico							
Horizontal		Vertical		Oblicuo		Circular	
						Barrido	
Travelling							
Acompañamiento		Aproximación		Alejamiento		Circular	
Horizontal		Vertical		Oblicuo		Travelling zoom	
Zoom							
Zoom in				Zoom out			

Stedycam		Cámara en mano	
La grúa			
Observaciones: El movimiento que se utiliza el traveling vertical y el zoom out.			
Color			
Uso del color denotado		Uso del color icónico	Uso del color fantasioso
Uso del color connotado		Uso del color saturado	Uso del color emblemático
			Uso del color señáletico
			Uso del color luminoso
Observaciones: Los colores destinados es el fantasioso y el icónico.			

Guía de observación – Capítulo 85

COMPONENTES ESTRUCTURALES																			
TIEMPO																			
Tiempo condensado								Tiempo abolido											
Tiempo fiel								Tiempo trastocado											
Observaciones: El tiempo que se usa es el abolido por que el villano engaña a Rini en el futuro y regresan al pasado para derrotar al planeta Tierra.																			
ESPACIO																			
Convencional												Temporal							
Discursivo												Sintético							
Observaciones: El espacio utilizado que se utiliza en este capítulo es el convencional																			
ACCIÓN																			
Nivel conceptual																			
La acción tiene un motivo		La acción es intencional		La acción genera responsabilidad		La acción produce deseo		La acción tiene una razón de actuar		La acción persigue un fin		La acción tiene agentes		La acción es elegida		La acción tiene preferencia			
Observaciones: La finalidad en este capítulo es engañar a rini con ilusiones para hacerle creer que nadie la quiere y que se llene de odio.																			
Nivel proposicional																			
Argumenta				Promete				Ejercita poder				Aprecia							
Concede				Declara intenciones				Nombra				Aprueba							
Admite				Abraza intenciones				Ordena				Desaprueba							
Observaciones																			
Nivel argumental																			

Observaciones			
PERSONAJES			
Planos		Redondos	
Observaciones: Rini es un personaje redondo; puesto que deja de ser la pequeña Dama para transformarse en villana, debido a las fuerzas del mal e ilusiones del villano.			
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES			
PLANOS			
Gran plano general		Medio	
General		Primer Plano	
Completo		Primerísimo primer plano	
Americano		Detalle	
holandés			
Observaciones: El primer plano y primerísimo primer plano se usan para el rostro de rini cuando “recuerda” esos momentos de tristezas y se comienza a llenar de odio.			
ANGULOS			
Normal		Invertido	
Picado		Nadir	
Contrapicado		Cenital	
Al ras			
Observaciones: El ángulo utilizado es el normal y el contra picado.			
MOVIMIENTOS			
Panorámico			
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Circular Barrido
Travelling			
Acompañamiento	Aproximación	Alejamiento	Circular
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Travelling zoom
Zoom			
Zoom in		Zoom out	
Stedycam		Cámara en mano	

La grúa							
Observaciones: El movimiento más utilizado es el traveling de acompañamiento para recorrer sitios y el zoom out para acercar más el rostro del personaje							
Color							
Uso del color denotado		Uso del color icónico		Uso del color fantasioso		Uso del color señáletico	
Uso del color connotado		Uso del color saturado		Uso del color emblemático		Uso del color luminoso	
Observaciones : Los colores destinados es el fantasioso y el icónico.							

Guía de observación – Capítulo 86

COMPONENTES ESTRUCTURALES																	
TIEMPO																	
Tiempo condensado								Tiempo abolido									
Tiempo fiel								Tiempo trastocado									
Observaciones: El tiempo que se usa es el abolido porque el villano engaña a Rini en el futuro y regresan al pasado para derrotar al planeta tierra.																	
ESPACIO																	
Convencional												Temporal					
Discursivo												Sintético					
Observaciones: La finalidad en este capítulo es engañar a rini con ilusiones para hacerle creer que nadie la quiere y que se llene de odio.																	
ACCIÓN																	
Nivel conceptual																	
La acción tiene un motivo		La acción es intencional		La acción genera responsabilidad		La acción produce deseo		La acción tiene una razón de actuar		La acción persigue un fin		La acción tiene agentes		La acción es elegida		La acción tiene preferencia	
Observaciones: Rini es un personaje redondo por que se deja llevar por las fuerzas del mal debido a las ilusiones del villano.																	
Nivel proposicional																	
Argumenta		Promete		Ejercita poder		Aprecia											
Concede		Declara intenciones		Nombra		Aprueba											
Admite		Abraza intenciones		Ordena		Desaprueba											
Observaciones																	
Nivel argumental																	

Observaciones			
PERSONAJES			
Planos		Redondos	
Observaciones: El primer plano y primerísimo primer plano se usan para el rostro de Rini cuando “recuerda” esos momentos de tristezas y se comienza a llenar de odio.			
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES			
PLANOS			
Gran plano general		Medio	
General		Primer Plano	
Completo		Primerísimo primer plano	
Americano		Detalle	
holandés			
Observaciones: Rini es un personaje redondo por que se deja llevar por las fuerzas del mal debido a las ilusiones del villano.			
ANGULOS			
Normal		Invertido	
Picado		Nadir	
Contrapicado		Cenital	
Al ras			
Observaciones: Se usan el primer plano y primerísimo primer plano resaltar el rostro de Rini al “evocar” momentos de tristes de su infancia y luego transformar su expresión en odio.			
MOVIMIENTOS			
Panorámico			
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Circular Barrido
Travelling			
Acompañamiento	Aproximación	Alejamiento	Circular
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Travelling zoom
Zoom			
Zoom in		Zoom out	

Stedycam		Cámara en mano	
La grúa			
Observaciones: El movimiento más utilizado es el traveling de acompañamiento para recorrer sitios y el zoom out para acercar más el rostro del personaje			
Color			
Uso del color denotado		Uso del color icónico	Uso del color fantasioso
Uso del color connotado		Uso del color saturado	Uso del color emblemático
Observaciones: Los colores destinados es el fantasioso y el icónico.			

Guía de observación – Capítulo 87

COMPONENTES ESTRUCTURALES																			
TIEMPO																			
Tiempo condensado								Tiempo abolido											
Tiempo fiel								Tiempo trastocado											
Observaciones: El tiempo utilizado es el condensado ya que siguen luchando en el presente.																			
ESPACIO																			
Convencional												Temporal							
Discursivo												Sintético							
Observaciones: El espacio es convencional porque luchan dentro del cristal oscuro																			
ACCIÓN																			
Nivel conceptual																			
La acción tiene un motivo		La acción es intencional		La acción genera responsabilidad		La acción produce deseo		La acción tiene una razón de actuar		La acción persigue un fin			La acción tiene agentes		La acción es elegida		La acción tiene preferencia		
Observaciones: La acción persigue la finalidad que conseguir el amor de Serena por parte del príncipe diamante.																			
Nivel proposicional																			
Argumenta				Promete				Ejercita poder				Aprecia							
Concede				Declara intenciones				Nombra				Aprueba							
Admite				Abraza intenciones				Ordena				Desaprueba							
Observaciones																			

Nivel argumental			
Observaciones :			
PERSONAJES			
Planos		Redondos	
Observaciones: El Príncipe Diamante es un personaje redondo; puesto que va sufriendo cambios en su comportamiento y emociones al darse cuenta del engaño por parte del villano y salvar a Serena de las garras de este para evitar que la mate.			
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES			
PLANOS			
Gran plano general		Medio	
General		Primer Plano	
Completo		Primerísimo primer plano	
Americano		Detalle	
holandés			
Observaciones: El primerísimo primer plano está presente en el capítulo.			
ANGULOS			
Normal		Invertido	
Picado		Nadir	
Contrapicado		Cenital	
Al ras			
Observaciones: Junto con los ángulos contrapicados para resaltar la superioridad del príncipe diamante			
MOVIMIENTOS			
Panorámico			
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Circular Barrido
Travelling			
Acompañamiento	Aproximación	Alejamiento	Circular
Horizontal	Vertical	Oblicuo	Travelling zoom
Zoom			
Zoom in		Zoom out	

Stedycam		Cámara en mano					
La grúa							
Observaciones: El movimientos que está presente es el travelling (de acompañamiento y vertivcales)							
Color							
Uso del color denotado		Uso del color icónico		Uso del color fantasioso		Uso del color señalético	
Uso del color connotado		Uso del color saturado		Uso del color emblemático		Uso del color luminoso	
Observaciones: Los colores destinados es el fantasioso y el icónico							

Guía de observación – Capítulo 88

COMPONENTES ESTRUCTURALES																
TIEMPO																
Tiempo condensado					Tiempo abolido											
Tiempo fiel					Tiempo trastocado											
Observaciones: El tiempo utilizado es el tiempo condensado pues se da más en el presente																
ESPACIO																
Convencional								Temporal								
Discursivo								Sintético								
Observaciones: El espacio es convencional.																
ACCIÓN																
Nivel conceptual																
La acción tiene un motivo		La acción es intencional		La acción genera responsabilidad		La acción produce deseo		La acción tiene una razón de actuar		La acción persigue un fin		La acción tiene agentes		La acción es elegida		La acción tiene preferencia
Observaciones: La acción persigue como finalidad salvar a Rini de las garras del enemigo y es elegida por que ellos deciden arriesgar su propia vida por salvar la de rini.																
Nivel proposicional																
Argumenta		Promete		Ejercita poder		Aprecia										
Concede		Declara intenciones		Nombra		Aprueba										
Admite		Abraza intenciones		Ordena		Desaprueba										

Observaciones							
Nivel argumental							
Observaciones							
PERSONAJES							
Planos			Redondos				
Observaciones: Rini es un personaje redondo puesto que se da cuenta del engaño al que estaba siendo sometida y regresa a ser buena.							
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES							
PLANOS							
Gran plano general			Medio				
General			Primer Plano				
Completo			Primerísimo primer plano				
Americano			Detalle				
holandés							
Observaciones: El primerísimo primer plano se utiliza cuando rini muestra sus emociones de tristeza e ira.							
ANGULOS							
Normal			Invertido				
Picado			Nadir				
Contrapicado			Cenital				
Al ras							
Observaciones: Y se refuerza con los contrapicados							
MOVIMIENTOS							
Panorámico							
Horizontal		Vertical		Oblicuo		Circular	
						Barrido	
Travelling							
Acompañamiento			Aproximación		Circular		
Horizontal			Vertical		Oblicuo		
						Travelling zoom	

Zoom							
Zoom in			Zoom out				
Stedycam							
Stedycam			Cámara en mano				
La grúa							
Observaciones: Se usan movimientos panorámicos (vertical) y travelling (acompañamiento y verticales) para el camio de escenarios.							
Color							
Uso del color denotado		Uso del color icónico		Uso del color fantasioso		Uso del color señaletico	
Uso del color connotado		Uso del color saturado		Uso del color emblemático		Uso del color luminoso	
Observaciones: Los colores destinados son el fantasioso y el icónico.							

GUÍA DE ENTREVISTA

- **Título:** Guía de entrevista sobre la narrativa visual del anime Sailor Moon
- **Anime:** Sailor Moon
- **Autora:**
- **Año:** 1997
- **Entrevistado:** Federico Sabana - director del Trujillo Comic y docente de la UPAO
- **OBJETIVO:** Conocer las principales características de la narrativa audiovisual presentes en el anime

PREGUNTAS PARA LA ENTREVISTA

1. ¿Cuáles son los animes que más han destacado en los años 90?
 - Los animes más destacados en los años 90 fueron Dragon Ball, Samurái X, Sailor Moon, Super Campeones, Los Justicieros y fueron un furor en ese tiempo.
2. ¿Por qué los animes tuvieron tanto éxito la era de los 90?
 - Los dibujos animados (cartoons) no tenían pegada, salvo por ejemplo X-men y Batman (de los años 90).
 - Los animes eran novedosos por que traían historias mucho más adultas, también eran un poco más fuertes emotivamente, mientras que los otros eran juegos como La Pequeña Lulú, los Looney Tunes.
 - En la censura comenzaron a pulir cortando algunas escenas, porque la temática era algo fuerte o eran demasiado fantasiosas y la gente se enganchaban con esas historias y lo empezaban a seguir; los dibujos eran simples y sencillos pero tenían una carga emotiva muy grande.
 - Las temáticas en Japón han sido mucho más variadas, pero el tratamiento de estas temáticas fue lo que pego más en la gente.

3. ¿De qué manera se desarrolla la estructura narrativa visual de un anime?
 - Esto depende de la temática, por ejemplo Samurái X, tenía que desarrollar temas a través de una estructura piramidal; también de las clásicas películas de Kung – fu que tiene que vencer a uno, tiene que vencer al otro y subir un escalón hasta llegar al jefe que esta al final.
 - Sailor Moon tenía una estructura repetitiva, la cual tenía que vencer a una serie (de villanos), del mismo nivel, hasta que apareciera el personaje a vencer en el final de cada temporada.
4. ¿De qué manera utiliza el anime los saltos entre espacio-tiempo?
 - Va a depender del anime; hay algunos que van a usar mucho el flash back o flash forward y también depende al público al que va dirigido.
5. ¿Cuáles serían los principales aportes técnicos utilizados en el anime?
 - Los que llegaron acá en los años 90 eran bastante trabajo manual, de allí comenzaron a digitalizar; el trabajo básico de la animación normal, pero en algunos casos, los fondos comenzaron a trabajarlos de manera digital, y empezaron a utilizar la computadora y una producción más continua.
6. ¿Cómo se maneja el tema de colores en el anime Sailor Moon?
 - El manejo de colores va a depender sobre todo de las emociones que tenga en este caso Usgai que es la que maneja todo; por ejemplo cuando ella esta alegre los colores van a ser muy cálidos, pero cuando ella entra en una crisis o depresión ya casi en los finales de temporada donde todo se pone oscuro tendiendo al azul. A su vez cuando se una compañera tiene un protagonismo al igual que serena ese color resaltara durante ese capitulo.
7. ¿Cómo opera los movimientos de cámara del anime Sailor Moon?
 - Los movimientos de cámara son los mismos, son básicos y no han cambiado mucho, desde la célula donde tomaba las fotos trasladándolo eso a escanearlo a una computadora y hacerles los acercamientos, no hay innovación en cuanto a eso; solo en la

historia solo cambia un poco, donde el personaje principal es un poco tonto, ya en el desarrollo del mismo no avanza mucho salvo en momentos muy críticos donde ella tiene que reaccionar y tiene que salvar a todos a su alrededor.

GUÍA DE ENTREVISTA

- **Título:** Guía de entrevista sobre la narrativa visual del anime Sailor Moon
- **Anime:** Sailor Moon
- **Autora:**
- **Año:** 1997
- **Entrevistado:** Martin Alva – Comerciante Minovista
- **OBJETIVO:** Conocer las principales características de la narrativa audiovisual presentes en el anime

PREGUNTAS PARA LA ENTREVISTA

1. ¿Cuáles son los animes que más han destacado en los años 90?
 - Han sido Evangelion, Sailor Moon, Dragon Ball, Samurái X, Caballeros del Zodiaco.
2. ¿Por qué los animes tuvieron tanto éxito la era de los 90?
 - Los animes tuvieron mucho éxito por la acción que traían, ya que las series americanas carecían de esa acción porque eran serie de comedia o muy infantiles y dichas series de acción eran muy esporádicas y no tenían una historia de principio a fin
 - También tenía que ver la forma en que presentaban a sus personajes, mientras que en las series americanas eran bastantes sencillos, en cambio el anime tenían que desarrollar al personaje, primero era bastante infantil aprendían nuevas cosas y permitían una mayor amplitud en cada personaje,
3. ¿De qué manera se desarrolla la estructura narrativa visual de un anime?
 - Toda historia comienza igual: inicio, desarrollo, nudo y desenlace; porque es algo básico en las historias, solamente que el japonés tiende a hacer sus historias más largas, sin que aburran en el proceso, lo más adecuado es saber dónde cambiar de tapa.

4. ¿De qué manera utiliza el anime los saltos entre espacio-tiempo?
 - Puede ser como un efecto de shock, o puede ser para demostrar un cambio específico, puede ser que al personaje lo conociste en una serie de 20 capítulos pero al partir del 21 pasaron ya 2 años, no te cuentan que pasaron en esos dos años simplemente no te cuentan que paso con el personaje en esos 2 años y durante la narrativa de la historia desde ese punto y en varias situaciones se pueden hacer flash back para hacer referencia a que pasaron en esos dos años; por que técnicamente así sorprendes al público
5. ¿Cuáles serían los principales aportes técnicos utilizados en el anime?
 - Actualmente ahora todo es animación digital; ayuda bastante en efectos y en animación.
6. ¿Cómo se maneja el tema de colores en el anime Sailor Moon?
 - Sailor Moon tiene muchos colores en sus personajes pero era más un atractivo visual que como un significado importante
7. ¿Cómo opera los movimientos de cámara del anime Sailor Moon?
 - En los años noventa eran movimientos muy sencillos, pero más se utilizaban líneas de movimientos, simplemente colocas líneas que están en el fondo que dan la impresión de que se estuvieran moviendo.

GUÍA DE ENTREVISTA

- **Título:** Guía de entrevista sobre la narrativa visual del anime Sailor Moon
- **Anime:** Sailor Moon
- **Autora:**
- **Año:** 1997
- **Entrevistado:** Mikito N. Encargado de Mikito – Sama
- **OBJETIVO:** Conocer las principales características de la narrativa audiovisual presentes en el anime

PREGUNTAS PARA LA ENTREVISTA

1. ¿Cuáles son los animes que más han destacado en los años 90?
 - Dragón Ball, digimon
2. ¿Por qué los animes tuvieron tanto éxito la era de los 90?
 - En las décadas de los 90 a las personas les gustaba el anime.
 - También era debido a que en las décadas de los 90 no había muchos juegos y por eso se divertían viendo muchos los animes.
3. ¿De qué manera se desarrolla la estructura narrativa visual de un anime?
 - En los animes hay muchas enseñanzas que las personas que lo ven aprenden mucho de esas enseñanzas.
4. ¿De qué manera utiliza el anime los saltos entre espacio-tiempo?
 - Los animes primero fueron mangas, se tiene que pensar como pasar los capítulos del manga al anime.
5. ¿Cuáles serían los principales aportes técnicos utilizados en el anime?
 - En los años noventa mucho se trabajan en el formato de computadora.

6. ¿Cómo se maneja el tema de colores en el anime Sailor Moon?
 - Se asociaba un color a un planeta: Sailor Jupiter era designado el color verde, Sailor Saturn, se le designaba un color negro.
7. ¿Cómo opera los movimientos de cámara del anime Sailor Moon?
 - No es movimiento de cámara.

IV. Discusión de resultados:

En relación al objetivo general: **Determinar las características de la narrativa visual del anime Sailor Moon:**

A partir de los descubrimientos encontrados en los instrumentos aplicados, estos resultados guardan relación con lo que sostiene García J. (2003) quien señala que la narrativa visual es la competencia que tienen las imágenes de narrar historias.

Estudiando la teoría de: El medio es el mensaje de McLuhan (1966) se procura entender lo que se está observando; por ello, es importante analizar el medio mediante el cual se está emitiendo el mensaje.

En relación al objetivo específico No1: Describir los personajes del anime Sailor Moon:

Con respecto a las guías de observación, se estableció que a nivel de análisis de los personajes tenemos que los personajes son de tipo redondo y que terminan variando sus diversas características iniciales; como por ejemplo, el personaje principal de Usagi Tsukino (Serena en la versión latinoamericana) quien en un inicio empieza siendo un tanto infantil y llorona pero conforme iba avanzando los capítulos iba convirtiéndose en alguien más valiente y en unos capítulos donde se observa “su futuro alterno”, se puede ver a una Usagi mucho más madura; porque asume el papel de la Neo Reina de Tokio de Cristal.

También, podemos observar a los villanos que pueden ser antihéroes tal es el caso de Neflyte en el capítulo 24 donde pudo cambiar cuando conoció a Molly.

Se pudo observar que el grupo de protagonistas tuvieron un cambio en la trama del anime, como lo indica Federico Sabana en la entrevista todas aportan en la personalidad de Usagi y viceversa; debido a que ella, resaltaba sus cualidades y así poder todas ellas trabajar en equipo para derrotar a los villanos en turno.

En relación al objetivo específico No2: Describir los componentes estructurales del anime Sailor Moon:

De los resultados conseguidos en la presente investigación, dentro de los componentes estructurales de la narrativa visual del anime Sailor

Moon, se logró identificar que las acciones realizadas por los diversos personajes persiguen un fin, ya sean dominar al mundo o salvar a las personas que en ese momento se encuentran en peligro.

También genera responsabilidad en las protagonistas, porque ellas aparte de tener metas personales asumen la misión de salvar a la ciudad y al planeta de los diferentes villanos a los cuales se enfrentaban a lo largo de la trama.

En relación al tiempo se puede observar que en la guía de observación de los capítulos 1, 8, 10, 24, 51, 58, 59, 60, 64, 68, 74, 78, 87 y 88 el tiempo es condensado; porque, sigue una continuidad lineal dentro de la trama de dichos capítulos mientras que en los capítulos 75, 84, 85 y 86 se utiliza el tiempo es abolido ya que se traslada en un futuro alterno y se transporta de nuevo hacia el presente.

En la entrevista hecha a Federico Sabana Vega (2017) hace hincapié en que la historia de Sailor se refiere hacia el pasado de la protagonista cuando vivía en Milenio de Plata.

En cuanto a los espacios, se puede apreciar que se enfocan en la casa de las protagonistas, en sus escuelas y el lugar donde se puede desarrollar las peleas con los villanos.

En relación al objetivo específico No3: Describir las herramientas visuales del anime Sailor Moon:

Dentro de las herramientas visuales se observa que solo son una especie de refuerzo en la trama; ya que, se usan los primeros planos y los detalles para poder ver el rostro de los personajes y los travelling de acompañamiento para trasladar de un escenario a otro.

También, se manejan los ángulos picados y contrapicados para dar esa sensación de superioridad e inferioridad según lo requiera la acción.

En las tres entrevistas realizadas a conocedores de los animes coinciden en que estos son elaborados primero a mano en bocetos y luego son ejecutados en computadora para darle esa sensación de que los escenarios se mueven.

En relación al objetivo específico No4: Describir los colores del anime Sailor Moon:

Dentro de los colores se observa que Sailor Moon manejan los colores icónicos porque el color es asociado a un elemento que maneja cada Sailor Scout como por ejemplo a Amy Mizuno se le asocia el color azul con el color del agua y a Rei Hino podemos asociar al rojo con los poderes del fuego.

Esto puede coincidir con la conclusión de la tesis de “LAS GUERRERAS DE LA LUNA: ANÁLISIS SEMIÓTICO DEL MANGA SAILOR MOON. CREACIÓN DE ILUSTRACIONES EN UNA NUEVA HISTORIA CON BASE EN LOS ELEMENTOS DE ESTA OBRA.”, donde se analiza al manga de Sailor Moon que fue una antesala al ya conocido anime Sailor Moon.

También los colores se pueden clasificar como colores fantasiosos donde se alteran los colores porque primero se dibujaban los bocetos a mano y luego se pasaba a computadora donde se les daban los colores correspondientes.

Asimismo, se puede observar que las protagonistas llevan un color en específico no solo en sus uniformes de batalla, sino también como parte de su vestimenta cotidiana y esto le otorga una característica especial a cada personaje como:

- **Amarillo:** Este es el color de Mikano Aino (Mina en el doblaje latino), ya que este personaje refleja muchos deseos de ayudar a sus amigas. En su versión negativa se ve reflejado en su contraparte llamada Kalaberite quien pertenece al grupo de villanas llamadas “Las Hermanas de la Persecución” de la segunda temporada.
- **Rojo:** Rei Hino posee este color debido a su carácter explosivo como se ve en el capítulo 10 cuando se molesta; ya a que, acusaban a su abuelo de los secuestros de las personas que abordaban el bus de la 6 de la tarde que se tomaba para llegar a sus casas. En su forma negativa Karmesite otro miembro de la banda de “Las hermanas de la Persecución” de la segunda temporada.

- Azul: Es el característico de Amy Mizuno quien tiene un carácter un poco frío como se ve en capítulo 8. Ella es muy inteligente y suele analizar las situaciones antes de actuar. En su lado negativo está representado por Berjerite la tercera integrante del grupo de villanas de la segunda temporada.
- Verde: Es un color asociado con la naturaleza y a su vez está asociado con la heroína Makoto Kino (Lita en la versión latinoamericana) y este personaje tiene las características de ser una chica ruda y fuerte pero a su vez es muy enamoradiza; porque, ve en cada chico el recuerdo de su primer amor. En su significado negativo podemos encontrar a Petzite la última villana de las “Hermanas de la Persecución”.
- Rosado: Es el color de Chibiusa (Rini) y de Usagi ya que ellas inspiran ternura y mucha bondad.
- Negro: Este color se puede considerar como colores de ciertos villanos como Rubeus, quien pertenece al clan Black Moon de la segunda temporada.

V. Conclusiones:

En el presente trabajo podemos concluir que:

1. Los personajes de la historia de Sailor Moon son personajes de tipo redondo; ya que, no mantienen el mismo ritmo, sino que pueden ir variando desde sus emociones hasta su manera de actuar; también pueden modificar sus metas iniciales como en el caso de los villanos que al final pueden ser redimidos.
2. Los planos a pesar de estar hechos en bosquejos y ser animados por computadora dan las sensaciones que se desean transmitir ya sea de tristeza y alegrías como frustraciones y estos pueden ser ayudados por ángulos picados y contrapicados.
3. Las intenciones pueden seguir un fin como atacar al mundo por parte de los villanos y salvar a las personas en peligro por parte de las protagonistas. Asimismo el salvar al mundo les puede generar responsabilidad porque además de ser heroínas son estudiantes de secundaria y deben esforzarse con sus deberes académicas y personales.
4. El color es un factor que determina ciertas características de las protagonistas y tienen impacto en el momento de las escenas cuando realizan sus ataques. También, se observó que algunos personajes se matizaron los colores.

En el caso de Usagi, si bien es cierto, su color primario es el rosado, porque representa a la bondad, en su vestimenta de guerrera lleva los colores azul, rojo y blanco; cuando viste cotidianamente aparece, primordialmente, con el color verde.

A pesar de que el color negro es utilizado como color de la oscuridad, también es usado por el protagonista Mamoru; ya sea, en su traje de batalla como en su atuendo.

También las protagonistas suelen matizar sus colores principales con otros colores cuando visten su atuendo diario.

VI. Recomendaciones

Las recomendaciones que se pueden brindar a partir de la presente investigación son las siguientes:

1. A los canales de televisión, tomar en cuenta la clasificación de los animes en cuanto a temática y al público al que va dirigido, porque pueden tener temas que no son de acuerdo a la edad en los que se plantea para evitar las censuras de los mismos.
2. A los estudiantes que realizan futuras investigaciones sobre animes para analizar más a fondo la narrativa visual y poder incluir el instrumento como método de recolección de datos de sus análisis.
3. A los asesores, para promover estos temas de análisis sobre los animes; ya que, son productos audiovisuales que transmiten una temática muy distinta a la de los dibujos occidentales, haciendo uso de diversas herramientas visuales para poder transmitir dichos mensajes.

VII. REFERENCIAS:

- Ciudad J. (2016) "Análisis De La Narrativa Audiovisual De La Película "En La Selva No Hay Estrellas", Escrita Y Dirigida Por Armando Robles Godoy"
- García, J. (2003). *Narrativa Audiovisual* (3aEd.). Madrid, España: Ediciones Cátedra (Grupo Anaya S.A.).
- Héller E. Psicología del color, recuperada de:
<http://www.sncpharma.com/assets/lib/kcfinder/upload/files/libros%20snc/Psicologia%20del%20Color.pdf>
- Meneses A. (2009) "*Las guerreras de la luna: análisis semiótico del manga Sailor Moon. Creación de ilustraciones en una nueva historia con base en los elementos de esta obra.*" Recuperado de:
http://132.248.9.195/ptd2009/enero/0638670/0638670_A1.pdf
- Perillan L. (2009), "Otakus en Chile". Recuperada de:
http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2009/cs-perillan_l/pdfAmont/cs-perillan_l.pdf,
- Psicología del color recuperada de:
<http://www.eartvic.net/~mbaurierc/materials/20%20Selectivitat/Psicologia%20del%20color.pdf>
- Sacoto F. & Sánchez M. (2010) "*Impacto del Anime y Manga Japonés*" Recuperada de:
https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwjYnvjDvNTNAhUp2oMKHY_vCokQFggeMAA&url=http%3A%2F%2Fdspace.ups.edu.ec%2Fbitstream%2F123456789%2F2666%2F1%2FTESIS.pdf&usg=AFQjCNFATjI-R7SnCmYTJYcIT-x8vMGR5g&sig2=c1wFhQPsrFvhe588m001Zg
- Salinas M(2008): La figura del héroe mítico como factor de interés en el anime los Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya)
https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwjYnvjDvNTNAhUp2oMKHY_vCokQFggeMAA&url=http%3A%2F%2Fdspace.ups.edu.ec%2Fbitstream%2F123456789%2F2666%2F1%2FTESIS.pdf&usg=AFQjCNFATjI-R7SnCmYTJYcIT-x8vMGR5g&sig2=c1wFhQPsrFvhe588m001Zg
- Ulloa L.(2014) "*Incidencia de la afición por el anime japonés en el estilo de vida de los jóvenes del club Mangetsu Trujillo 2014*"

- Vidal L. (2010) *“El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto”*
Recuperada de https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2010/100074/anime_a2010.pdf

Anexos

GUÍA DE ENTREVISTA

- **Título:** Guía de entrevista sobre la narrativa visual del anime Sailor Moon
- **Anime:** Sailor Moon
- **Autora:**
- **Año:** 1997
- **Entrevistado:**
- **OBJETIVO:** Conocer las principales características de la narrativa audiovisual presentes en el anime

PREGUNTAS PARA LA ENTREVISTA

1. ¿Cuáles son los animes que más han destacado en los años 90?
2. ¿Por qué los animes tuvieron tanto éxito la era de los 90?
3. ¿De qué manera se desarrolla la estructura narrativa visual de un anime?
4. ¿De qué manera utiliza el anime los saltos entre espacio-tiempo?
5. ¿Cuáles serían los principales aportes técnicos utilizados en el anime?
6. ¿Cómo se maneja el tema de colores en el anime Sailor Moon?
7. ¿Cómo opera los movimientos de cámara del anime Sailor Moon?

Guía de observación

COMPONENTES ESTRUCTURALES																																			
TIEMPO																																			
Tiempo condensado								Tiempo abolido																											
Tiempo fiel								Tiempo trastocado																											
Observaciones:																																			
ESPACIO																																			
Convencional												Temporal																							
Discursivo												Sintético																							
Observaciones:																																			
ACCIÓN																																			
Nivel conceptual																																			
La acción tiene un motivo				La acción es intencional				La acción genera responsabilidad				La acción produce deseo				La acción tiene una razón de actuar				La acción persigue un fin				La acción tiene agentes				La acción es elegida				La acción tiene preferencia			
Observaciones:																																			
Nivel proposicional																																			
Argumenta								Promete								Ejercita poder								Aprecia											
Concede								Declara intenciones								Nombra								Aprueba											

Admite		Abraza intenciones		Ordena		Desaprueba	
Observaciones							
Nivel argumental							
Observaciones							
PERSONAJES							
Planos					Redondos		
Observaciones:							
HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES							
PLANOS							
Gran plano general					Medio		
General					Primer Plano		
Completo					Primerísimo primer plano		
Americano					Detalle		
holandés							
Observaciones:							
ANGULOS							
Normal					Invertido		
Picado					Nadir		
Contrapicado					Cenital		

Al ras							
Observaciones:							
MOVIMIENTOS							
Panorámico							
Horizontal		Vertical		Oblicuo		Circular	
Barrido							
Travelling							
Acompañamiento		Aproximación		Alejamiento		Circular	
Horizontal		Vertical		Oblicuo		Travelling zoom	
Zoom							
Zoom in				Zoom out			
Stedycam							
La grúa							
Cámara en mano							
Observaciones:							
Color							
Uso del color denotado		Uso del color icónico		Uso del color fantasioso		Uso del color señaletico	
Uso del color connotado		Uso del color saturado		Uso del color emblemático		Uso del color luminoso	
Observaciones							



Federico Sabana - director del Trujillo Comic y docente de la UPAO



Martin Alva – Comerciante Minovista