



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

Análisis de la narrativa audiovisual del anime "Kimetsu
no Yaiba", 2023

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciado en Ciencias de la Comunicación**

AUTOR:

Aguilar Romero, Diego Antonio (orcid.org/0000-0001-5608-8388)

ASESORA:

Mgtr. Quintana Sanchez, Noemi (orcid.org/0000-0002-3789-6328)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Procesos Comunicacionales en la Sociedad Contemporánea

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA – PERÚ

2023

Dedicatoria

A mis padres Pedro y Rosa, por haber sido pieza importante en mi formación no sólo como profesional, sino también como persona. Les debo todo lo que soy hoy en día, por lo que siempre estaré eternamente agradecido.

A mis hermanas Ximena y Nicole, por haberme apoyado durante todo este tiempo, recuerden siempre seguir lo que les dicta el corazón, no dejen que sus miedos o debilidades los aleje de sus objetivos.

A mi sobrina Guadalupe, por alegrarme en los momentos difíciles y darme una razón más para cumplir mis metas, sé que tú también crecerás y te convertirás en alguien a quién admirar.

A mi gata Yunocchi, por haberme acompañado durante cada momento en la elaboración de esta tesis, valió la pena madrugarse junto a ella. Y a mi Perro Doki por haberme acompañado gran parte de mi vida, siempre te llevaré vivo en mi corazón.

Y a todos los futuros investigadores que deseen realizar este u otros tipos de trabajos sobre la animación japonesa, háganlo, no teman innovar. Recuerden que el tiempo no espera a nadie, no les hará compañía ni compartirá sus penas.

Agradecimiento

Agradezco a la Universidad César Vallejo por haberme aceptado y abrirme las puertas a esta gran carrera universitaria.

También agradezco de todo corazón a mi asesora la Magister Noemi Quintana por su paciencia e interés, gracias por creer en mí y en mi tema de estudio.

Mi agradecimiento también a todos los docentes y compañeros que me han acompañado durante estos años, he aprendido mucho de cada uno y espero volver a verlos en algún futuro.

Índice de contenidos

Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Índice de contenidos	v
Índice de tablas	vi
Índice de gráficos y figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	19
3.1. Tipo y diseño de investigación	19
3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización	19
3.3. Escenario de estudio	21
3.4. Participantes	22
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	23
3.6. Procedimientos	24
3.7. Rigor científico	24
3.8. Método de análisis de la información	25
3.9. Aspectos éticos	26
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	27
V. CONCLUSIONES	34
VI. RECOMENDACIONES	35
REFERENCIAS	36
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1. Categorías y Subcategorías	20
Tabla 2. Participantes	23
Tabla 3. Técnicas e Instrumentos	24
Tabla 4 Validadores de Instrumento	25

Índice de gráficos y figuras

Figura 1. Animes más populares en estas últimas décadas	8
Figura 2. El anime como elemento transcultural	9
Figura 3. Demografías del anime	10
Figura 4. Peruanos aficionados al anime	10
Figura 5. Kimetsu no Yaiba Manga	11
Figura 6. Cinemark Perú anunciando “Kimetsu no Yaiba: Mugen Train”	13
Figura 7. Cadena de la Narrativa	14
Figura 8. Estilos de dibujo en el manga	16
Figura 9. Recursos audiovisuales en el anime	18
Figura 10. Personajes de Kimetsu no Yaiba	28
Figura 11. Escenarios de Kimetsu no Yaiba	28
Figura 12. Flashbacks de Gyutaro y Daki	29
Figura 13. Arte conceptual de Tanjiro Kamado	30
Figura 14. Contraste de color entre Akaza y Rengoku	31
Figura 15. Plano e iluminación en Kimetsu no Yaiba	32
Figura 16. Escena donde suena “Kamado Nezuko no Uta”	33
Figura 17. Tanjiro Kamado	33

Resumen

En estas últimas décadas el anime se ha vuelto muy popular, parte de este éxito es gracias al gran alcance que brinda el internet y los servicios de streaming, pero existen muchas otras razones de este éxito, entre ellas se encuentra la característica narrativa audiovisual que posee el anime, la cual a través de sus recursos audiovisuales y narrativos nos brindan un sinfín de historias llena de fantasías y mucho corazón. Entre la gran cantidad de animes que existen se encuentra Kimetsu no Yaiba, un anime perteneciente a la demografía Shonen, el cual ha logrado éxito desde su estreno en 2019, pero este éxito no solo se sitúa en Japon, su país de origen, ya que también llegó a muchos más continentes a tal punto de volverse importante en el público latinoamericano. De acuerdo a lo mencionado, la presente investigación se realizó con el objetivo de analizar cómo se utilizó la narrativa audiovisual en el anime Kimetsu no Yaiba. Debido a la temática de la investigación se utilizó una metodología con enfoque cualitativo, además se utilizó como diseño el estudio de caso y la hermenéutica. Además, partiendo de las teorías de la narrativa y la relevancia, se utilizó como técnica la observación y como instrumento la guía de observación para facilitar el análisis del apartado narrativo y audiovisual de Kimetsu no Yaiba y analizar cómo utilizó su narrativa audiovisual.

Palabras clave: Anime, Narrativa Audiovisual, Kimetsu no Yaiba, Demon Slayer.

Abstract

In recent decades anime has become very popular, part of this success is thanks to the great reach provided by the internet and streaming services, but there are many other reasons for this success, among them is the audiovisual narrative characteristic that anime has, which through its audiovisual and narrative resources provide us with endless stories full of fantasies and a lot of heart. Among the large number of anime that exist is Kimetsu no Yaiba, an anime belonging to the Shonen demographic, which has achieved success since its premiere in 2019, but this success is not only located in Japan, its country of origin, as it also reached many more continents to the point of becoming important in the Latin American audience. According to the aforementioned, the present research was conducted with the objective of analyzing how the audiovisual narrative was used in the anime Kimetsu no Yaiba. Due to the subject matter of the research, a methodology with a qualitative approach was used, in addition, the case study and hermeneutics were used as a design. In addition, based on the theories of narrative and relevance, observation was used as a technique and the observation guide as an instrument to facilitate the analysis of the narrative and audiovisual section of Kimetsu no Yaiba and to analyze how it used his audiovisual narrative.

Keywords: Anime, Audiovisual Narrative, Kimetsu no Yaiba, Demon Slayer.

I. INTRODUCCIÓN

Según Intriago y Rodríguez (2018) el anime ha logrado un crecimiento significativo en los últimos años, convirtiéndose en un fenómeno cultural global capaz de generar sentimientos, intereses y gustos entre sus consumidores (p.7). Este éxito ha permitido la presencia del anime en largometrajes, videojuegos, series, merchandising e incluso en campañas publicitarias y colaboraciones con algunas empresas (Álvarez y Melguizo, 2020, p.127). Un cambio muy significativo considerando que Japón fue alguna vez un país que debido a guerras e inseguridades cerró completamente toda relación con el mundo exterior a comienzos del siglo XVII (Macedo y Menchaca, 2018).

Debido a esto, actualmente se puede considerar al anime como una de las principales fortalezas de Japón, ya que es un medio donde pueden manifestar globalmente sus costumbres, ideales, pensamientos, cultura, etcétera. Incluso ha sido de ayuda para incrementar el turismo debido a que, al desarrollarse en lugares existentes en Japón, muchos aficionados se sienten interesados en visitar y conocer el lugar donde se llevan a cabo ciertas series, tal es el caso de Lucky Star, este anime se desarrolla en la ciudad de Kuki ubicada en la región de Kanto de Japón, la cual hasta la actualidad se le considera un sitio sagrado para sus fans (Yamamura, 2014, p.2).

El éxito del anime puede deberse al apartado audiovisual que tiene, poseyendo grandes tributos artísticos capaces de conectar con la audiencia (Guarín, S. 2019, p.6). El actual modelo de animación japonesa posee características claves como su animación ilimitada, gracias al uso de las nuevas tecnologías, su amplitud temática, su compleja línea narrativa y, sobre todo, un particular estilo de dibujo (Ozawa, 1999, 13-67). Otra causa importante del éxito del anime es que es capaz de manejar todos los géneros y adaptarse sin ningún problema a ellos, trayendo múltiples opciones al consumidor, además que muchos de los temas utilizados son universales (Fernández et al., 2022, p. 12). Entre los más conocidos se encuentran el kodomo, shoujo, shounen, josei, seinen, slice of life, etc (Chan y Wong, 2017).

Según Sen y Rong (2019) el anime es capaz de tener un efecto positivo en sus consumidores, como la valentía para perseguir sus sueños, la

determinación para desafiar las dificultades y el trabajo en equipo. Aunque también pueden tener un impacto negativo en la formación de valores como la presencia de la violencia y la pornografía (p.272).

Dentro del contexto nacional, Perú también fue parte de esta globalización del anime, se podría considerar al grupo de fanáticos “sugoi” como responsables del primer contacto entre los peruanos y el anime, debido a las reuniones mensuales donde se proyectaba anime subtulado a inicios de los 90. (Pachas, 2020, p.20). Otro dato importante es que en 2019 la plataforma de streaming Crunchyroll reveló que, con más de 1 millón de suscriptores, Perú era el décimo país que más consume anime en Latinoamérica (Arango, 2019). Por otra parte, su consumo también se vio presente en la adquisición de productos relacionados al anime, durante la pandemia surgieron más de 130 negocios en este rubro, permitiendo que muchos peruanos tengan la oportunidad de adquirir mercancía oficial de sus animes favoritos (López, 2022).

Durante marzo del 2023 se estrenó en la sala de cines peruanos la segunda película de una de las series animadas japonesas más destacadas de la última década, Kimetsu no Yaiba, o también llamado “Demon Slayer”, es un anime perteneciente a la demografía “Shonen”, el cual ha ganado una gran notoriedad en este lado del mundo. Su anterior película, Kimetsu no Yaiba the Movie: Mugen Train, fue uno de las más taquilleras del año 2020 en diferentes partes de Latinoamérica, considerando las restricciones por el Covid que aún estaban vigentes en ese entonces, sin embargo, logró recaudar \$507,127,293 convirtiéndola en la película de animación japonesa más taquillera en la historia (Salallena, 2020).

Con lo ya mencionado se entiende que actualmente el anime es un producto audiovisual muy consumido globalmente, de aquí se destaca un término importante, la narrativa audiovisual, ya que fue de suma importancia en el éxito que el anime ha generado en todo el mundo, por lo que se deduce que el anime Kimetsu no Yaiba podría deber su éxito a este factor, sin embargo es importante comprender como utilizó su narrativa audiovisual para lograr posicionarse como uno de los más populares en esta última década, de acuerdo a lo planteado, se formuló como problema general ¿Cómo se utilizó la narrativa audiovisual en el anime Kimetsu no Yaiba?, además se formuló como problemas

específicos ¿Cómo se utilizaron los recursos narrativos en el anime Kimetsu no Yaiba? y ¿Cómo se utilizaron los recursos audiovisuales en el anime Kimetsu no Yaiba?

La justificación social de esta investigación se sostiene en el anime ha trascendido su mera condición de entretenimiento para convertirse en un fenómeno cultural capaz de influenciar la vida diaria y la formación de la identidad de jóvenes aficionados al anime. Además, Kimetsu no Yaiba ha ganado una inmensa popularidad a nivel mundial, convirtiéndose en un fenómeno cultural, a tal punto de que su éxito trasciende las fronteras de Japón y ha impactado a audiencias globales. Analizar la narrativa audiovisual de este anime podría ayudar a entender porque este tipo de animación ha logrado tanto éxito. Por otra parte, la justificación metodológica de esta investigación consiste en un análisis de la narrativa audiovisual mediante una guía de observación, por lo que permitirá un análisis exhaustivo y riguroso de los recursos narrativos y audiovisuales que se encuentran en Kimetsu no Yaiba con el objetivo de analizar cómo se presentan o usan en este anime. Además, esta investigación puede ser aplicada en el campo de estudio sobre medios de comunicación y la industria del entretenimiento. Adicionalmente, por parte de la justificación práctica los resultados de esta investigación tendrán aplicaciones prácticas en varios ámbitos. En primer lugar, podrían ser de interés para la industria del entretenimiento y para la producción de anime, ya que proporcionarán información valiosa cómo se utilizó la narrativa audiovisual en este anime, considerando el éxito de una serie. Esto podría orientar la creación de futuros contenidos y estrategias de marketing dirigidos a este público; incluso podría ser útil para las plataformas de streaming y los canales de distribución que deseen satisfacer las preferencias de los otakus peruanos. Además, esta investigación puede servir como base para posteriores investigaciones y análisis sobre el anime.

En cuanto a los objetivos esta investigación, el objetivo general es analizar cómo se utilizó la narrativa audiovisual en el anime Kimetsu no Yaiba, por otro lado, de forma específica se va a examinar cómo se utilizaron los recursos narrativos en el anime Kimetsu no Yaiba y describir cómo se utilizaron los recursos audiovisuales en el anime Kimetsu no Yaiba.

II. MARCO TEÓRICO

Tras buscar información acerca del anime y la narrativa audiovisual se encontraron estudios que sirvieron como antecedentes para esta investigación, desde un contexto nacional, Tapia (2021) en su investigación tuvo como objetivo analizar cómo se usó la narrativa audiovisual en la película La última Noticia. La investigación tuvo un enfoque cualitativo, además se utilizó como instrumento la guía de observación. Se concluyó que esta película cuenta con personajes que están bien contruidos y con espacios manejados cuidadosamente. Además, el apartado sonoro sirve para acompañar a los diálogos y acciones de los personajes.

Por su parte, Chavarría (2021) en su investigación tuvo como objetivo analizar el discurso bélico de la saga de Kakashi Gaiden en el anime Naruto: Shippūden, 2021. La investigación tuvo un enfoque cualitativo con un diseño de estudio de caso, para ello utilizó como instrumento una guía de observación. Se concluyó que el anime “Naruto” posee una historia que se refleja en los escenarios, personajes y en la narrativa. Además, se destaca la importancia que tiene los recursos audiovisuales en esta historia.

Mientras que Ponce y Ramos (2022) en su investigación planteó como objetivo analizar la narrativa audiovisual de la serie El Juego del Calamar. La investigación tuvo un enfoque cualitativo, por lo cual utilizó como instrumentos una guía de observación y una ficha de entrevista. Se concluyó que el juego del calamar presenta todos los recursos que brinda la narrativa audiovisual, ya que todas se complementan para brindar una historia más entendible y con un mejor desarrollo.

En cuanto Acuña (2023) en su investigación planteó como objetivo analizar la narrativa audiovisual del anime Blue Period. La investigación fue descriptiva y se utilizó como instrumento una guía de observación. Los resultados arrojaron que Blue Periods hace uso de diversos aspectos técnicos y estéticos para presentar imágenes visuales mucho más llamativas pero que a su vez van de acuerdo a la narrativa del anime, la cual a través de personajes en constante desarrollo brinda una historia entretenida.

Por su parte, Giraldo y Santa (2021) en su investigación planteó como objetivo identificar la narrativa audiovisual de la batalla entre dos personajes del anime Naruto Shippuden. La investigación fue cualitativa y utilizó la ficha de observación como instrumento aplicándose en 4 capítulos de este anime. Se concluyó que la narrativa audiovisual es capaz de lograr el éxito que se espera debido al correcto uso de los recursos correspondientes a la estructura narrativa y audiovisual.

En un contexto internacional, Hanifah y Paramita (2020) en su investigación tuvo como objetivo analizar el feminismo en el subgénero mahou shoujo en los personajes principales de los animes Sailor Moon y Puella Magi Madoka Magica. La investigación tuvo un enfoque cualitativo y consistió en una revisión bibliográfica. Se concluyó que el género Mahou Shoujo contribuye al empoderamiento ya que los estereotipos que se construyen en estas historias presentan a las mujeres como entidades capaces de vivir y valerse por sí mismas.

Por su parte Azzi (2021) en su investigación tuvo como objetivo demostrar como el anime Violet Evergarden reinventa “el poder femenino” de Sailor Moon a través literatura japonesa moderna. La investigación tuvo un enfoque cualitativo y consistió en una revisión bibliográfica. Se concluyó que en Sailor Moon las chicas mágicas suelen limitarse al heroísmo masculino socialmente construido, pero esto es reinventado por Violet a través de la fuerza y la subversión de la feminidad.

Mientras que, Cano (2023) en su investigación tuvo como objetivo analizar como las bandas sonoras del anime sus recursos han evolucionado entre 1917 y 2000. La investigación tuvo un enfoque cualitativo y consistió en una revisión bibliográfica junto a una ficha de análisis. Se concluyó que la música en el anime durante este lapso de tiempo ha servido para apoyar a la narrativa, por ejemplo, para profundizar en los personajes, ambientar lugares y épocas, potenciar ciertos momentos de la historia, otorgar emoción a los momentos sentimentales, etcétera.

En cuanto Gough (2020) en su investigación tuvo como objetivo examinar el desarrollo de la franquicia Puella Magi Madoka Magica desde la perspectiva

del crecimiento de las ecologías mediáticas de personajes. La investigación tuvo un enfoque cualitativo y consistió en una revisión bibliográfica. Se concluyó que a pesar que este anime presenta una historia de desesperanza y sufrimiento donde sus personajes son brutalmente asesinados, la comercialización de los personajes de Madoka Magica los muestras en situaciones más relajadas y casuales, ignorando el peligro en el que se encuentran durante los capítulos.

Finalmente, Chu (2020) en su investigación tuvo como objetivo analizar el anime Puella Magi Madoka Magica a través de métodos críticos. La investigación tuvo un enfoque cualitativo y consistió en una revisión bibliográfica. Se concluyó que este anime representa las dificultades que se existen al resistirse a un futuro impuesto desde un punto de vista variado, ya que si bien hay quienes se rinden y entran en un callejón sin salida, hay otros quienes ven una luz esperanza que los motiva a seguir.

Antes de dar a conocer las definiciones conceptuales es importante mencionar las teorías que nos han ayudado a poder entender de mejor forma lo que se quiere estudiar, ya que la importancia e influencia de cada una aún se considera vigente y nos permite tener una base con la que podemos dar inicio a nuestra investigación.

Una de las teorías consideradas es la teoría de la narrativa, la cual desde la perspectiva del teórico de cine Kristin Thompson, la narración en el cine debe consistir en una cadena, la cual debe ser fácil de seguir para la audiencia. Esto dependerá de permitir a los guionistas o directores crear una cadena donde los personas, acontecimientos, tiempo y espacio puedan desarrollarse correctamente (Cutting, 2016). Es decir, toda historia debe presentar una narrativa coherente, pero evitando caer en lo complejo, ya que esto alejará a la audiencia de nuestra historia. Relacionándolo con nuestro tema, los animes deben poseer una historia fácil de entender, pero a su vez brindar personajes bien escritos y una correcta representación del tiempo y espacio.

Otra teoría considerada ha sido la teoría de la relevancia, la cual fue desarrollada por los lingüistas Deirdre Wilson y Dan Sperber, para ambos era relevante estudiar el cómo un emisor construye y da forma a su mensaje a través de diferentes estímulos que logran captar la atención del destinatario, quien se

encargará de decodificar y comprender el mensaje mediante la relevancia que se le otorga a cada elemento del enunciado (Mendo, 2015). Wilson y Sperber destacan lo importante que son los elementos dentro de este proceso entre emisor y receptor, ya que si el mensaje no es relevante para el receptor simplemente lo ignorará. Contextualizándolo con nuestro tema, todos los elementos importantes vendrían a ser los recursos de la narrativa audiovisual del anime, ya que el destinatario, en este caso la audiencia de cualquier anime, se verá interesado en este siempre y cuando capte su atención, y considerando que el anime es un producto audiovisual, va a depender del uso de sus recursos para destacar frente a la competencia.

Dejando a un lado las teorías, la animación japonesa, también conocida como anime, se ha vuelto globalmente popular, trayendo consigo una gran oleada de aficionados al anime, ya que genera en ellos sentimientos únicos, que a su vez se puede volver en una atracción por otros productos culturales de origen japonés (Fernández et al., 2022). Existen muchos factores sobre el éxito del anime fuera de su país de origen, con respecto a esto Miguel Abad (2022) menciona que “el anime posee características únicas que lo separan de otras animaciones como los famosos cartoon, destacando las complejas narrativas presentes en algunos animes y los llamativos diseños de personajes” (p.3).

Recordemos que el anime por lo general suele ser la adaptación de un manga, obra literaria, novela ligera o incluso puede llegar a ser una propuesta original de un estudio de animación (García, 2022). Aunque lo más frecuente es que “un anime sea la adaptación de un manga, el cual también posee patrones y elementos narrativos similares a grandes obras literarias, siendo la única diferencia la presencia de representaciones visuales de la historia en forma de dibujos” (Groza & Momanu, 2022, p.54). Además, el manga se ha vuelto parte de la vida cotidiana en Japón, siendo consumido no solo por niños, sino también por personas de todas las edades, esto podría deberse al trasfondo histórico, económico y cultural que posee, lo cual lo convierte en un elemento básico en la sociedad japonesa contemporánea (Pimienta, 2022).

Figura 1

Animes más populares en estas últimas décadas.



Nota. La imagen muestra algunos de los más reconocidos a nivel mundial, entre ellos Dragon Ball Z, One Piece, Neon Genesis Evangelion, Re: Zero, etcétera.

Como se mencionó anteriormente, el anime ha sido una herramienta para que Japón pueda transmitir parte de su cultura al mundo. Su proyección en televisión, y su fácil acceso por medio de internet, han ayudado en este proceso, donde el público no japonés se ha visto interesado en cambios de identidad y de personalidad, todo esto reflejado en ciertos aspectos como sus pensamientos y vestimentas (Guarín, 2019). Por otra parte, debido al gran apego y admiración, muchos de estos aspectos culturales presentados en medios audiovisuales pueden llegar a ser parte de la identidad de uno mismo. Es decir, ya no solo se trata de que “las series pueden incorporar elementos culturales a una persona, sino que también pueden modificar los valores e ideologías, a tal punto de apropiarse de estas dejando de lado su cultura propia” (Cruz y Cáceres, 2022, p.12).

Debido a la gran internacionalización del anime a través de diversas plataformas audiovisuales y el aumento de interés en todo el mundo por la cultura japonesa, El Gobierno japonés ha reconocido el valor didáctico de la animación del país como elemento transcultural (Gil, 2020). Esta transculturización permite que la animación japonesa transmita valores, principios, costumbres y tradiciones en este medio audiovisual, el cual mantiene un balance perfecto entre su rol como industria y su faceta cultural, lo cual lo convierte en “un producto de alta calidad que exhibe al mundo las cualidades de Japón, a través de un medio

en auge para el espectador, que debido a sus elementos puede explotar al máximo sus capacidades para dar al espectador una experiencia única capaz de preservar siglos de historia japonesa con las técnicas más actuales de producción audiovisual” (Gil, 2020, p.435).

Figura 2

El anime como elemento transcultural



Nota. La imagen muestra una escena de “Edomae Elf” (2023), el cual es un anime que expone costumbres, tradiciones y parte de la cultura e historia japonesa.

El anime también suele caracterizarse por tener un argumento complejo y detallado, personajes en constante desarrollo y un estilo artístico creativo y distintivo. Además, es capaz de abordar diversos temas, como la amistad, el honor, el respeto, las ambiciones y la superación de obstáculos (Alsubaie & Alabbad, 2020). El anime ha logrado volverse un fenómeno en el mundo de la animación, incluso mucho mayor de lo que ha sido la animación occidental, esto gracias a la extensa gama de géneros y demografías (Yusof et al, 2022). Lo cual permite que los animes y mangas puedan clasificarse en función al público al que va dirigido, que por lo general varía dependiendo la edad y sexo del grupo demográfico (Butler, 2019).

Figura 3

Demografías del anime



Nota. La imagen muestra algunos animes pertenecientes a las demografías anteriormente mencionadas.

Por otra parte, un sector importante para esta industria son los aficionados al anime, o también conocidos como “Otakus”, este término hace referencia también a aficionados al manga y videojuegos. “Los Otakus forman parte de esta globalización del anime, ya que, a través de diversas formas, como ver y recomendar anime, traducir o leer mangas, crear Fanarts, hacer Cosplay y entre otras cosas, dan a conocer sus gustos a sus círculos sociales” (Tariq & Nestie, 2021, p.187).

Figura 4

Peruanos aficionados al anime



Nota. La fotografía perteneciente a Friki Art Perú muestra a un grupo de aficionados al anime vestidos de sus personajes favoritos.

Actualmente hay un anime que ha logrado posicionarse como uno de los más exitosos de esta última década, Kimetsu no Yaiba, también llamado Demon Slayer, es un manga escrito e ilustrado por Koyoharu Gotōge, el cual publicó en la Weekly Shōnen Jump durante 2016 hasta el 2020. Pero no fue hasta 2019 que obtuvo su adaptación animada por parte del estudio de animación Ufotable.

La historia de este anime se desarrolla a comienzos del siglo XX durante la era Taisho de Japón, donde existe una leyenda que menciona que unas extrañas criaturas atacan y devoran a las personas por la noche. Tanjiro Kamado es el protagonista de esta historia, el cual es un joven de un corazón amable y bondadoso que un día al regresar a su casa se da con la sorpresa de que toda su familia fue asesinada a excepción de su hermana menor, Nezuko Kamado, quien tras este suceso terminó convertida en un demonio con un comportamiento mucho más dócil a comparación de los demás. Es así que Tanjiro tendrá que convertirse en un cazador de demonios para encontrar una forma de volver a la normalidad a su hermana, pero en el camino se encontrará con un sinnúmero de obstáculos y agradables compañeros que se unirán en su aventura (Kimetsu no Yaiba Wiki, s.f).

Figura 5

Kimetsu no Yaiba Manga



Nota. La imagen muestra el diseño que tienen alguno de los personajes de Kimetsu no Yaiba en el manga.

Cuando la serie se emitió en 2019, las ventas del manga crecieron de manera exponencial, tanto que a finales de ese mismo año vendió 12 millones de tomos. Mientras que, a finales del 2020, vendió 82,3 millones de tomos, una

cantidad exorbitante, considerando que One Piece, uno de los mayores exponentes del anime y manga en Japón, vendió en ese mismo tiempo 7,7 millones (Japan Today, 2021).

Actualmente la plataforma de streaming Netflix posee el anime como parte de su catálogo desde el 2021, algo importante de mencionar es que dentro de la plataforma suele ubicarse en el top 10 de series animadas japonesas más vistas en Latinoamérica (Moore, 2019). Existen varios puntos que hacen de Kimetsu no Yaiba un anime atractivo, entre los cuales se encuentran su animación de alta calidad, historia y música. Además, el constante sentimiento de peligro, las batallas increíbles y un protagonista puro de corazón, son factores que también pueden contribuir en su éxito (García, 2021).

Pero este éxito no solo se remonta al formato televisivo, Kimetsu no Yaiba ya ha contado con 2 largometrajes que debido a la alta demanda fueron estrenados en diferentes países de América y Europa. La primera película, "Kimetsu no Yaiba: Mugen Train", fue estrenada durante la pandemia, pero a pesar de eso logró ocupar las primeras posiciones en el Top de taquilla en distintas partes del mundo (Vélez, 2021). El público peruano también fue parte de estos estrenos, contando con ambas películas en distintas cadenas de cine del país, esto demuestra que Kimetsu no Yaiba también se ha convertido en un fenómeno para nuestro país, trayendo consigo un sinfín de fanáticos.

Figura 6

Publicación de Cinemark Perú anunciando “Kimetsu no Yaiba: Mugen Train”



Nota. La imagen muestra la publicación que hizo la red social de Cinemark Perú para anunciar la preventa de la película “Kimetsu no Yaiba: Mugen Train”.

En cuanto la narrativa, es importante mencionar que esta puede encontrarse en múltiples contextos funcionales y comunicativos. Además, puede materializarse en múltiples soportes expresivos. Jesús García (1993) menciona en su libro “Narrativa Audiovisual” que “este tipo de narrativa es capaz de contar historias a través del uso de imágenes visuales y acústicas, incluso posee recursos y procedimientos únicos; los ejemplos más notorios donde se presenta la narrativa audiovisual son en el cine y la televisión” (p.13). Si bien el formato cinematográfico y serial pueden tener diferencias visibles, ambos medios comparten la misma intención narrativa y son capaces de hacerlo usando los mismos recursos audiovisuales y narrativos (Loriguillo, 2018).

En cuanto los recursos narrativos, según Kristin Thompson la estructura base de la narrativa consiste en una cadena coherente entre el espacio, tiempo y personajes. No se puede crear una narración sin un espacio donde se pueda desarrollar, tampoco se puede avanzar sin establecer un tiempo donde los acontecimientos puedan ir en un sentido, finalmente se necesita de personajes para que puedan ser parte de ellos. Es por esto que se considera a estos tres elementos imprescindibles y basta la ausencia de tan solo uno para que se origine una ruptura en la diégesis, por lo que nuestro discurso dejaría de

considerarse narrativo (Cutting, 2016). Según lo expuesto, la subcategoría “Narrativa” considerará como indicadores el espacio, tiempo y personajes.

Figura 7

Cadena de la Narrativa.



Nota. La imagen representa la cadena propuesta por Thompson, donde personajes, tiempo y espacio están relacionados y dan forma a la narrativa.

El espacio es el lugar donde todos los elementos narrativos pueden llevarse a cabo para dar pie a los acontecimientos de un relato (Gámez, 2020). Por su parte, Bernabeum, López y Planet (2016) en su libro “Lengua castellana y literatura” mencionan que el espacio en la narración puede dividirse de 3 formas:

- El espacio puede ser real si presenta escenarios auténticos e identificables.
- El espacio puede ser imaginario si el escenario no existe y es una invención basada en algo real.
- El espacio puede ser fantástico si es creado en su totalidad.

El tiempo es la forma cronológica de una historia, la cual puede poseer varios ritmos y progresiones, ya que no siempre seguirá un orden habitual. Según Marcel Martin (2002) en su libro “lenguaje del cine” el tiempo posee cuatro estructuras en los relatos.

- El tiempo condensado es aquel que presenta una continuidad lineal y causal.
- El tiempo fiel se encarga de acompañar a la historia sin ningún tipo de corte y en tiempo real.

- El tiempo abolido presenta una mezcla de distintas temporalidades en un mismo relato.
- El tiempo trastocado se basa en los saltos de tiempos, se hace uso de flashbacks (salto al pasado) y flashforwards (salto al futuro).

Los personajes en la narrativa pueden ser las figuras humanas e imaginarias, que tienen un rol en la historia, sin importar que tan importante o cual sea su participación, además de contar siempre con características específicas (Cho et al, 2020). Por su parte, Elena Galán (2005) en su artículo “La creación psicológica de los personajes para cine y televisión” propone tres dimensiones con las que podemos definir a los personajes, las cuales son:

- Pensar: Hace referencia a las creencias, ética, y razonamiento del personaje.
- Actuar: Son las acciones, decisiones y actitudes del personaje
- Sentimientos: Es el lado sentimental del personaje, también puede referirse a sus reacciones emocionales.

En cuanto los recursos audiovisuales, estos se hacen uso en una infinidad de medios, siendo el anime uno de ellos. Según Antonio Horno en su libro “El lenguaje del anime. del papel a la pantalla” los elementos audiovisuales en el anime enriquecen su impacto en la audiencia debido a las diversas piezas que lo conforman, como el dibujo que ayuda a retratar la expresividad capaz de transmitir las emociones de un personaje y toda una escena entera. También considera importante el correcto uso del color, una adecuada iluminación y una buena elección de planos, ya que todos estos deben contribuir al propósito de la escena. Finalmente, todo se acompaña con idónea banda sonora que junto a lo ya explicado darán como resultado una excelente narrativa audiovisual (citado en Senosain, 2022, p.15).

El dibujo en el anime se ha convertido en algo muy popular, esto se evidencia mucho en la cantidad de artistas y series de occidente que hacen uso de este estilo, además de la gran demanda que existe en todo el mundo por mercadotecnia con este estilo. “Alguna de las principales cualidades de este estilo de dibujo son los grandes y ovalados ojos, la gran variedad en forma y

colores del cabello, las pequeñas proporciones de la nariz y boca, etcétera., aunque cabe aclarar que esto puede variar de acuerdo a la época y al dibujante” (Museo ABC, 2014, p.2).

Figura 8

Estilos de dibujo en el manga



Nota. Esta imagen muestra diferentes estilos de dibujos de algunos mangas.

En cuanto al color en los medios audiovisuales tienen el principal objetivo de crear imágenes coloridas, dinámicas y bellas. Pero también tienen un papel importante en la narración visual, ya que es capaz de afectarnos emocional, psicológica e incluso físicamente. Entre sus principales funciones en el apartado narrativo visual se encuentran atraer la atención a detalles significativos, marcar el tono de una película, representar rasgos de los personajes, mostrar cambios o arcos argumentales (Studio binder, 2016). Audiovisualmente el color puede tener 4 usos:

- Color pictórico: Intenta mostrar los colores y composición de las pinturas dando un peculiar tono artístico.
- Color histórico: Intenta asemejarse el estado de ánimo cromático de una época.
- Color simbólico: Los colores se utilizan para sugerir y enfatizar ciertos efectos.
- Color psicológico: Los colores representan un estado anímico único.

En cuanto la iluminación, esta tiene un papel importante ya que debe de presentar y definir con claridad los elementos narrativos, esto siempre variará de

acuerdo a lo que pretenda expresar (Gutiérrez, 2002). La iluminación puede dividirse en los siguientes tipos:

- Luz principal: Considerada como la más importante ya que enfoca directamente al sujeto.
- Luz de relleno: Se coloca al lado contrario de la luz principal para eliminar las sombras.
- Contraluz: Se coloca detrás del sujeto para separarlo del fondo de la escena.
- Luz de fondo o ambiente: Ilumina el fondo para crear más profundidad y poder observar los elementos de la escena.

Por su parte, los planos enriquecen al material visual ya que manejan distintas pautas, las cuales manejan individualmente una interpretación y sentido único. El uso de distintos planos ayudará a contar de una mejor forma la historia, ya que aportará significativamente a las acciones en ella y hará que el espectador comprenda mejor lo que se quiere contar (Salazar, 2020). Los planos pueden dividirse de la siguiente forma:

- Plano general, aquel que nos da una información amplia sobre el espacio donde sucede la acción y cómo se sitúan los personajes.
- Plano entero, aquel que nos muestra el cuerpo entero de uno o más personajes.
- Plano americano, aquel que nos muestra a uno o más personajes desde el medio muslo hasta llegar a la cabeza.
- Plano medio, aquel que nos muestra a uno o más personajes desde la cintura para arriba.
- Primer plano, aquel que nos acerca a una parte en específico del personaje que queremos mostrar.
- Plano detalle, aquel que nos acerca un objeto en específico.

Figura 10

Recursos audiovisuales en el anime



Nota. La imagen muestra el proceso y los recursos audiovisuales en la elaboración de un anime.

Finalmente tenemos a la banda sonora, la cual para Cano (2023) se refiere al acompañamiento sonoro que posee un producto audiovisual. Con respecto a esto, una banda sonora se puede dividir en los siguientes elementos:

- El ruido, aquel que se usa para darle un toque realista al producto audiovisual, pueden ser ruidos naturales o mecánicos.
- La música, aquella que le brinda un refuerzo en el drama, acciones o diálogo de un producto audiovisual, puede ser original o también puede usarse músicas ya creadas e incluso adaptarlas.
- El silencio, aquel que se usa cuando se quiere dar un mayor impacto en la historia, también se usa cuando las imágenes hablan por sí solas.
- La palabra, son los diálogos que se escuchan en los productos audiovisuales, esto incluye también las voces en off.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación:

Debido al planteamiento del problema, la investigación será del tipo básica, la cual consiste en la creación y permanencia de un mismo marco teórico. Además, “tiene como objetivo incrementar conocimientos científicos, pero sin llegar a contrastarlo” (Muntané, 2010, p.221).

3.1.2 Diseño de investigación:

La investigación tuvo un enfoque cualitativo, el cual según Sánchez (2019) se basa en evidencias que se encaminan más a la descripción profunda de lo que se quiere estudiar con el fin de comprenderlo y explicarlo (Sánchez, 2019). Además, este enfoque nos ayudará debido a la naturaleza de los problemas y objetivos planteados.

Así mismo, es de tipo básica, el cual “consiste en el estudio de un problema con el único objetivo de buscar más conocimiento, con el fin de formular otros nuevos o modificar algunos principios ya existentes” (Baena, 2016, p.11).

También cuenta con un diseño de estudio de casos, ya que nos permitirá abordar el tema de estudio de una forma más profunda y en su propio contexto, lo cual nos dará una mejor comprensión de su complejidad y podremos obtener un mayor aprendizaje del caso en estudio (Durán, 2012)

3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización

A continuación, se definirá de forma conceptual y operacional nuestra categoría “Narrativa Audiovisual”

Definición conceptual

Jesús García (1993) menciona en su libro “Narrativa Audiovisual” que este tipo de narrativa es capaz de contar historias a través del uso de imágenes visuales y acústicas, incluso posee recursos y procedimientos únicos; los ejemplos más

notorios donde se presenta la narrativa audiovisual son en el cine, televisión, etcétera (p.13).

Definición operacional

Antonio Loriguillo (2018) menciona en su investigación “La narración compleja en el anime postclásico: la ambigüedad narrativa en la animación comercial japonesa” que, si bien el formato cinematográfico y serial pueden tener diferencias visibles, ambos medios comparten la misma intención narrativa y son capaces de hacerlo usando los mismos recursos audiovisuales y narrativos (p.92).

Subcategorías

Recursos Narrativos:

- Espacio
- Tiempo
- Personajes

Recursos Audiovisuales:

- Dibujo
- Color
- Iluminación
- Plano
- Banda Sonora

Tabla 1

Categoría y subcategorías

Categoría	Subcategorías
Narrativa Audiovisual	Recursos Narrativos
	Recursos audiovisuales

Nota. Esta tabla muestra la categoría y subcategorías de la investigación

3.3. Escenario de estudio

Según el sitio web Demon Slayer Anime estos son los datos del staff y cast que participaron en el anime Kimetsu no Yaiba:

Kimetsu no Yaiba

Género: Shonen, Acción, Fantasía.

Cadena: Tokyo MX, GTV, GYT, Fuji TV, TVO, TVQ, BS11, KBS, Sun TV, AT-X.

Estudio de Animación: Ufotable.

Director: Haruo Sotozaki.

Guion: Ufotable.

Director de Arte: Koji Eto.

Director de 3D: Kazuki Nishiwaki.

Diseño de Fotografía: Yuichi Terao.

Diseño de Personajes: Akira Matsushima.

Edición: Manabu Kamino.

Ajuste de Color: Yuko Omae.

Música: Yuki Kajiura, Go Shiina.

Temporadas: 3

Capítulos: 55

Personajes Principales/Actores de voz

Tanjiro Kamado (Natsuki Hanae)

Nezuko Kamado (Akari Kito)

Zenitsu Agatsuma (Hiro Shimono)

Inosuke Hashibira (Yoshitsugu Matsuoka)

Sinopsis

La historia nos presenta a Tanjiro Kamado, un joven que tras volver a su hogar se da con la sorpresa de que su familia fue cruelmente asesinada por un demonio, a excepción de su hermana Nezuko quien tras el terrible suceso también se convierte en uno, esto lleva a Tanjiro a volverse un cazador de demonios para detener a estos seres y hallar una forma de convertir nuevamente en humana. En el camino conocerá más aliados que ayudarán a Tanjiro en su búsqueda mientras que los demonios tratarán de evitarlo.

3.4. Participantes

Kimetsu no Yaiba cuenta con 3 temporadas de las cuales se escogieron 4 capítulos pertenecientes a los siguientes arcos: La Montaña Natagumo, El Tren Infinito, El Distrito Rojo Y La Villa de los Herreros.

A continuación, se hará un breve resumen de cada capítulo:

T1 E19: “Dios del fuego” (Arco: La Montaña Natagumo)

Tras encontrarse a la quinta luna inferior Rui, Tanjiro combate contra él, pero Rui cambia de parecer cuando conoce a Nezuko, por lo que le propone a Tanjiro perdonarle la vida a cambio de quedarse con Nezuko. Tanjiro tendrá que superar sus límites para impedir que Rui le quite a su hermana, mientras evita ser asesinado por el demonio.

T2 E7: “Haz arder tu corazón” (Arco: El Tren Infinito)

Tras haber salvado a todos los pasajeros del tren infinito, Tanjiro, Zenitsu, Inosuke, Nezuko y Rengoku descansan para recuperarse de sus heridas, pero esta calma no dura mucho debido a la aparición de la tercera luna creciente Akaza. Rengoku tendrá que enfrentar a Akaza y evitar que sus discípulos y los pasajeros sean lastimados por el demonio.

T2 E17: “No me rendiré” (Arco: El distrito rojo)

Luego del brutal ataque de las sexta lunas crecientes Gyutaro y Daki, Tanjiro se lamenta por todo el daño causado, pero a pesar de la gran diferencia de poder entre él y ellos, se mantiene firme y va contra los demonios junto a sus compañeros que se unirán a él para darle fin a esta feroz batalla.

T3 E11: “Nuestros lazos y la luz del alba” (Arco: La Villa de los Herreros)

Tanjiro se da cuenta que la cuarta luna creciente Hantengu aún sigue viva, por lo que junto a Nezuko van a detenerlos antes de que haga daño a los herreros, pero el sol empieza a salir por lo que Tanjiro deberá decidir si ir contra el demonio o proteger a su hermana.

Tabla 2

Participantes

Anime	Capítulos	Arco argumental
Kimetsu no Yaiba	T1 E19: “Dios del fuego	La Montaña Natagumo
	T2 E7: “Haz arder tu corazón”	El Tren Infinito
	T2 E17: “No me rendiré”	El Distrito Rojo
	T3 E11: ““Nuestros lazos y la luz del alba”	La Villa de los Herreros

Nota. Esta tabla muestra los capítulos seleccionados como participantes y el arco argumental al que pertenecen.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En esta investigación se escogió la observación como técnica, la cual no solo consiste en “el acto habitual de observar pasivamente una situación o escenario, ya que en la investigación nos permite dar una mirada científica que nos permitirá tener la información deseada” (Sanjuán, 2019, p.7). Para emplear esta técnica se eligió como instrumento la guía de observación, ya que según la naturaleza de nuestra investigación nos permitirá obtener la información requerida. Para aplicar este instrumento primero se debe de elegir el objeto, situación o caso que se desea observar, para luego determinar los objetivos y la manera en la que se van a registrar los datos; para finalizar, una vez obtenido los datos se debe pasar a registrarlos, analizarlos e interpretarlo (Gutiérrez, 2007).

De esta forma podremos analizar cómo se utilizó la narrativa audiovisual en algunos capítulos vitales del anime Kimetsu no Yaiba.

Tabla 3*Técnicas e instrumentos*

Técnica	Instrumento	Propósito
Observación	Guía de observación	Almacenar información sobre cómo se presenta la narrativa audiovisual en Kimetsu no Yaiba.

Nota. Esta tabla muestra el propósito de la técnica e instrumento utilizado.

3.6. Procedimientos

El procedimiento comenzó con el planteamiento de la realidad problemática y la elaboración de un objetivo principal, el cual consiste en analizar la narrativa audiovisual del anime Kimetsu no Yaiba, consecutivamente se empezó con la búsqueda de información en artículos, tesis y libros.

Luego se procedió con la elaboración de un marco teórico para definir las categorías y subcategorías de la investigación. Esto nos permitió conocer más sobre nuestra categoría, seleccionar los antecedentes e identificar las teorías que más se adecuen a nuestro tema.

Luego se procedió con la elaboración de una metodología con un enfoque cualitativo, donde se eligió como técnica la observación y como instrumento una guía de observación. Además, este instrumento pasó por el proceso de validación por especialistas del tema, donde se obtuvo un resultado perfecto para proceder a aplicarlo.

Finalmente, se aplicó la guía de observación en 4 capítulos, donde se pudo observar profundamente todos los aspectos que se deseó estudiar, para finalmente proceder al análisis e interpretación de la información obtenida, además, se comparó con resultados de algunos antecedentes relacionados al tema de estudio.

3.7. Rigor científico

Según Vara (2018) todos los instrumentos utilizados para la recolección de datos en una investigación deben ser fiables y válidos, porque aun así nuestra formulación de problemas, objetivos e hipótesis sean claros y concisos, si

nuestro instrumento utilizado para medir o registrar es defectuoso, no se obtendrá ningún resultado válido (p.244).

Es por ello que luego de haber elaborado el instrumento de recolección de datos y antes de ejecutarlo, se acudió ante 3 expertos en la materia para demostrar la validez y fiabilidad de nuestra ficha de observación. Esto se hizo a través de un correo invitándolos a participar en esta investigación, dicho correo incluyó la invitación, guía de observación, matriz de operacionalización, matriz de consistencia, ficha de validación y una guía de observación hecha para que sirva como guía para los expertos.

Estos resultados pasaron por la fórmula del coeficiente V de Aiken, donde según Aiken (1980) se puede obtener valores entre 0 y 1, por lo que mientras más se acerque a 1 la validez será mayor. Tras utilizar esta fórmula se obtuvo un nivel de validación de 1 en las categorías claridad, coherencia y relevancia, por lo que el instrumento se encuentra apto para su aplicación.

Tabla 4

Validadores de instrumentos

Validador	Grado académico	Institución donde labora
Carmen Carolina Sánchez Vega	Maestría	Universidad César Vallejo
Anthony Johnson Javier Napa	Maestría	Universidad César Vallejo
Mariano Vargas Arias	Maestría	Universidad César Vallejo

Nota. Esta tabla muestra información relevante de los especialistas que validaron nuestro instrumento.

3.8. Método de análisis de la información

Para el análisis de la información obtenida en nuestra guía de observación la investigación utilizó como método la hermenéutica, la cual según Quintana y Hermida (2020) “es parte de la perspectiva cualitativa del investigador en el proceso de comprender e interpretar las respuestas” (p.75). Además, la

investigación se basó en la triangulación metodológica, la cual según Okuwa y Gómez (2005) “busca utilizar diferentes métodos para analizar un mismo fenómeno a través de diferentes puntos de vistas y evitar limitaciones en los resultados de la investigación, además que permite profundizar y comprender de mejor forma el fenómeno en estudio” (121).

De acuerdo a lo anterior, esta investigación se centró en comprender e interpretar los resultados obtenidos de la guía de observación, pero durante el análisis de la información se comparó con los resultados de otras investigaciones para tener una información mucha más amplia de lo que se busca estudiar.

3.9. Aspectos éticos

La ética en toda investigación es imprescindible, ya que así se fomentará el uso correcto de los estilos normativos de referenciación y citación, además, se evitará el robo de información a otros autores, falsificación, manipulación de datos, etcétera. Estas malas prácticas resultan ser un gran daño para la comunidad científica, por lo que es deber de los centros de estudios fomentar el desarrollo de investigaciones en base a los aspectos éticos y morales (Inguillay et al, 2019).

De acuerdo a lo anterior, esta investigación es original, ya que no ha sido plagiada parcialmente o en su totalidad. Además, se utilizó el formato APA para obtener la información de diferentes fuentes, respetando a cada autor y mencionándolo en cada cita. De igual forma, tanto la información como los resultados no han sido alterados ni manipulados para beneficio propio.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Partiendo con el objetivo general, el cual es “Analizar cómo se utilizó la narrativa audiovisual en el anime Kimetsu no Yaiba”. Según lo analizado, Kimetsu no Yaiba presenta en sus capítulos un correcto uso de los recursos que le brinda la narrativa audiovisual, ya que, por un lado, hace uso de los recursos narrativos para presentar un espacio adecuado al tiempo en el que se sitúa el anime y donde desarrolla la historia de sus personajes, los cuales se consideran complejos ya que poseen sentimientos, pensamientos y actúan de acuerdo a ello. Por otro lado, también hace un uso correcto de sus recursos audiovisuales, ya que su presencia en los capítulos no solo es para brindar una mejor experiencia visual, algunos como el dibujo, color y banda sonora tienen el rol de ayudar a los recursos narrativos, para ello es importante una correcta atención e interpretación de estos detalles.

En cuanto al primer objetivo específico “Examinar cómo se utilizaron los recursos narrativos en el anime Kimetsu no Yaiba”, para ello se hizo uso de las subcategorías personajes, espacio y tiempo, donde se observó que este anime posee cierta variedad de personajes en cada capítulo, los cuales destacan por presentar características únicas como su pensar, sentir y accionar, esto coincide con Acuña (2023) quien observó que en el anime Blue Period todos los personajes presentan aspectos que los hacen únicos y que son vitales para el desarrollo de la historia, ya que estos los convierten en personajes que no mantienen un mismo ritmo. Y esto en Kimetsu no Yaiba lo vemos reflejado en el protagonista, Tanjiro Kamado, el cual a pesar de ser presentado como alguien pacífico y amable, hay momentos donde debe recurrir a la violencia con tal de proteger a los demás, pero esto no quiere decir que deje de ser quién es, porque también puede sentir empatía por el enemigo, y si bien parece alguien determinante, también es capaz de dudar de sí mismo, un ejemplo muy claro es lo visto en el capítulo 11 de la temporada 3, donde lo vemos en un estado de shock al no saber si dejar morir a su hermana o a unos personajes indefensos que estaban por ser comidos por un demonio, este conflicto interno le da más realismo al personaje y lo vuelve más complejo. También el resultado coincide con Chu (2020) ya que Kimetsu no Yaiba también presenta un mundo donde la desesperanza y el miedo es el pan de cada día, por lo que muchos se declinan

a ir por el lado oscuro y convertirse en demonios, mientras que otros aún ven esperanzas en sus vidas y deciden luchar para seguir adelante.

Figura 11

Personajes de Kimetsu no Yaiba

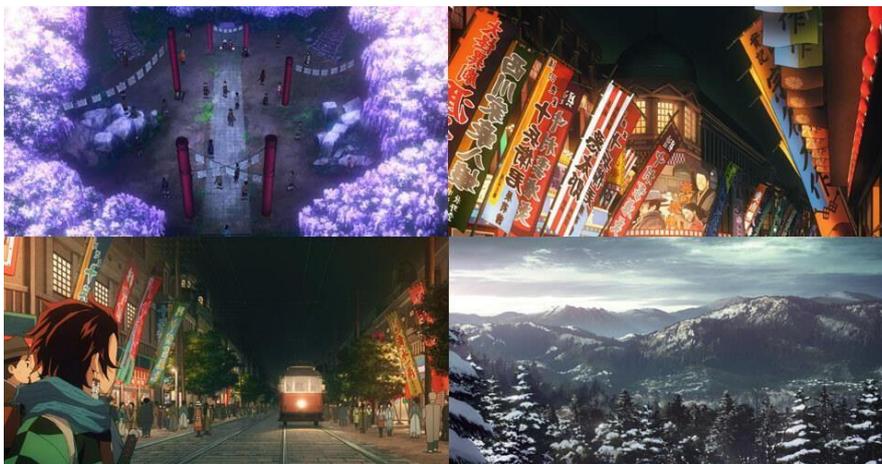


Nota. La imagen muestra alguno de los personajes de Kimetsu no Yaiba.

En cuanto el espacio, Kimetsu no Yaiba utiliza lugares imaginarios, es decir lugares ficticios pero que se basan en algo real, esto coincide con lo dicho por Yamamura, quien menciona que el anime suele construir su historia en escenarios reales de Japón, lo cual puede servir como un recurso turístico para este país (2014, p.2). En este anime estos escenarios reflejan paisajes inspirados en el periodo Meiji de Japón, como la gran cantidad de bosques y los diseños clásicos en las estructuras de algunos distritos.

Figura 12

Escenarios de Kimetsu no Yaiba



Nota. La imagen muestra algunos lugares presentes en Kimetsu no Yaiba.

Por otro lado, el tiempo en Kimetsu no Yaiba suele ser en gran medida condensado y trastocado, esto debido a que el anime suele narrar sus historias de forma lineal (tiempo condensado) y también hace uso de flashbacks (tiempo trastocado) si es necesario. Esto se ve reflejado durante los 4 capítulos elegidos, ya que las batallas mantienen el estilo lineal del tiempo condensado, pero los personajes suelen tener recuerdos que los ayudan a motivarse para seguir peleando.

Figura 13

Flashbacks de Gyutaro y Daki



Nota. La imagen nos muestra una escena sobre el pasado de los demonios Gyutaro y Daki, el cual sirve como un recurso para comprender a su personaje.

En cuanto al segundo objetivo específico “Describir cómo se utilizaron los recursos audiovisuales en el anime Kimetsu no Yaiba”, para ello se hizo uso de las subcategorías dibujo, color, iluminación, planos y banda sonora, donde se observó que el dibujo en este anime ayuda a representar los sentimientos de un personaje, es decir, habrá cierta variación en el dibujo de acuerdo al sentimiento que se busque representar. Por ejemplo, en el episodio 11 de la tercera temporada, se ve un trazado más profundo en Tanjiro cuando está por acabar con su enemigo, resaltando algunas facciones de su rostro como los ojos, cejas, y boca; estas facciones son importantes cuando se quiere reflejar el sentimiento de ira, y gracias al trazado se puede transmitir este sentimiento, pero este detalle se pierde en otras escenas como en los recuerdos de Tanjiro, ya que en ese momento se busca transmitir otro sentimiento. Por su parte, Antonio Horno menciona que transmitir emociones en la animación y que estas sean reconocidas por el espectador es uno de los mayores retos para un animador,

sin embargo, durante estas últimas décadas los estudios de animación han implementado mejoras en cuanto las herramientas y recursos digitales para una mejor cercanía al momento de representar expresiones faciales en personajes animados (Horno, 2018). Esto se ve reflejado en *Kimetsu no Yaiba*, ya que, según lo observado, presenta una correcta representación de sentimientos a través del estilo de dibujo.

Figura 14

Arte conceptual de Tanjiro Kamado



Nota. La imagen muestra a Tanjiro Kamado con diferentes expresiones.

En cuanto al color, *Kimetsu no Yaiba* hace uso de los colores psicológicos y simbólicos, ya que pretenden expresar un estado de ánimo o simbolizar algo, por ejemplo, durante el capítulo 7 de la segunda temporada vemos el enfrentamiento entre el Pilar Rengoku y el Demonio Akaza, durante toda la batalla se ve una gran presencia del color rojo, el cual representa el poder, valentía y fuerza de Rengoku, esto incluso es mencionado en algunos momentos; por otra parte, en este mismo capítulo Rengoku emana su poder a través del color naranja, mientras que el de Akaza el color azul, ambos colores son conocidos por ser totalmente opuestos y crear un gran contraste, por lo que en este capítulo podría simbolizar los diferentes ideales de ambos personajes. Esto coincide con los resultados de Giraldo y Santa (2021) donde mencionan que el color puede servir para identificar personajes, ya que, en su análisis a la narrativa audiovisual de *Naruto*, el color rojo se le atribuye a uno de los personajes y parte de sus poderes también cuenta con este color.

Figura 15

Contraste de color entre Akaza y Rengoku



Nota. La imagen muestra un contraste de colores que representa los ideales opuestos entre ambos personajes.

Por otro lado, *Kimetsu no Yaiba* hace uso de todos los tipos de planos en sus distintas escenas, siendo las de lucha donde se ve un uso mayor y variado de planos. Esto también coincide con Giraldo y Santa (2021), quienes observaron que en *Naruto* también se hace uso de diversos planos durante las batallas con el fin de tener un mejor manejo del apartado visual y brindar una visión espectacular. Por otra parte, *Kimetsu no Yaiba* también hace uso de todos los tipos de iluminación, lo cual sirve para darle intensidad y profundidad a diversas escenas o para reflejar ciertas situaciones como el estado en el que se encuentran los personajes. Esto coincide con Ponce y Ramos (2022) quienes observaron que en *El Juego del Calamar* se hace uso de la iluminación para contextualizar el ambiente en el que se encuentran los personajes y representar sus estados de ánimo.

Figura 16

Plano e iluminación en Kimetsu no Yaiba



Nota. La imagen muestra un plano general del ataque de Tanjiro.

Finalmente, la banda sonora en *Kimetsu no Yaiba* hace uso de los 4 clásicos elementos (ruido, silencio, música y palabra), siendo la música y palabra los más destacables, por un lado, la palabra es formado por todos los diálogos presentes en los capítulos, los cuales se usan como una expresión de los recursos narrativos, ya que a través de los diálogos podemos entender a los personajes. Mientras que la música se utiliza para realzar lo que se ve, por ejemplo, el capítulo 19 de la primera temporada cuentan con la presencia de la canción “*Kamado Tanjirou no Uta*”, la cual se utiliza durante la batalla de Tanjiro contra Rui, la canción gira en torno a las desgracia que le ha pasado a Tanjiro, pero que a pesar de eso no debe rendirse porque aún hay algo que proteger, mientras que en el capítulo 11 de la tercera temporada cuenta con “*Kamado Nezuko no Uta*”, la cual se utiliza durante el sacrificio de Nezuko y su invulnerabilidad al sol, la canción es una respuesta directa a la anterior canción mencionada, ya que menciona que ambos deben seguir adelante y que el vínculo que los une nunca desaparecerá, por lo que ambas canciones no solo sirven como un apoyo sonoro, ya que argumentalmente nos habla sobre el sentir, pensar y el desarrollo de los personajes. Esto coincide con los resultados de Tapia (2021), ya que menciona que el sonido puede representar el desarrollo de una historia, por lo que tiene un papel importante en la expresión de los elementos narrativos, sirviendo para presentar un estado de ánimo y entre otras cosas.

Figura 17

Escena donde suena “Kamado Nezuko no Uta”



Nota. La imagen muestra el momento donde suena “Kamado Nezuko no Uta”.

Para finalizar, los resultados de esta investigación también concuerdan con la teoría de la narrativa y la teoría de la relevancia, ya que por un lado, presenta una narrativa coherente donde personajes, espacio y tiempo forman una cadena fácil de entender y bien ejecutada, tal y como lo propone Thompson en la teoría de la narrativa, por otro lado, Kimetsu no Yaiba hace uso de sus recursos audiovisuales como el color y la música para expresar cosas que directamente no se dice a través de diálogos, además presenta una calidad destacable en su apartado audiovisual, por lo que no le basta con solo utilizar cualquier recurso audiovisual para cumplir este papel, ya que lo hace correctamente para hacerlo relevante y así llamar la atención de la audiencia, tal y como lo decían los lingüistas Deirde Wilson y Dan Sperber en la teoría de relevancia.

Figura 18

Tanjiro Kamado



Nota. La imagen muestra a Tanjiro Kamado, el protagonista

V. CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados obtenidos se concluye que:

La narrativa del anime Kimetsu no Yaiba presenta personajes complejos que se encuentran en constante desarrollo, destacando las motivaciones tanto de protagonistas como antagonistas, lo cual le ofrece a la audiencia una amplia variedad de personajes e historias con las cuales pueden identificarse. Además, brinda escenarios visualmente atractivos y apegados a la época en la que se sitúa la historia, siendo esta la era Taisho de Japón.

En cuanto al apartado audiovisual, Kimetsu no Yaiba aprovecha todos sus recursos al máximo para brindar una alta calidad en sus capítulos, ofreciendo una experiencia inigualable para la audiencia. Esto se ve reflejado en la variedad en cuanto planos y esquemas de iluminación presentes en los capítulos analizados, asemejándose a lo que se puede ver en proyectos cinematográficos.

Siguiendo con el apartado audiovisual, el color es un recurso muy bien utilizado en este anime, ya que no solo sirve para cubrir un espacio vacío, en Kimetsu no Yaiba los colores pueden ser usados para representar sentimientos, posturas o para contextualizar la situación de los personajes. Por su parte, la banda sonora es uno de los recursos más importantes de este anime, ya que no solo se limita a ser una pieza musical cualquiera para acompañar una escena, la música utilizada en este anime cumple el rol de contextualizar la situación sin la necesidad de ser parte del diálogo, por lo que también se le podría considerar como la mejor ayuda para los recursos narrativos.

Para finalizar, Kimetsu no Yaiba es un anime que demuestra que no solo basta con brindar una historia entretenida, hay que acompañarla del correcto uso de recursos audiovisuales, los cuales también deben contarnos cosas y no solo brillar por lo bonito que suene o se vea, ya que esos detalles hacen la diferencia entre tanta competencia.

VI. RECOMENDACIONES

Se fomenta a los futuros investigadores a continuar realizando investigaciones sobre series animadas, ya sea oriental u occidental e incluso una comparación entre ambas, muchas de ellas presentan un gran trabajo audiovisual comparable a la de muchos proyectos cinematográficos, por lo que al estudiar la animación podremos tener una mayor cantidad de información sobre el apartado audiovisual.

Es de suma importancia ampliar la información acerca del anime, ya sea a través de artículos, tesis, etcétera. Esto permitirá demostrar el potencial que tiene este tipo de animación y la influencia que puede marcar en el mundo audiovisual.

Se recomienda considerar una investigación cuantitativa acerca de este tema, ya que conocer la preferencia y gustos con respecto al apartado audiovisual del anime a través de datos o porcentajes, podría brindar información importante sobre el anime para futuras investigaciones.

Para finalizar, esta tesis debe ser tomada para futuros trabajos o investigaciones sobre narrativa audiovisual, además, se recomienda centrarse en analizar algunos recursos como el color o el sonido, ya que en esta investigación se demostró lo importante que pueden llegar a ser, pero no se ahondó mucho en ellos para poder hablar también de otros recursos audiovisuales.

REFERENCIAS

- Abad Vila, M. (2022). Koe no Katachi (A silent voice) (2016) de Naoko Yamada: Diversidad funcional, acoso escolar e ideación suicida en la adolescencia en el cine de animación japonés. *Revista de medicina y cine*, 18(4), 329–336. <https://doi.org/10.14201/rmc.30622>
- Acuña, A. (2023). Análisis de la narrativa audiovisual del anime Blue Period de Netflix. Universidad Señor de Sipán.
- Aiken, L. R. (1980). Content validity and reliability of single items or questionnaires. *Educational and Psychological Measurement*, 40(4), 955–959. <https://doi.org/10.1177/001316448004000419>.
- Alsubaie, S. S., & Alabbad, A. M. (2020). The effect of Japanese animation series on informal third language acquisition among Arabic native speakers. *English language teaching*, 13(8), 91. <https://doi.org/10.5539/elt.v13n8p91>.
- Álvarez, J., & Melguizo, Y. (2020). Duality in the definition of anime. *Revista digital mundo Asia Pacífico*, 9(16), 126–128. <https://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/map/article/view/6385>.
- Arango, C. (2019). Perú se encuentra entre los 10 países que más consumen anime. *Correo*. <https://diariocorreo.pe/miscelanea/peru-se-encuentra-entre-los-10-paises-que-mas-consumen-anime-crunchyroll-manga-boruto-882928/>
- Azzi, A. (2021). Subverting feminine identity: Reinvention of Sailor Moon's Girl Power in Violet Evergarden. *Confetti – A World Literatures and Cultures Journal*, 7, 90-117. <http://hdl.handle.net/10393/42139>
- Baena, G. (2016). *Metodología de la investigación*. México, D.F. Grupo Editorial Patria.
- Bernabeum, N., López, A. y Planet, Á. (2016). *Lengua castellana y literatura 2º ESO (LOMCE)*. Editorial Editex.
- Butler, C. (2019). Shoujo versus seinen? Address and reception in puella magi Madoka magica (2011). *Children's Literature in Education*, 50(4), 400–416. <https://doi.org/10.1007/s10583-018-9355-9>
- Cano, E. (2023). Las bandas sonoras del anime y la animación japonesa recursos y funciones "musivisuales", compositores, sonoridades y evolución musical, 1917-2000. Universidad de Murcia.

- Chavarría, D. (2021). Análisis del discurso bélico de la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden, 2021. Universidad César Vallejo.
- Chan, H. Wong, L. (2017). The Use of Anime in Teaching Japanese as a Foreign Language. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 5(2), 68-78. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1142396>
- Cho, H., Disher, T., Lee, W., Keating, S., Lee, J. (2020). Facet Analysis of Anime Genres: The Challenges of Defining Genre Information for Popular Cultural Objects. *Knowledge Organization* 47(1): 13-30.
- Chu, L. (2020). Desiring Futures: Hope, Technoscience, and Utopian Dystopia in Puella Magi Madoka Magica. *Journal of Anime and Manga Studies: Inaugural Issue*. Vol. 1, 113-137. <https://doi.org/10.21900/j.jams.v1.231>
- García, A. R. (2021, diciembre 5). ¿Cómo “Demon Slayer” cambió la historia del cine japonés para siempre? *El Comercio Perú*. <https://elcomercio.pe/saltar-intro/netflix/series/demon-slayer-kimetsu-no-yaiba-como-el-manga-que-no-parecia-gran-cosa-cambio-la-historia-del-cine-japones-para-siempre-shonen-netflix-crunchyroll-entertainment-district-arc-tanjiro-kamado-tengen-uzui-nezuko-kamado-noticia/>
- Cruz, M., Cáceres, G. (2022). Anime: fenómeno de transculturación y aculturación en aprendientes del japonés. Pontificia Universidad Javeriana.
- Cutting, J. E. (2016). Narrative theory and the dynamics of popular movies. *Psychonomic Bulletin & Review*, 23(6), 1713–1743. <https://doi.org/10.3758/s13423-016-1051-4>
- Durán, M. (2014). EL ESTUDIO DE CASO EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA. *Revista nacional de administración*, 3(1), 121–134. <https://doi.org/10.22458/rna.v3i1.477>
- Fernández, V. Gago, J. Meneses, M. Suyo, J. (2022). Exposure to Anime in Peru and its relationship with demand for goods and services related to Japanese popular culture. *Journal of Educational and Social Research*, 12(5), 11. <https://doi.org/10.36941/jesr-2022-0118>
- Galán, E. (2005). La creación psicológica de los personajes para cine y televisión. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3 (1), 263-273. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832310025.pdf>

- Gámez, I. (2020). La construcción discursiva del espacio y tiempo en cómo me hice monja, de César Aira. *En-claves del Pensamiento*, XIV (27), 39-58. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=141163729003>
- García, J. (1993). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- García, A. (2022). La industria cultural del anime: desarrollo, retos y perspectivas. *Revista Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón*, 13(37), 16-31. <https://www.eumed.net/uploads/articulos/ff7a4f50ae9debe89b02d25982136c9a.pdf>
- Gil, E. (2020). El anime como elemento transcultural: mitología, folclore y tradición a través de la animación. *BSAA Arte*, (86), 413–436. <https://doi.org/10.24197/bsaaa.86.2020.413-436>
- Giraldo, G., Santa Cruz, C. (2021). Análisis de la narrativa audiovisual del anime Naruto Shippuden batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha 6 caminos. Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/85235>
- Gough, S. (2020). Media mix and character marketing in Madoka Magica. *East Asian Journal of Popular Culture*. 6(1), 59-76. <https://doi.org/10.31235/osf.io/dfej7>
- Groza, B., & Momanu, A. (2022). Plot Patterns in Manga Based on Propp's narratological elements. *The Journal of Anime and Manga Studies*, 3, 34–61. <https://doi.org/10.21900/j.jams.v3.945>
- Guarín, S. (2019). *Japón anime y una nueva forma de conocer una nueva cultura*. Universidad Santo Tomás. Bogota.
- Gutiérrez, B. (2002). La luz como elemento expresivo de la narrativa audiovisual. *Comunicar. Revista de Científica de Comunicación y Educación*. 18 (9), 102-110. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=232473>
- Gutiérrez, E. (2007). Técnicas e instrumentos de observación de clases y su aplicación en el desarrollo de proyectos de investigación reflexiva en el aula y de autoevaluación del proceso docente. *La evaluación en el aprendizaje y la enseñanza del español como lengua extranjera / segunda lengua*. 336-342. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3189672>
- Hanifah, F., dan Paramita, H. (2020). Feminisme Dalam Subgenre Mahou Shoujo dan Tokoh Utama Anime Bishoujo Senshi Sailor Moon dan Puella Magi

Madoka Magica. Idea Sastra Jepang. 2(2), 27-35.
<https://journal.unpak.ac.id/index.php/Idea/article/view/2781>

Horno, L. (2018). La estética anime: un estilo especial a ojos del público. Narrativas visuales: perspectivas y análisis desde Iberoamérica. 45-68.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7033249>

Inguillay, L., Tercero, S., López, J. (2019). Ética en la investigación científica. Revista Imaginario Social. 3(1), 42-51. <https://doi.org/10.31876/is.v3i1.10>

Intriago, D., Rodríguez, T. (2018). Influencia cultural del anime japonés en la recepción de estudiantes de Diseño gráfico de la Universidad de Guayaquil. Question/Cuestión, 1(59).
<https://doi.org/10.24215/16696581e084>

Japan Today. (2021). Demon Slayer' helps Japan print sales see smallest drop since 2006. <https://japantoday.com/category/business/demon-slayer-helps-japan-print-sales-see-smallest-drop-since-2006/>

Kimetsu no Yaiba Wiki. (s.f). Historia. https://kimetsu-no-yaiba.fandom.com/es/wiki/Kimetsu_no_Yaiba_Wiki

López, E. (2022). La industria del anime y cosplay en el Perú. La Cámara. <https://lacamara.pe/la-industria-del-anime-y-cosplay-en-el-peru/>

Loriguillo, A. (2018). La narración compleja en el anime postclásico: la ambigüedad narrativa en la animación comercial japonesa. Universitat Jaume I. <http://hdl.handle.net/10803/463081>

Macedo, T. Menchaca, R. (2018). la cultura japonesa y su impacto social en contraste con nuestra cultura. Jóvenes en la ciencia, 4(1), 1407–1411.

Marcel, M. (2002). El lenguaje del cine. Gedisa Editorial. España.

Mendo, A. (2015). Teorías de la Comunicación Visual en la conceptualización de cortometrajes animados. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. <https://hdl.handle.net/20.500.12371/12568>

Moore, D. (2019). Anime is one of the biggest fronts in the streaming wars. Anime streaming is a mess, but it wasn't always. The Verge. <https://www.theverge.com/2019/12/23/21003549/anime-streaming-warsnetflix-amazon-att-sony-crunchyroll-funimation>

- Muntané, J. (2010). Introducción a la investigación básica. *Revista andaluza de patología digestiva*, 33(3), 221-227. <https://www.sapd.es/rapd/2010/33/3/03/pdf>
- Museo ABC. (2014). Del arte tradicional japonés a la inspiración anime contemporánea. <https://museo.abc.es/wp-content/uploads/2015/04/NP-EVANGELION.pdf>
- Okuwa, M. Gómez, C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, vol. XXXIV, núm. 1, 2005,118-124.
- Ozawa, T. (1999). *How to Draw Manga: Anime and Game Characters*, Japón: Graphics–sha Publishing.
- Pachas, A. (2020). Transculturación del anime: la construcción de la identidad de la comunidad otaku en Lima. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/653163>
- Pimienta, J. (2022). Attachment to Manga (Japanese comics): Conceptualizing the behavioral components of Manga attachment and exploring attachment differences between avid, moderate, and occasional Manga readers. *The Journal of Anime and Manga Studies*, 3, 174–226. <https://doi.org/10.21900/j.jams.v3.1003>
- Ponce, C., Ramos, R. (2022). Análisis de la narrativa audiovisual de la serie coreana “El juego del Calamar” según la teoría de la triada narratológica. Universidad César Vallejo.
- Quintana, L., Hermida, J. (2020) La hermenéutica como método de interpretación de textos en la investigación psicoanalítica. *Perspectivas en Psicología*, 16(2), 73-80. <https://ssrn.com/abstract=3593031>
- Sanjuán, L. (2019). La observación participante. UOC Universidad Abierta de Cataluña. https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/147145/5/MetodosDeInvestigacionCualitativaEnElAmbitoLaboral_Modulo2_LaObservaconParticipante.pdf
- Salallena. (2021). Demon Slayer: Mugen Train es un éxito en la taquilla de Latinoamérica. <https://salallena.com.mx/2021/04/27/demon-slayer-mugen-train-es-un-exito-en-la-taquilla-de-latinoamerica/>
- Salazar, D. (2020). Planos cinematográficos y ángulos de cámara. <https://ed.team/blog/planos-cinematograficos-y-angulos-de-camara>

- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. <https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Sen, L., Rong, Z. (2019). The influence of Japanese anime on the values of adolescent. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 328, 272-274. <https://doi.org/10.2991/ichssd-19.2019.54>
- Senosain, J. (2022). De ti, dos mil años antes: la modulación del bien y el mal en el anime *Shingeki no Kyojin*. Universidad de Lima. <https://hdl.handle.net/20.500.12724/16490>
- Studio binder. (2016). How to Use Color in Film: 50+ Examples of Movie Color Palettes. <https://www.studiobinder.com/blog/e-books/how-to-use-color-in-film-free-ebook/>
- Tariq, U., Nesti Willard, S. L. (2021). Japanese Anime fandoms in the UAE: An exploratory study on media accessibility, habits and cultural perceptions. *The Journal of Anime and Manga Studies*, 2, 185–217. <https://doi.org/10.21900/j.jams.v2.774>
- Tapia, P. (2021). Análisis de la narrativa audiovisual en la película peruana “La última noticia”, realizada por el cineasta Alejandro Legaspi Lima- 2021. Universidad César Vallejo.
- Vara, A. (2018). 7 pasos para elaborar una tesis (2ª ed.). Macro. <https://editorialmacro.com/wp-content/uploads/2021/02/9786123043117.pdf>
- Vélez, J. (2021). Película *Kimetsu no Yaiba* triunfa en taquillas de América – Demon Slayer: Mugen Train. Spoiler Time. <https://spoilertime.com/noticia/demon-slayer-triunfa-america/>
- Yamamura, T. (2014). Contents tourism and local community response: Lucky star and collaborative anime-induced tourism in Washimiya. *Japan Forum*, 27(1), 59-81. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09555803.2014.962567>
- Yusof, N., Mastor, K., Haron, H., Keng, L., Alias, J., Mamat, M., Salleh, A. (2022). The Influence of Anime on The Moral Value among Arts and Design Students: A Pilot Study in Uitm Shah Alam. *International Journal of*

Academic Research in Business and Social Sciences, 12(10), 1013-1033.

<http://dx.doi.org/10.6007/IJARBSS/v12-i10/14748>

Instrumento de recolección de datos:

FICHA TÉCNICA							
ANIME		EPISODIO		TÍTULO		FECHA DE EMISIÓN	
		DURACIÓN				CADENA TELEVISIVA	
		MINUTOS UTILIZADOS				DIRECTOR	
SINOPSIS DEL CAPÍTULO							

GUIA DE OBSERVACION					
CATEGORIA	NARRATIVA AUDIOVISUAL				
SUBCATEGORIA	RECURSOS NARRATIVOS				
INDICADOR	PERSONAJES				
Personajes principales (Nombres)					
Pensar					
Actuar					
Sentimientos					
Observaciones					
INDICADOR	TIEMPO				
Tiempo condensado			Tiempo abolido		
Tiempo fiel			Tiempo Trastocado		
Observaciones					

INDICADOR	ESPACIO		
Real		Fantástico	
Imaginario			
Observación			
SUBCATEGORÍA	RECURSOS AUDIOVISUALES		
INDICADOR	DIBUJO		
Función			
Observaciones			
INDICADOR	COLOR		
Color pictórico		Color simbólico	
Color histórico		Color psicológico	
Observaciones			
INDICADOR	ILUMINACIÓN		
Luz principal		Contraluz	
Luz de relleno		Luz de fondo o ambiente	
Observaciones			
INDICADOR	PLANOS		
Plano general		Plano medio	
Plano entero		Primer plano	
Plano americano		Plano detalle	
Observaciones			
INDICADOR	BANDA SONORA		
Ruido		Silencio	
Música		Palabra	
Observaciones			

Matriz Evaluación por juicio de expertos:



EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar los instrumentos de la investigación titulada "La importancia de la narrativa audiovisual del anime Kimetsu no Yaiba en la positiva recepción por parte de jóvenes Otakus peruanos". La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Carmen Carolina Sánchez Vega
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Comunicaciones y Marketing Digital
Institución donde labora:	UCV
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	Guía de observación para analizar la narrativa audiovisual del anime Kimetsu no Yaiba.
Autor:	Aguilar (2023)
Procedencia:	Propia
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	192 minutos
Ámbito de aplicación:	La Guía de observación se aplicará en 4 capítulos de este anime.
Significación:	Objetivo: Instrumento para mostrar cómo se presenta la narrativa audiovisual del anime Kimetsu no Yaiba. Dimensión v2: Recursos Audiovisuales y recursos narrativos. Indicador v2.1: Dibujo, color, iluminación, plano, banda sonora. Indicador v2.2: Espacio, tiempo, personajes.

1. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (subcategorías)	Definición Conceptual	Definición Operacional
-------------	---------------------------	-----------------------	------------------------

<p>Categoría 01: Narrativa Audiovisual</p>	<p>Recursos audiovisuales Recursos narrativos</p>	<p>Jesús García (1993) menciona en su libro "Narrativa Audiovisual" que este tipo de narrativa es capaz de contar historias a través del uso de imágenes visuales y acústicas, incluso posee recursos y procedimientos únicos; los ejemplos más notorios donde se presenta la narrativa audiovisual son en el cine, televisión, etc. (p.13).</p>	<p>Antonio Loriguillo (2018) menciona en su investigación "La narración compleja en el anime postclásico: la ambigüedad narrativa en la animación comercial japonesa" que, si bien el formato cinematográfico y serial pueden tener diferencias visibles, ambos medios comparten la misma intención narrativa y son capaces de hacerlo usando los mismos recursos audiovisuales y narrativos (Loriguillo, 2018, p.92).</p>
--	---	--	--

2. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento "La Guía de observación para mostrar cómo se presenta la narrativa audiovisual del anime Kimetsu no Yaiba" elaborado por Diego Antonio Aguilar Romero en el año 2023.

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda



Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Guía de observación para analizar la narrativa audiovisual del anime Kimetsu no Yaiba.
Dimensiones del Instrumento:

- Categoría: Narrativa audiovisual
- Objetivos de la categoría: Mostrar cómo se presenta la narrativa audiovisual del anime Kimetsu no Yaiba.

Categoría: NARRATIVA AUDIOVISUAL					
Subcategoría 1: Elementos Narrativos					
INDICADOR	ÍTEMS A OBSERVAR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE CONTENIDOS			OBSERVACIONES/ RECOMENDACIONES
		CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	
Personajes	Pensar Actuar Sentimientos	4	4	4	
Tiempo	Tiempo Condesado Tiempo Abolido Tiempo Fiel Tiempo Trastocado	4	4	4	
Espacio	Real Imaginario Fantástico	4	4	4	

Subcategoría 2: Elementos Audiovisuales					
Dibujo	Descripción	4	4	4	
Color	Color Pictórico Color Simbólico Color Histórico Color Psicológico	4	4	4	
Iluminación	Luz Principal Contraluz Luz de Relleno Luz de Fondo o Ambiente	4	4	4	
Planos	Plano General Plano Entero Plano Americano Plano Medio Primer Plano Plano Detalle	4	4	4	
Banda Sonora	Ruido Música Silencio Palabra	4	4	4	



Firma del evaluador
DNI: 42726950

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar los instrumentos de la investigación titulada “La importancia de la narrativa audiovisual del anime Kimetsu no Yaiba en la positiva recepción por parte de jóvenes Otakus peruanos”. La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Anthony Johnson Javier Napa
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Audiovisuales y Periodismo
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	Guía de observación para analizar la narrativa audiovisual del anime Kimetsu no Yaiba.
Autor:	Aguilar (2023)
Procedencia:	Propia
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	192 minutos
Ambito de aplicación:	La Guía de observación se aplicará en 4 capítulos de este anime.
Significación:	Objetivo: Instrumento para mostrar cómo se presenta la narrativa audiovisual del anime Kimetsu no Yaiba. Dimensión v2: Recursos Audiovisuales y recursos narrativos. Indicador v2.1: Dibujo, color, iluminación, plano, banda sonora. Indicador v2.2: Espacio, tiempo, personajes.

1. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (subcategorías)	Definición Conceptual	Definición Operacional
-------------	---------------------------	-----------------------	------------------------

<p>Categoría 01: Narrativa Audiovisual</p>	<p>Recursos audiovisuales Recursos narrativos</p>	<p>Jesús García (1993) menciona en su libro "Narrativa Audiovisual" que este tipo de narrativa es capaz de contar historias a través del uso de imágenes visuales y acústicas, incluso posee recursos y procedimientos únicos; los ejemplos más notorios donde se presenta la narrativa audiovisual son en el cine, televisión, etc. (p.13).</p>	<p>Antonio Loriguillo (2018) menciona en su investigación "La narración compleja en el anime postclásico: la ambigüedad narrativa en la animación comercial japonesa" que, si bien el formato cinematográfico y serial pueden tener diferencias visibles, ambos medios comparten la misma intención narrativa y son capaces de hacerlo usando los mismos recursos audiovisuales y narrativos (Loriguillo, 2018, p.92).</p>
--	---	--	--

2. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento "La Guía de observación para mostrar cómo se presenta la narrativa audiovisual del anime Kimetsu no Yaiba" elaborado por Diego Antonio Aguilar Romero en el año 2023.

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Guía de observación para analizar la narrativa audiovisual del anime Kimetsu no Yaiba.

Dimensiones del Instrumento:

- Categoría: Narrativa audiovisual
- Objetivos de la categoría: Mostrar cómo se presenta la narrativa audiovisual del anime Kimetsu no Yaiba.

Categoría: NARRATIVA AUDIOVISUAL					
Subcategoría 1: Elementos Narrativos					
INDICADOR	ÍTEMS A OBSERVAR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE CONTENIDOS			OBSERVACIONES/ RECOMENDACIONES
		CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	
Personajes	Pensar Actuar Sentimientos	4	4	4	
Tiempo	Tiempo Condesado Tiempo Abolido Tiempo Fiel Tiempo Trastocado	4	4	4	
Espacio	Real Imaginario Fantástico	4	4	4	

Subcategoría 2: Elementos Audiovisuales					
Dibujo	Descripción	4	4	4	
Color	Color Pictórico Color Simbólico Color Histórico Color Psicológico	4	4	4	
Iluminación	Luz Principal Contraluz Luz de Relleno Luz de Fondo o Ambiente	4	4	4	
Planos	Plano General Plano Entero Plano Americano Plano Medio Primer Plano Plano Detalle	4	4	4	
Banda Sonora	Ruido Música Silencio Palabra	4	4	4	



Firma del evaluador
DNI: 46139794



EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar los instrumentos de la investigación titulada "La importancia de la narrativa audiovisual del anime Kimetsu no Yaiba en la positiva recepción por parte de jóvenes Otakus peruanos". La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	MARIANO VARGAS ARIAS
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	AUDIOVISUAL
Institución donde labora:	UCV
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	Guía de observación para analizar la narrativa audiovisual del anime Kimetsu no Yaiba.
Autor:	Aguilar (2023)
Procedencia:	Propia
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	192 minutos
Ámbito de aplicación:	La Guía de observación se aplicará en 4 capítulos de este anime.
Significación:	Objetivo: Instrumento para mostrar cómo se presenta la narrativa audiovisual del anime Kimetsu no Yaiba. Dimensión v2: Recursos Audiovisuales y recursos narrativos. Indicador v2.1: Dibujo, color, iluminación, plano, banda sonora. Indicador v2.2: Espacio, tiempo, personajes.

1. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (subcategorías)	Definición Conceptual	Definición Operacional
-------------	---------------------------	-----------------------	------------------------

Categoría 01: Narrativa Audiovisual	Recursos audiovisuales Recursos narrativos	Jesús García (1993) menciona en su libro "Narrativa Audiovisual" que este tipo de narrativa es capaz de contar historias a través del uso de imágenes visuales y acústicas, incluso posee recursos y procedimientos únicos; los ejemplos más notorios donde se presenta la narrativa audiovisual son en el cine, televisión, etc. (p.13).	Antonio Loriguillo (2018) menciona en su investigación "La narración compleja en el anime postclásico: la ambigüedad narrativa en la animación comercial japonesa" que, si bien el formato cinematográfico y serial pueden tener diferencias visibles, ambos medios comparten la misma intención narrativa y son capaces de hacerlo usando los mismos recursos audiovisuales y narrativos (Loriguillo, 2018, p.92).
--	---	--	--

2. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento "La Guía de observación para mostrar cómo se presenta la narrativa audiovisual del anime Kimetsu no Yaiba" elaborado por Diego Antonio Aguilar Romero en el año 2023.

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Guía de observación para analizar la narrativa audiovisual del anime Kimetsu no Yaiba.
Dimensiones del Instrumento:

- Categoría: Narrativa audiovisual
- Objetivos de la categoría: Mostrar cómo se presenta la narrativa audiovisual del anime Kimetsu no Yaiba.

Categoría: NARRATIVA AUDIOVISUAL					
Subcategoría 1: Elementos Narrativos					
INDICADOR	ÍTEMS A OBSERVAR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE CONTENIDOS			OBSERVACIONES/ RECOMENDACIONES
		CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	
Personajes	Pensar Actuar Sentimientos	4	4	4	
Tiempo	Tiempo Condesado Tiempo Abolido Tiempo Fiel Tiempo Trastocado	4	4	4	
Espacio	Real Imaginario Fantástico	4	4	4	

Subcategoría 2: Elementos Audiovisuales					
Dibujo	Descripción	4	4	4	
Color	Color Pictórico Color Simbólico Color Histórico Color Psicológico	4	4	4	
Iluminación	Luz Principal Contraluz Luz de Relleno Luz de Fondo o Ambiente	4	4	4	
Planos	Plano General Plano Entero Plano Americano Plano Medio Primer Plano Plano Detalle	4	4	4	
Banda Sonora	Ruido Música Silencio Palabra	4	4	4	



MARIANO VARGAS ARIAS
DNI: 45088071



Guías de observación:

FICHA TÉCNICA							
ANIME	Kimetsu no Yaiba	EPISODIO	T1 E19	TÍTULO	“Dios del fuego”	FECHA DE EMISIÓN	10/08/2019
		DURACIÓN	23:39			CADENA TELEVISIVA	Tokyo Mx, etcétera.
		MINUTOS UTILIZADOS	05:20 – 21:30			DIRECTOR	Toshiyuki Shirai
						ESTUDIO	Ufotable
SINOPSIS DEL CAPÍTULO	Tras una larga lucha contra los demonios arañas del bosque, Tanjiro se enfrenta contra Rui, la quinta luna inferior, quien toma a Nezuko en contra de su voluntad para adueñarse de ella.						
FICHA DE OBSERVACIÓN							
CATEGORÍA	NARRATIVA AUDIOVISUAL						
SUBCATEGORÍA	RECURSOS NARRATIVOS						
INDICADOR	PERSONAJES						
Personajes principales (Nombres)	Tanjiro Kamado	Nezuko Kamado	Rui	Hermana mayor de Rui	X		
Pensar	Durante toda la pelea estuvo elaborando estrategias para acercarse a Rui y evitar desgastarse así mismo.	Durante toda la batalla solamente pensaba en proteger y ayudar a Tanjiro.	Al ser un demonio perteneciente a las doce lunas demoniacas cree estar por encima decualquier humano.	Cree que debe de obedecer a Rui para no enojarlo.			
Actuar	Usó múltiples ataques con el fin de cortar la cabeza a Rui para proteger a Nezuko.	A pesar de ser aprisionada por Rui, Nezuko logró quemar sus hilos y esto hizo que Tanjiro pueda llegar al cuello deRui.	Trata de eliminar a Tanjiro por rehusarse a entregar a su hermana Nezuko.	Obedece rápidamente la orden de matar al resto de cazadores.			

Sentimientos	A pesar de la circunstancia no se dejó llevar por la ira, es por ello que pudo detener a Rui sin morir en el intento.	Fue el amor hacia su hermano que le impulsó a salvarlo y ayudarlo.	Siente que los lazos de hermanos que poseen Tanjiro y Nezuko son reales, es por ello que quiere volver a Nezuko su hermana.	Siente miedo de ser reemplazada por Nezuko, ya que eso le costaría la "protección" que le ofrecía Rui.	
Observaciones	Los personajes en este capítulo luchan por algo en común, la familia, por una parte, Tanjiro y Nezuko luchan por mantenerse a salvo y protegerse el uno al otro, además, cada uno a través del recuerdo de sus padres fallecidos logran obtener la fuerza para seguir adelante. Mientras que Rui solo quiere tener a Nezuko como hermana ya que las que tenía no eran eficientes para él.				
INDICADOR	TIEMPO				
Tiempo condensado	X		Tiempo abolido		
Tiempo fiel			Tiempo Trastocado	X	
Observaciones	<p>Durante este capítulo se vio mucho del tiempo trastocado, ya que hubo la presencia de flashbacks que sirvieron para motivar a Tanjiro y Nezuko durante la batalla.</p> <div data-bbox="855 758 1496 1125" data-label="Image"> </div> <p>Min: 18:52</p>				
INDICADOR	ESPACIO				
Real			Fantástico		
Imaginario	X				
Observación	La batalla se lleva a cabo en un bosque donde habitan Rui y su familia.				



Min: 19:36

SUBCATEGORÍA

RECURSOS AUDIOVISUALES

INDICADOR

DIBUJO

Función

El estilo de dibujo de este anime ayudó a resaltar mucho mejor las expresiones de los personajes, esto se puede apreciar en los primeros planos donde se ve un estilo bastante marcado y resaltado para demostrar la ira y tensión del momento.



Min: 20:59

Observaciones

-

INDICADOR

COLOR

Color pictórico

Color simbólico

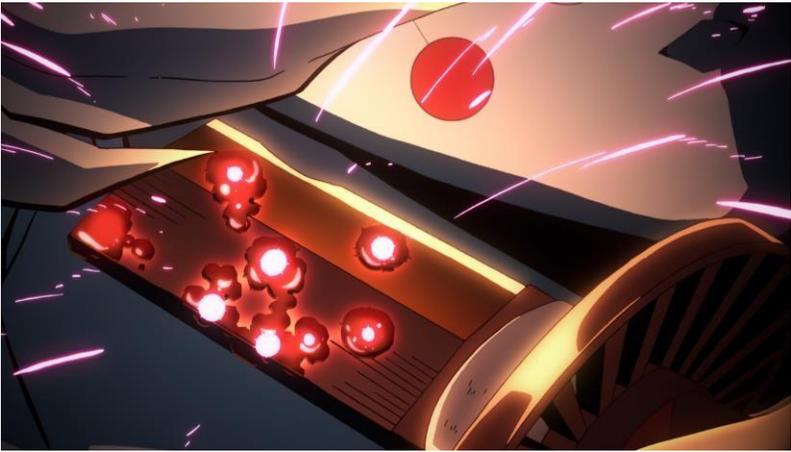
X

Color histórico

Color psicológico

X

Observaciones	<p>El color que más predominó fue el rojo, y se utilizó tanto para demostrar el peligro que representaba Rui y el poder que Tanjiro emanaba al final de la pelea.</p>  <p>Min: 20:19</p>		
INDICADOR	ILUMINACIÓN		
Luz principal	X	Contraluz	X
Luz de relleno	X	Luz de fondo o ambiente	X
Observaciones	<p>Se utilizaron todos los tipos de iluminación durante el capítulo.</p> 		

	Min: 21:05		
INDICADOR	PLANOS		
Plano general	X	Plano medio	X
Plano entero	X	Primer plano	X
Plano americano	X	Plano detalle	X
Observaciones	<p>Se utilizaron todos los tipos de planos durante el capítulo.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Min: 21:17</p>		
INDICADOR	BANDA SONORA		
Ruido	X	Silencio	
Música	X	Palabra	X
Observaciones	<p>Gran parte de la pelea contó con diálogos, pero destaco la música presente en este capítulo, la cual se titula "Kamado Tanjirou no Uta" y nos habla sobre lo pensamientos que perturban a Tanjiro, él sabe que no puede regresar en el tiempo y corregir todo lo que sucedió, sin embargo, no es razón para rendirse, ya que aún tiene algo que proteger.</p>		



Min: 21:07

FICHA TÉCNICA							
ANIME	Kimetsu no Yaiba	EPISODIO	T2 E7	TÍTULO	“Haz arder tu corazón”	FECHA DE EMISIÓN	28/09/2021
		DURACIÓN	26:29			CADENA TELEVISIVA	Tokyo Mx, etcétera.
		MINUTOS UTILIZADOS	00:00 – 20:00			DIRECTOR	Haruo Sotozaki
						ESTUDIO	Ufotable
SINOPSIS DEL CAPÍTULO	Rengoku y compañía se encontraban reposando tras una dura batalla hasta que Akaza, la Luna Superior Tres, los encuentra y le propone a Rengoku convertirlo en demonio, pero al negarse, Akaza decide tener un duelo a muerte contra él.						
FICHA DE OBSERVACIÓN							
CATEGORÍA	NARRATIVA AUDIOVISUAL						
SUBCATEGORÍA	RECURSOS NARRATIVOS						
INDICADOR	PERSONAJES						
Personajes principales (Nombres)	Kyojuro Rengoku	Akaza	Tanjiro Kamado	Inosuke Hashibira	Zenitsu Agatsuma		
Pensar	Rengoku heredó la forma de pensar de su madre, la cual consiste en proteger al más débil, es por ello que a pesar de la circunstancia solo pensó en que debía mantener a todos con vidas.	Akaza ve a Rengoku como una persona admirable y poderosa, es por eso que desde un principio lo invita a convertirse en uno de ellos. Además, siente desprecio por los seres débiles.	Tanjiro durante esta batalla se encuentra herido y Rengoku le pide no involucrarse, por lo que en todo momento se encuentra pensando en cómo acabará ese enfrentamiento.	Al igual que Tanjiro, piensa en cómo acabará el enfrentamiento.	A diferencia de sus compañeros, Zenitsu se encontraba en otro lugar durante la pelea, por lo que solo pensaba en proteger a los heridos y a Nezuko.		
Actuar	Usó todas sus fuerzas para acabar con Akaza, pero al ver que no era suficiente intentó ganar la mayor cantidad de tiempo	Debido a que Rengoku se niega a ser un demonio, Akaza intenta acabar con él.	Tanjiro decide obedecer a Rengoku, aunque al final decide actuar, pero ya es demasiado tarde.	Al igual que Tanjiro obedece la orden de Rengoku, pero al final decide intervenir.	Zenitsu ayudó a los que pudo mientras evitaba que Nezuko se expusiera al sol.		

	para que este muriera expuesto al sol.				
Sentimientos	Se encontraba preocupado por los demás, ya que temía no poder salvar a todos, pero su valentía y determinación pudieron con la adversidad.	Empieza sintiéndose feliz y emocionado por la pelea, pero cuando está a punto de ser derrotado se muestra preocupado y enfadado.	Se siente triste, enojado y frustrado por no haber podido hacer nada para impedir la muerte de Rengoku.	Comparte los mismos sentimientos que Tanjiro pero trata de ser más fuerte y animar a los demás.	Comparte los mismos sentimientos que Tanjiro.
Observaciones	La muerte de Rengoku es importante para nuestro personaje principal, Tanjiro, ya que es a partir de aquí que empezará a entrenar para volverse más fuerte, además, Rengoku influyó en los demás, por lo que, si bien fue un momento trágico, a la larga traerá sus cosas positivas.				
INDICADOR	TIEMPO				
Tiempo condensado	X		Tiempo abolido		
Tiempo fiel			Tiempo Trastocado	X	
Observaciones	<p>Durante este capítulo también se vio la importancia del tiempo trastocado, ya que al igual que el anterior episodio analizado, los flashbacks ayudan a que el personaje no se rinda y pelee hasta el final.</p> <div data-bbox="817 938 1473 1295" data-label="Image"> </div> <p>Min: 07:00</p>				

INDICADOR	ESPACIO		
Real		Fantástico	
Imaginario	X		
Observación	<p>La batalla se lleva a cabo entre una vía férrea y un bosque.</p>  <p>Min: 19:42</p>		
SUBCATEGORÍA	RECURSOS AUDIOVISUALES		
INDICADOR	DIBUJO		
Función	<p>El estilo de dibujo de este anime ayudó a resaltar mucho mejor las expresiones de los personajes, esto se puede apreciar en los primeros planos donde se ve un estilo bastante marcado y resaltado para demostrar la ira y tensión del momento.</p>		



Min: 08:57

Observaciones

-

INDICADOR

COLOR

Color pictórico

Color simbólico

X

Color histórico

Color psicológico

X

Se pudo notar el uso del color rojo para representar el poder, valentía y fuerza de Rengoku. Pero algo interesante es el que poder de Rengoku emanaba el color naranja, mientras que el de Akaza el color azul, ambos colores forman un gran contraste que podría representar los diferentes ideales de ambos personajes.

Observaciones



		Min: 04:16	
INDICADOR		ILUMINACIÓN	
Luz principal	X	Contraluz	X
Luz de relleno	X	Luz de fondo o ambiente	X
Observaciones	<p>Se utilizaron todos los tipos de iluminación durante el capítulo.</p> 		
		Min: 15:01	
INDICADOR		PLANOS	
Plano general	X	Plano medio	X
Plano entero	X	Primer plano	X
Plano americano	X	Plano detalle	X
Observaciones	<p>Se utilizaron todos los tipos de planos durante el capítulo.</p>		



Min: 04:39

INDICADOR

BANDA SONORA

Ruido

X

Silencio

X

Música

X

Palabra

X

Observaciones

Gran parte de la pelea contó con diálogos, y la música también tuvo una gran presencia durante esta, pero el silencio también fue clave para reforzar la tensión de algunos momentos, como el saber si Rengoku había acabado con Akaza.



Min: 03:21

FICHA TECNICA							
ANIME	Kimetsu no Yaiba	EPISODIO	T2 E17	TÍTULO	"No me rendiré"	FECHA DE EMISIÓN	06/02/2022
		DURACIÓN	23:44			CADENA TELEVISIVA	Tokyo Mx, etcétera.
		MINUTOS UTILIZADOS	04:28 – 21:10			DIRECTOR	Toshiyuki Shirai
						ESTUDIO	Ufotable
SINOPSIS DEL CAPÍTULO	Luego de que la batalla ante las sextas lunas superiores pareciera perdida, Tanjiro se niega a rendirse y encuentra la oportunidad para hacer un último intento, el cual dependerá de la ayuda de sus compañeros.						
FICHA DE OBSERVACION							
CATEGORIA	NARRATIVA AUDIOVISUAL						
SUBCATEGORIA	RECURSOS NARRATIVOS						
INDICADOR	PERSONAJES						
Personajes principales (Nombres)	Tanjiro Kamado	Tengen Uzui	Gyutaro	Daki	Zenitsu Agatsuma Inosuke Hashibira		
Pensar	Tanjiro en un principio piensa que todo fue su culpa, pero cuando ve la oportunidad de cambiar las cosas decide no rendirse.	Uzui está decidido a seguir luchando y derrotar a Gyutaro, ya que el piensa que de esa forma podrá pagar sus pecados.	Al igual que otros demonios cree estar por encima de cualquier humano, menospreciándolos y burlándose de ellos. Y se rehúsa a creer que sus rivales podrán vencerlo	Al igual que su hermano Gyutaro, cree estar por encima de los humanos y que son invencibles, además, piensa que es la más hermosa.	Ambos creen que Tanjiro les brindó la última oportunidad para derrotar a los demonios, por lo que deciden cooperar en la lucha.		
Actuar	A pesar de sus múltiples heridas decide atacar con todas su fuerza a Gyutaro.	Junto a Tanjiro decide luchar a pesar de su grave situación.	Decide atacar con toda su fuerza a todos los que quedaban vivos, aunque antes de esto le ofreció a Tanjiro convertirlo en demonio.	Al ver que los cazadores seguían vivos decide atacarlos para acabar con ellos de una vez.	Al igual que Uzui, se unen a Tanjiro a pesar de las malas condiciones en las que se encontraban, con el fin de derrotar a los demonios		

Sentimientos	Se siente culpable de la "muerte" de sus compañeros, pero luego el coraje lo consume e impulsa a seguir luchando.	Uzui se siente emocionado ya que por fin pudo entender los movimientos de su enemigo, lo cual le otorga una gran ventaja.	Está lleno de ira y odio, ya que le parece imposible que los humanos resistan tanto.	Siente ira, odio, pero también miedo, ya que, a diferencia de su hermano, Daki es un poco más débil.	Sienten coraje, y es esto lo que los impulsa a seguir luchando.
Observaciones	Esta lucha fue importante para todos, ya que pudieron demostrar el enorme potencial que tienen como cazadores, además la cooperación fue importante, ya que sin esto los demonios hubieran ganado fácilmente. Pero aquí destaco la influencia que dejó Rengoku en Tanjiro y los demás.				
INDICADOR	TIEMPO				
Tiempo condensado	x		Tiempo abolido		
Tiempo fiel			Tiempo Trastocado		
Observaciones	Si bien no hubo presencia del tiempo trastocado, ya que no se utilizó flashbacks como en anteriores episodios, si se pudo presenciar el tiempo abolido debido a que hay dos batallas llevándose a cabo al mismo tiempo.				
					
	Min: 14:47				
INDICADOR	ESPACIO				
Real			Fantástico		

Imaginario	X		
Observación	<p>Este episodio se desarrolla en el distrito rojo, el cual está basado en un distrito de la era Taisho de Japón.</p>  <p>Min: 06:24</p>		
SUBCATEGORÍA	RECURSOS AUDIOVISUALES		
INDICADOR	DIBUJO		
Función	<p>Al igual que en los anteriores episodios, el dibujo tiene la función de detallar mejor lo que se ve. En este episodio se utilizó en gran medida para representar de mejor forma los sentimientos de los personajes.</p>  <p>Min: 18:18</p>		
Observaciones	-		
INDICADOR	COLOR		

Color pictórico		Color simbólico	X
Color histórico		Color psicológico	X
Observaciones	<p>En este episodio se ve una gran presencia del rojo, amarillo y naranja, los cuales pueden relacionarse al poder, peligro y extravagancia que transmite toda la batalla final.</p>  <p>Min: 11:15</p>		
INDICADOR	ILUMINACIÓN		
Luz principal	x	Contraluz	x
Luz de relleno	x	Luz de fondo o ambiente	x
Observaciones	Durante la batalla se hace uso de todos los tipos de iluminación, esto en parte es gracia a las llamas que rodean todo el lugar.		



Min: 08:18

INDICADOR

PLANOS

Plano general

x

Plano medio

x

Plano entero

x

Primer plano

x

Plano americano

x

Plano detalle

x

Se utilizaron todos los tipos de planos durante el capítulo.

Observaciones



Min: 14:44

INDICADOR	BANDA SONORA		
Ruido	x	Silencio	x
Música	x	Palabra	x
Observaciones	<p data-bbox="481 333 1906 422">El capítulo contó con todos los elementos que compone una banda sonora, pero resalto el correcto uso del silencio en la escena donde decapitan a ambos demonios, ya que antes de eso la música estaba llegando a su clímax al igual que la batalla, siendo el silencio un perfecto cierre.</p> <div data-bbox="779 453 1615 927" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1133 930 1261 954">Min: 19:33</p>		

FICHA TÉCNICA							
ANIME	Kimetsu no Yaiba	EPISODIO	T3 E11	TÍTULO	“Nuestros lazos y la luz del alba”	FECHA DE EMISIÓN	18/06/2023
		DURACIÓN	51:55			CADENA TELEVISIVA	Tokyo Mx, etcétera.
		MINUTOS UTILIZADOS	12:23 – 29:17			DIRECTOR	Haruo Sotozaki Takashi Suhara
						ESTUDIO	Ufotable
SINOPSIS DEL CAPÍTULO	Tras una larga batalla por defender la villa de los herreros, Tanjiro y Nezuko están cerca de acabar con la cuarta luna creciente Hantengu, pero será más complido de lo que parece, ya que Tanjiro también tendrá que proteger a Nezuko del sol.						
FICHA DE OBSERVACION							
CATEGORIA	NARRATIVA AUDIOVISUAL						
SUBCATEGORIA	RECURSOS NARRATIVOS						
INDICADOR	PERSONAJES						
Personajes principales (Nombres)	Tanjiro Kamado	Nezuko Kamado	Hantengu		X		X
Pensar	Por primera vez vemos a Tanjiro dudar y no saber que hacer, ya que para derrotar al enemigo debía dejar morir a su hermana.	Nezuko al darse cuenta que Hantengun seguía vivo no piensa en nada más que detenerlo para evitar que haga daño a los herreros, sin importar que esto la termine matando.	Hantengu al ver que estaba por ser derrotado intenta comerse a unos herreros para hacerse fuerte, por lo que solo piensa en sobrevivir y acabar con sus oponentes.				
Actuar	Tanjiro en un principio entra en un fuerte estado de ansiedad, que le impide hacer algo. Es Nezuko quien le	Al ver que Tanjiro no podía dejarla, lo empuja y le hace una seña para que Tanjiro entienda que la deje	Intenta comer más humanos, pero al ver a Tanjiro trata de detener que le corte la cabeza, aunque sus esfuerzos fueron en vano.				

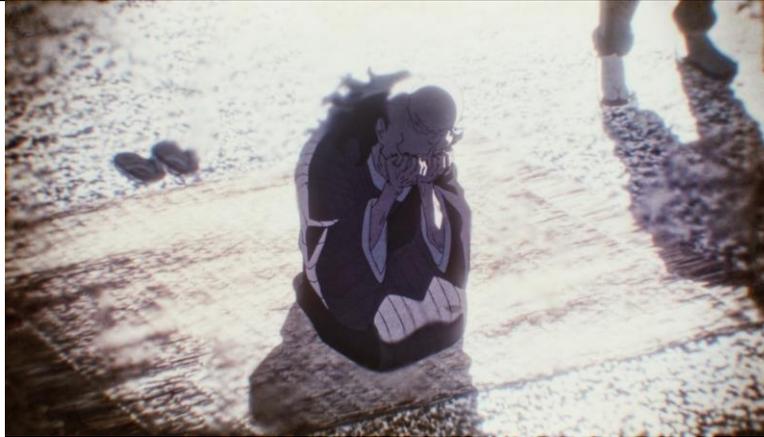
	da el empujón para que acabe con el demonio antes de que sea tarde.	ahí y salve a los demás.			
Sentimientos	Tanjiro siente ira y eso se ve en su expresión cuando acaba con Hantengu, luego tristeza al darse cuenta que había perdido a Nezuko, pero luego siente alivio y felicidad al ver que Nezuko sobrevivió.	En un principio Nezuko siente preocupación por lo demás, al estar a punto de morir se le ve tranquila, quizás es para no empeorar la situación para su hermano, pero al darse cuenta que todo está bien se siente alegre y feliz.	De por si la forma original de Hantengu representa el sentimiento del miedo, y esto es muy notorio cuando está apunto de morir.		
Observaciones	Este capítulo es importante ya que muestra que los personajes no son planos y estereotipados, vemos como Tanjiro pone en duda sus ideales, no sabe que es correcto, Por otro lado, Nezuko demuestra ser un personaje que razona por sí misma y es capaz de actuar al instante, sin importar que eso la ponga en peligro.				
INDICADOR	TIEMPO				
Tiempo condensado	X		Tiempo abolido		
Tiempo fiel			Tiempo Trastocado	X	
Observaciones	En este capitulo también vemos una gran cantidad de flashbacks, tanto Tanjiro como del demonio Hantengu. En Tanjiro se usa para darle más emotividad al sacrificio que estaba por realizar Nezuko, es por ello que vemos momentos que pasaron juntos. En cuanto Hantengu nos sirven para conocer un poco más de su vida antes de ser un demonio.				



Min: 20:03

INDICADOR	ESPACIO		
Real		Fantástico	
Imaginario	X		
Observación	<p>La batalla se lleva a cabo a las afueras de la villa de los herreros, el cual es un campo extenso. Es por ello que se considera imaginario, ya que parte de algo real, pero con ciertos elementos ficticios como los personajes.</p>		
	 <p>Min: 20:46</p>		
SUBCATEGORÍA	RECURSOS AUDIOVISUALES		

INDICADOR	DIBUJO		
Función	<p data-bbox="443 264 1908 323">El dibujo en este anime logra mostrar todo su potencial en las expresiones de los personajes, ya que por el diseño que poseen se puede fortalecer los sentimientos que se quieren representar.</p>  <p data-bbox="1115 786 1240 810">Min: 21:49</p>		
Observaciones	El estilo de dibujo también suele beneficiar los momentos cómicos.		
INDICADOR	COLOR		
Color pictórico		Color simbólico	X
Color histórico	X	Color psicológico	X
Observaciones	A diferencia de los otros capítulos observados, en este vemos el uso del color histórico, el cual se utilizó en los flashbacks de Hantengu para demostrar la antigüedad de los sucesos.		



Min: 23:01

INDICADOR	ILUMINACIÓN		
Luz principal	X	Contraluz	X
Luz de relleno	X	Luz de fondo o ambiente	X
Observaciones	<p>Se utilizaron todos los tipos de iluminación en este capítulo, y esto es gracias a que se desarrolla tanto en la noche como en el día, siendo este ultimo el momento donde más se logra apreciar la calidad que tiene el estudio Ufotable.</p> 		

	Min: 26:23		
INDICADOR	PLANOS		
Plano general	X	Plano medio	X
Plano entero	X	Primer plano	X
Plano americano	X	Plano detalle	X
Observaciones	<p>Se utilizaron todos los tipos de planos en este capítulo, esto en parte es gracias al constante cambio de tamaño que poseía Hantengu, ya que gracias a esto se pudo jugar con distintos planos.</p> <div style="text-align: center;">  <p style="text-align: center;">Min: 12:48</p> </div>		
INDICADOR	BANDA SONORA		
Ruido	X	Silencio	X
Música	X	Palabra	X
Observaciones	<p>La banda sonora vuelve a tener un gran peso importante, ya que acompaña a la perfección todo lo que se quiere mostrar. Destaco la canción "Kamado Nezuko no Uta", porque analizando la letra se la puede considerar como una respuesta directa a la canción "Kamado Tanjiro no Uta", ya que en esta habla sobre que ambos están juntos y deben seguir adelante, ya que tienen un vínculo tan fuerte que nunca desaparecerá, respondiendo a los pensamientos que perturban a Tanjiro y su deseo por ser él quien proteja a Nezuko.</p>		



Min: 27:59



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, QUINTANA SANCHEZ NOEMI, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME "KIMETSU NO YAIBA", 2023.

", cuyo autor es AGUILAR ROMERO DIEGO ANTONIO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 6.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 24 de Noviembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
NOEMI QUINTANA SANCHEZ DNI: 40959384 ORCID: 0000-0002-3789-6328	Firmado electrónicamente por: NQUINTANASA el 06-12-2023 20:02:47

Código documento Trilce: TRI - 0664306