



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Análisis comparativo de la narrativa visual de la adaptación del manga al anime de la temporada I de la serie Naruto, Lima, 2018

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Ciencias de la Comunicación

AUTORA:

Br. Paquiyauri Lozano, Caine Shakira

ASESOR:

Mg. Montenegro Díaz, Denis José

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Procesos Comunicacionales de la Sociedad contemporánea

LIMA - PERÚ

2018

PÁGINA DEL JURADO

AGRADECIMIENTO

Reconocimientos por el apoyo brindado
de los docentes, asesores, compañeros y
amigos para la elaboración
de este proyecto de investigación

DEDICATORIA

Esta investigación está dedicada
a mi mamá y a todos mis amigos
por apoyarme durante
este proyecto y durante toda la carrera.

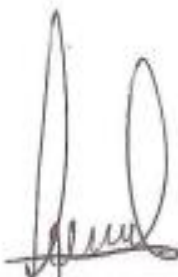
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Paquiyauri Lozano Caine Shakira con DNI N° 77689433 a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Ciencias de la Comunicación, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

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 de la Universidad César Vallejo.

Lima, 21 de Octubre de 2020



Paquiyauri Lozano Caine Shakira
DNI: 77689433

ÍNDICE

	Pág.
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice	vi
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	12
1.1. Aproximación temática	12
1.2. Marco teórico	19
1.2.1 Teoría de la imagen	19
1.2.2 Narrativa visual	20
1.2.3 Manga	21
1.2.3.1 Shonen manga	22
1.2.3.2 Características del lenguaje del manga	23
1.2.4 Anime	24
1.2.5 Adaptación	25
1.2.6 Personajes	26
1.2.6.1 Personajes planos	26
1.2.6.2 Personajes redondos	27
1.2.7 Lenguaje visual	28
1.2.7.1 Planos	29
1.2.7.1.1 Gran plano general	30
1.2.7.1.2 Plano general	30
1.2.7.1.3 Plano entero	31
1.2.7.1.4 Plano americano	32
1.2.7.1.5 Plano medio	33
1.2.7.1.6 Primer plano	34

1.2.7.1.7 Primerísimo primer plano	34
1.2.7.1.8 Plano de detalle	35
1.2.7.2 Ángulos	36
1.2.7.2.1 Ángulo normal	36
1.2.7.2.2 Ángulos picados	37
1.2.7.2.3 Ángulo contrapicado	
1.2.7.2.4 Ángulo nadir	
1.2.7.2.5 Ángulo cenital	
1.2.8 Viñetas	
1.2.9 Recursos de textos,	
1.3 Formulación del problema	38
1.3.1 Problema general	38
1.3.2. Problema específico	38
1.4 Justificación del estudio	38
1.4. 1 Teórica	40
1.4.2 Práctica	40
1.4.3 Relevancia	41
1.4.4 Contribución	42
1.5 Objetivos	43
1.5.1 Objetivo general	43
1.5.2 Objetivo específicos	43
II. MÉTODO	44
2.1 Diseño de investigación	44
2.1.1 Enfoque	44
2.1.2 Tipo de estudio	44
2.1.3 Nivel de investigación	44
2.1.4 Diseño	45
2.2 Métodos de muestreo	45
2.3 Rigor científico	48
2.4 Análisis cualitativo de los datos	50

2.5 Aspectos éticos	51
III. RESULTADOS	52
IV. DISCUSIÓN	103
V. CONCLUSIONES	112
VI. RECOMENDACIONES	115
REFERENCIAS	118
ANEXOS	123
Anexo 01: Matriz de consistencia teórica	124
Anexo 02: Esquema de consistencia metodológica	124
Anexo 03: Categorización de la variable	125
Anexo 04: Instrumento de ficha de observación	126
Anexo 05: Instrumento de validación de expertos	127
Anexo 06: Coeficiente del V de Aiken	130
Anexo 06: Confiabilidad del Turnitin	

RESUMEN

El presente trabajo desarrollara un análisis comparativo de la narrativa visual del manga al anime Naruto, cuyo estudio tomó como referencia la teoría de la imagen dada por el autor Mitchell. Se ejecutó una investigación cualitativa, de tipo aplicada, nivel hermenéutica, diseño no experimental de corte transversal, utilizando el instrumento de observación que está representada como la guía de interpretación, cuya estructura abarca desde el marco teórico del presente informe. Dichos instrumentos se aplicarán en 7 tomos que se emitió el 5 de enero de 2000 hasta el 2 de febrero de 2005 y 7 escenas del anime que se emitió el 1 de enero del 2007 hasta 13 de febrero del 2007. Para el análisis se descubrió que la narrativa visual del anime Naruto, se basa en la historia de Naruto Uzumaki, un niño, rebelde y nada inteligente que sueña convertirse en ser Hokage de su aldea, para que de esa manera puedan respetarlo y por lo general, los personajes que mayormente participan en la historia, se encuentran caracterizado con el apelativo de nombre redondo que viene hacer los protagonistas principales y por otro lado se encuentran los personajes secundario, cuya determinación está asociada a los planos en la historia contada del anime, en el caso de los planos se utiliza enfoques generales, para mostrar el lugar de donde se da la batalla y el plano medio, ya que se muestran las técnicas (posiciones de manos) que se utilizan. De este modo, la conclusión de la presente investigación que refiere a la variable de la narrativa visual es la siguiente; los personajes de la historia de Naruto tanto como en el manga y el anime, existe una semejanza en la aparición de los personajes redondos, ya que, cumplen con la base que se encuentra en el manga y son adaptado al anime de manera fiel.

Palabras claves: Narrativa visual, anime, manga, personajes planos, personajes redondos.

ABSTRACT

This work will develop a comparative analysis of the visual narrative of the manga to the anime Naruto, which I take as reference the theory of the image given by the author Mitchell. Executed a qualitative research of applied type, hermeneutic level, transverse cut non-experimental design, using the instrument of observation that is represented as the interpretation Guide, whose structure ranges from the theoretical framework of the present report. These instruments apply in 7 volumes, which aired on January 5, 2000 until February 2, 2005 and 7 scenes from the anime which aired on 1 January of the 2007 hasta 13 in February 2007. For analysis, it was discovered that the visual narrative of the anime Naruto, is based on the story of Naruto Uzumaki, a child, rebellious and nothing intelligent to dreams become to be Hokage in his village, so that way they can respect it and generally who mostly takes part in history, are characterized with the nickname of round name coming to do the main protagonists, and on the other hand are secondary characters, whose determination is associated to the flat in the story told in the anime, in the case of planes used general approaches, which are used to show the place where gives the battle and the median plane, since techniques (hand positions) are displayed. Thus, the conclusion of this investigation which refers to the variable of the visual narrative is as follows; characters in the history of both Naruto in the manga and anime, there is a similarity in the appearance of the round characters, since they comply with the base that is located in the sleeve and are adapted to anime in a faithful way.

Keywords: visual narrative, anime, manga, characters flat and round characters.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Aproximación Temática

“Naruto” es una serie de manga escrita e ilustrada creada en 1996 por Masashi Kishimoto que cuenta las aventuras de un ninja de nombre Naruto Uzumaki, quien desea convertirse en líder de su aldea, con el objetivo de alcanzar reconocimiento entre su entorno social.

El éxito obtenido por el manga a través de las revistas en que se publicó en Japón hasta 1999, trajo consigo que su trama fuera adaptada a una serie de anime que empieza a transmitirse desde el 2002, cuya primera temporada tuvo una duración de 220 episodios emitidos hasta el 2007.

Al respecto del manga Urrero (2008, p.1) indica lo siguiente:

“El manga o cómic japonés ha alcanzado una considerable notoriedad artística e industrial en todo el mundo a partir de las dos últimas décadas del siglo XX. De ahí en adelante, su notoriedad ha sido evidente en los mercados occidentales, gracias a series como *Naruto* (1999), de Masashi Kishimoto.”

La popularización del manga en Japón, así como de sus personajes han estado siempre relacionados con la cultura japonesa, a pesar de haberse originado en Francia, dando lugar a otro fenómeno social de estas mismas historias a través del anime que atrajo a personas sin distinción de edad, desde los más pequeños hasta los más grandes.

Sus personajes, historias o tramas, son capaces de cautivar a la audiencia de principio a fin. Antiguamente, las personas que veían animes pertenecían a un grupo cerrado, ahora cualquier tipo de persona puede llegar a ver, catalogándose como fanático. Con la ayuda de la tecnología existen blogs, youtuber, dedicados a esos temas, hasta hay un día de dedicado a ello.

El anime ha traído muchas críticas en el ámbito social ya sea positiva o negativa mostrando contenidos de manera sigilosa, como el cuidar el medio ambiente, el

luchar por la justicia, el luchar por el sueño que tiene uno, etc. Mayoritariamente, influye a los adolescentes o jóvenes a imitar dichos personajes o acciones que hacen ellos, sin importar el qué dirán, mostrando a través de sus imágenes, estilos de vida, cultura y tradiciones de los personajes, así como su relación acerca de sus valores como la amistad, la familia y la honestidad.

En el Perú, el primer anime fue emitido en la década de los 60, llamado “Ken, El niño lobo”, emitido en el canal 2, siguiéndole en el 68 “Meteoro del futuro”, emitido en el canal 4, al igual que el “EL AGENTE S5”, emitido en el mismo canal a color blanco y negro. Pero en los 90s el anime sobresalió como “Los Supe campeones”, “Caballeros del zodiaco”, “Dragon Ball” y “Sailor Moon”.

Según Aguilar (2006, p. 117), la identificación de un animé o manga se distingue por el aspecto físico de sus personajes.

“...Los ojos grandes, así como los peinados, cortes de pelo o los sorprendentes colores de cabello parecen ser las características propias de estos productos japoneses. Sin embargo, cada una de las partes de las figuras de los personajes no fueron elegidas al azar”.

Esto hace referencia a la identificación de los personajes de animación japonesa que se diferencia con una animación estadounidense, debida a que ellos poseen características específicas y realistas, es por esto que en los animes se emplean un diseño único en los personajes.

Es por esto que los medios de comunicación también forman parte de este género, como la televisión, las páginas web creadas especialmente para estos temas, revistas, y redes sociales.

Para Vidal, la amplia transmisión de los medios de comunicación como la televisión y el internet lograron facilitar la expansión de dichas series ya sea como para el público adolescente o como para el público juvenil. Pero que es lo que los hace populares, para que el público no se pierda ningún capítulo de estas series.

Según Jaqueline Berndt (2007, p.28) el manga y el anime son actualmente de gran influencia sobre los medios de comunicación considerando lo siguiente:

“Junto con la televisión, el video y los diferentes soportes de audio, el manga se ha convertido en uno de los más importantes medios de comunicación de masas en el Japón. Y que se podría hablar de una “manganización”, hechos por los medios impresos y la televisión, debido a que existía un alto consumo de comics japonés y luego eran adaptados a series de animación japonesas”

Esto quiere decir que existe una simbiosis entre el manga y el anime de manera comercial y creativa debido a que hay una convivencia y aproximación. Muchos de los que leen manga son considerados también consumidores de los animes, siendo que actualmente se han observados varias adaptaciones animadas donde el público a menudo toma contacto con la historia hasta con los personajes dejando una mala impresión con su adaptación de su personaje favorito o anime.

Se menciona que el ingreso del manga en Europa y Latinoamérica fue considerada lenta debido a que no había una presencia social, hasta la década de los 80. En consecuencia, las adaptaciones, distribuciones y comercializaciones eran muy costosas.

Según Brito, I. (2017). “Entre las adaptaciones animadas más reconocidas destacan las del autor Gô Nagai y del género shôjo las que alcanzaron un notable éxito. Así mismo varios comics japoneses fueron adaptados a un anime, como se dio con la recordada serie Heidi, Ai No Wakakusa Monogatari, más conocido como mujercitas, emitido en enero de 1987, Gankutsuou, de 2004 hasta el marzo del 2005, “El conde de Montecristo” de Alexandre Dumas, entre otros” (p.11).

Dragon Ball Z, dirigido por Daisuke Nishio, entre el 26 de abril de 1989 y el 31 de enero de 1996 estuvo al frente de esta continuación en la que los combates por salvar la Tierra de criaturas cada vez más estrambóticas era la tónica principal.

Venezuela y Ecuador fueron los primeros países latinoamericanos que emitieron en Julio y octubre, en el 2007, fue tan grande el apogeo que América Anglosajona y Reino Unido también lo siguieron.

En el Perú, Naruto hizo su aparición en el canal Cartoon Network, mucho tiempo después que Dragon Ball, en el 2007, popularizándose entre el público joven

abordar temas sociales comunes e incidir en el trabajo en equipo como actitud. Desde esta perspectiva y a consecuencia del devastador terremoto que afectó las localidades de Chincha, Pisco e Ica, Naruto empieza a tener gran aceptación en el Perú.

En relación al presente trabajo, se muestra acerca de la narrativa visual, esta es la relación que existe entre la imagen y la palabra, cuyo propósito es transmitir al lector para que pueda entender lo que se desea mostrar.

Así mismo este concepto posee tres categorías dentro de las cuales son los personajes de mangas y animes, nos remitimos a la tipología narrativa de personajes establecida por el novelista inglés Edward M. Foster, quien concibe la idea de dos tipos de personajes, redondos y planos para definir una serie de características asociadas a sus roles, descritas como fuertes y débiles.

Del mismo modo otra de las categorías que se utilizara de las narrativas visuales son los planos los cuales se destacan en detalles desde un determinado punto de vista, esto se debe a la realización de distintas tomas.

Como parte de este análisis, Villalobos (2017, p.13), “Analiza la narrativa visual del anime Sailor Moon, 2017”, con el fin de obtener el grado de licenciado, destacando la presencia de personajes redondos, debido a que las personas que ven la serie se identifican con ellos, ya sea por las emociones que viven en cada escena, así como por el cambio de metas, como el caso de los villanos, al elegir el lado bueno. En caso de los planos llego a concluir que a pesar que estén realizados en bosquejos y después adaptándolo por una computadora, llega a cumplir el objetivo que se desea transmitir, gracias a los ángulos y contrapicados. Una de las características también es el color que ayuda a determinar a los protagonistas y el impacto que tienen al realizar un ataque. También se llegó a concluir que cada personaje era representado por un color, por ejemplo: Ustaga, emitía el color Rosado que representaba bondad, siguiéndole los colores como el Azul, Amarillo, Verde, Rojo.

Para Rodríguez (2014, p.15), en su tesis define que: “El realismo en el anime: Una perspectiva occidental a través de sus obras populares”, con el fin de alcanzar el

Grado de Doctor en la facultad de Ciencias de la Comunicación Audiovisual y Publicidad I, en la Universidad Complutense de Madrid, el objetivo de este estudio se centra recalando en un estilo concreto de producciones de animación conocidas como “anime”. Dentro de la producción “anime”, analizando las piezas con mayor relevancia en función de los siguientes elementos de análisis, siempre dedicando especial atención a las obras de tendencia realista, llegando a conclusión que el impacto en la sociedad que: El anime se divide en diversos géneros, los cuales poseen unas características propias concretas. En todos los géneros se pueden producir obras de corte realista, aunque no todos los géneros son igual de propensos a producirlas. Es por esto que los géneros están enfocados de acuerdo al público determinado por lo que el realismo de las obras, sufre un claro escalonamiento en cuanto a la complejidad de las temáticas que se pueden llegar a tratar. Nos encontramos ante una pequeña clasificación del realismo en sí, o, mejor dicho, de las realidades que se pueden tratar. El concepto de realismo tiene que ver con criterios semánticos y temáticos, no con las características técnicas y estéticas que configuran la obra de animación. El hecho de que la animación sea un estilo realista ello no quiere decir que todas las obras de este estilo lo sean, sino que solo serán realistas aquellas que cumplan los criterios ya expresados con anterioridad, sobre los que se tiene que construir cualquier obra de carácter realista. En la parte final se ha analizado para mostrar la realidad del asunto de la globalización, encontrando aspectos de una forma superficial, sin profundizar demasiado en los diversos géneros, y prestando siempre una mayor atención a aquellos géneros que son más conocidos en Occidente, ya que el conocimiento de las obras por el gran público ayudando a la hora de comprender los aspectos expuestos.

Según Ciudad (2014) en su tesis “Análisis de la narrativa audiovisual de la película “en la selva no hay estrellas”, escrita y dirigida por armando robles godoy” tesis elaborada en la Universidad Cesar Vallejo con la finalidad de obtener el título profesional de Licenciado en Ciencias de la Comunicación. El intérprete primordial quien en un inicio se muestra como un mártir, termina por ser un antihéroe en cada uno de los espacios en que se muestra. La indigencia vigente durante su niñez lo lleva a la codicia por el poder y a transformarse en un delincuente. El héroe se ve mostrado en un tipo de cultura posmoderna en donde los ideales se han relativizado a tal punto de que el ser humano los cree de una manera utilitarista.

El uso del tiempo es totalmente trastocado. Los saltos en el tiempo utilizados en el desarrollo de la cinta tienen la intención de ir construyendo la personalidad del protagonista. Esto con el fin de crear suspenso y conceder al público información fragmentada para que el mismo rehaga la historia del filme. A nivel de espacio prevalecen los ambientes no convencionales en exterior. Estos se desenvuelven esencialmente en la Selva, posteriormente en la Costa y posteriormente la Sierra. Cada uno de ellos representa un hecho único dentro de la vida del protagonista. Sin embargo, no queda claro cómo surge el cambio en el temperamento del personaje. Pese a que en la cinematografía peruana, los travellings eran inusualmente manipulados, y Robles Godoy fue el primer director en darles una buena utilización, la película no sé diferencia por el uso de sus herramientas visuales. Los instrumentos utilizados para fomentar este trabajo han servido para estudiar de manera adecuada cada una de las cuantiosas características de la narrativa audiovisual presentes en el film.

1.2. Marco Teórico

1.2. 1 La teoría de la Imagen

Esta teoría está vinculada a esta investigación, debido a que nos explica la a que presenta relación entre la palabra e imagen a pesar que son diferentes debido a sus objetivos, por ejemplo: una persona que lee, percibe por medio de la lectura, pero si una persona observa, percibe por medio de lo visual, participando como espectador. Aunque ambos sean diferentes forman un solo tejido, una sola unidad, produciéndose distintas lecturas e interpretaciones, haciendo que el lector también pueda ser espectador y el espectador en lector de este modo cumplen con ambas funciones.

Según Escobar define en su investigación El lenguaje como imagen, la imagen como lenguaje menciona que Mitchell define que: “Palabra e imagen es el nombre de una distinción ordinaria entre tipos de representación, una forma fácil de dividir, cartografiar y organizar campos de representación” (p.11).

En este análisis contribuye a la teoría de la Imagen en tres posturas, que son la primera se determinó que la palabra y la imagen son elementos absolutamente distantes, esto quiere decir que pueden funcionar juntos, en la medida de que uno vaya prevaleciendo, en el segundo se concluyó que la perspectiva que se estima,

a pesar que tanto la imagen y la palabra poseen piezas particulares, pero a pesar de ello mantienen sus diferencias, se transforman en un mismo sentido. Y el tercero, habla sobre la posición de que la palabra es una muestra frente a lo visual y que del mismo modo la imagen es un alegato claro.

Esto quiere decir que es notable la vinculación que existe entre la palabra e imagen a pesar de distintos ya sea por la forma y medio, Para Escobar define lo siguiente: “El establecer la diferencia entre el ‘pasado’, dominado por el libro y un ‘futuro’ en que la imagen da muestra de imponerse, dando una idea a la imagen como el protagonista a futuro, debido a que actualmente los medios de comunicación como la televisión, ocupando mayormente las imágenes”.

Mitchell propone en su libro teoría de la imagen que: La interacción entre imágenes y textos sería constitutiva de la representación en sí misma. Esta teoría no solo habla sobre la relación que existe entre la palabra e imagen sino también sobre la interpretación, esto quiere decir adaptación.

Escobar propone dos definiciones a cerca de la definición de Interpretar: La primera es que interpretar implica la búsqueda de un sentido dentro del tejido que es el texto, esto quiere decir acerca de una comprensión de información que el texto entregado, implicando la existencia de una diversa lectura hacia un mismo texto, el segundo es que un texto puede ser interpretado y comprendido de diferentes manera. (p.3)

Para estos autores hablar de estas teorías es referirse al pasado y al presente, Mitchell habla sobre el Modernismo y el Posmodernismo. Si llevamos este concepto en relación con esta investigación en el caso del pasado se puede referir al manga y al presente al anime. En el caso del Manga, por un lado, nos referimos a lectura, que no solo lo puedes adquirir en tiendas, sino que también puedes descargarlo por medio de internet y en el caso del anime nos referimos al de imagen, también lo puede encontrar en Internet.

Los mangas o historietas se componen por medio de imágenes y palabras, consiguiendo una interpretación, logrando una estructura completa. Del mismo

modo el Anime muestra secuencias de imágenes y una serie de palabras utilizados de acuerdo al productor.

1.2.2 Narrativa Visual

La narrativa contiene una historia muy amplia ya sea desde las cavernas primitiva, pasando por los muros ceremoniales. También tuvo una gran interacción fundamental con el texto, en el antiguo Egipto. Gracias al texto las imágenes son complejas y variada, ya sea en su creación, el planeamiento y recepción de la interpretación.

Para Barceló (2004) asegura que: “La narrativa es un estilo donde se organizan los episodios y las acciones, es el resultado de asociar los hechos cotidianos y las creaciones ficticias en un tiempo y lugar determinado, la narrativa da un objetivo a la explicación de los actos de los personajes, de la misma manera e de las situaciones en que se encuentran.” (Aludando a Sarbín, 1986)

Esto quiere decir que la narrativa es parecida a concepto que se le da a la historia Del mismo modo enlazan “A la narrativa con historias, donde se muestra una secuencia de hechos y acontecimientos relacionados con una trama.” (Voguel, 1994).

Según Salisbury y Styles (2012) indican que “En la mayor parte de las historias, la imagen logra brindar un apoyo visual a las palabras, que es como una guía o apoyo a la creatividad. Cuya intención es beneficiar la experiencia del lector hacia el libro”.

En los mangas, las imágenes y los textos se juntan para transmitir mensajes de acuerdo a la historia que se quiera contar, pero para que el lector pueda percibir y así pueda tener una construcción de acuerdo a la historia también es muy importante los planos y encuadres que se les da dentro de la historia, de esta manera será más dinámica y entretenida.

La narrativa contiene una historia muy amplia ya sea desde las cavernas primitiva, pasando por los muros ceremoniales. También tuvo una gran interacción fundamental con el texto, en el antiguo Egipto. Gracias al texto las imágenes son

complejas y variada, ya sea en su creación, el planeamiento. Y recepción interpretación.

Así mismo se dice que la televisión es considerada una forma narrativa al igual que el cine, los comics y novelas gráficas.

1.2.3. Manga

“(…) utiliza los ideogramas chinos man (‘involuntario’ o ‘a pesar de sí) y ga (dibujo)’. Hokusai evidentemente estaba tratando de describir algo así como ‘bosquejos caprichosos’...” (Papalina, 2006, p.14)

Se considera que el manga surge desde el siglo XI, en el cual el arte japonés era una obra debido a que se caracterizaba por la simplicidad en los detalles y la composición armónica.

“Fue un artista de ukiyo-e, Hokusai Katsushika, quien puso el termino como manga, que es una palabra japonesa que constantemente se utiliza para mencionar al comic, y también ha sido acogida como una clave o lema por los seguidores occidentales a la historieta nipona”

(Bermúdez, 1995, p. 16).

“En Japón la iniciación del manga fue considerado un fenómeno debido a que tuvo lugar a inicio del siglo XX con los primeros dibujos que suplantaban situaciones irónicas frente a una sociedad aristocrática dada en un periodo cambio entre lo tradicional a lo moderno, donde se transferían los nuevos valores de la cultura occidental” (Toku, 2005, p.18).

Considerado uno de los primeros representantes, Hokusai Katsushiba del ukiyo-e, que viene a ser una de las primeras manifestaciones artísticas del Período Edo, este consistía en realizar grabados impresos a través de una técnica que apareció en esa época. Estas impresiones eran xilográficas realizadas con planchas de madera de cerezo.

Actualmente el manga ha ido transformándose por medio de los años, y esto debe a la gran influencia de artistas europeos como lo es Charles Wirgman y George Bigot, quienes quedaron fascinados con el arte del ukiyo-e. En consecuencia de ello

se logra desarrollar publicaciones propias y se empieza a crear poco a poco el origen del manga.

Luego, se presenta el manga moderna, definiéndose como una mezcla del ukiyo-e (estampas japonesas realizadas entre los siglos XVI y XX) y el estilo de dibujo occidental (dibujos animados de Fleischer y Disney
“El cómic japonés es fuerte y rentable, y asienta sus reales en todos los universos de ficción imaginables” (1995, p. 33).

Una de las características del manga es que se caracteriza por tener variedades de géneros, debido a que existen diferentes gustos. Como señala Mangirón, C.: “el manga suele presentar tramas complejas y elaboradas, con giros inesperados, y se pone gran énfasis en el desarrollo de los personajes” (2012, p. 31).

Cobos, T. (2010). Menciona varios tipos de manga.

[...] Shounen (dirigido a una audiencia masculina y con dosis de violencia), Shoujo (dirigido usualmente a un público femenino adolescente, con historias de fantasía, magia, amor, aventuras y personajes masculinos feminizados en su apariencia), Kodomo (dirigido a niños, historias sencillas, sin carga sexual y generalmente tratan de mascotas y niños pequeños), Mechas (historias protagonizadas por enormes robots y tecnología avanzada; se destaca el diseño de estas máquinas), Harem (las protagonistas son un grupo de féminas con un chico como co-protagonista), Sentai (las acciones se reparten entre cuatro a cinco protagonistas que trabajan en grupo), Jidaimono (ambientado en el Japón feudal); Ecchi (de corte humorístico con toques eróticos) (p. 4)

1.2.3.1. Shōnen- manga

El Shōnen (少年), es una palabra japonesa que significa chico, este manga está dirigido especialmente a los chicos debido a que se enfocan las historias que llaman la atención al público masculino que son: acción, violencia, deporte. Este término se utiliza tanto como en el manga y el anime.

Los mangas Shōnen más conocidos son: SaintSeiya, Dragon Ball, Naruto, Bleach, The Candidate for Goddess y D.N.Angel.

1.2.3.2 Características del lenguaje del manga

Se dice que el manga es conocido por sus historias, no obstante, es el estilo, la forma de leer y el estilo del dibujo, llama la atención siendo aceptado en todo el mundo.

Bermúdez opina que: “Para leer el manga es necesario conocer el lenguaje especial una regla que ha ido desarrollándose de una manera sencilla pero de acuerdo por muchos artistas de diferentes países y que han interpretado la comunidad el sentimiento para lograr entender de manera común lo que se usa en el cómic como una experiencia de lectura. (1995, p. 116).

Por esa razón que para leer el manga se solicita poder comprender una serie de códigos por qué están los dibujos o las viñetas en el lugar que corresponde.

Es por eso que se desarrollara los aspectos importantes que caracterizan principalmente al manga.

1.2.4 Anime

El hablar de anime, es mirar directamente a la cultura japonesa, debido que proviene de dicho país, tiene una semejanza a las caricaturas americanas o conocidos como cartoons.

Para Poitras (2001): “Durante la fase totalitaria de Japón, antes de la segunda guerra mundial, las animaciones eran prohibidas y muchas veces tenían que reducir la producción de la propaganda o simplemente no les permitían trabajar” (p.22).

El creador del anime Osamu Tezuka, que inspirado por las animaciones de Walt Disney comenzó a crear historias, por medio su estudio de animación Mushi, pero creando con un aspecto totalmente diferente, llegando a tener mucho éxito. Transmitiéndose por televisión en 1963, este anime se llama Astroboy, en donde narra las aventuras de un robot antropomórfico infantil que, a diferencia de un androide, tenía la capacidad de sentir. Posee poderes extraordinarios, como una fuerza descomunal y la posibilidad de volar.

1.2.5 Adaptación

Se dice que la adaptación es un arte que se hace cada vez más común. Muchos autores han pensado que es totalmente fácil el trasladar una obra ya hecha, creyendo que solo la base es necesaria para realizar la estructura.

Piera De Gironimo señala que: “La etapa de la adaptación presenta un ejemplo preciso del fin de la sistematización de la adaptabilidad que se da a una obra, comprendiendo de esta forma la imitación que se da en todos los formatos principales como las novelas, cine, cómic y videojuegos en donde se logra utilizar enormemente los potencialidades, permitiendo a que se actualice asimismo de ser utilizada completamente por la industria y el mercado cultural.” (2013, p. 66).

Esto quiere decir que la adaptación ya sea en todos los formatos que se quiera transmitir es utilizada para reaparecer, restablecer y modernizar la historia, permitiendo en ella contar la historia de manera aprovechable.

Asimismo, Hutcheon, L. opina que: “La adaptación de las obras se dan en distintos medios en el relato cinematográfico se define en tres niveles. El primer nivel, habla sobre la adaptación que es un procedimiento de trascodificación en lo cual cambian los códigos expresivos de la obra anterior. En el segundo nivel, una adaptación da un proceso de creación debido a que se hacer una reinterpretación y recreación del trabajo anterior. Y finalmente el tercer nivel, la adaptación es considerada una fase de recepción que necesita la experiencia, la idea y conocimiento del público”. (2006, pp. 8)

Hutcheon nos da a saber que la adaptación tiene tres procesos muy importantes, desde el reunir toda esa información para cambiar la obra ya hecha, creando de esta manera una historia a través de la interpretación, hasta el paso final donde la audiencia que tiene conocimiento acepta este cambio de lo ya existido.

López, F. señala que en caso del manga: “Se puede poner que la suma de cambios y modificaciones que se realizan está en el vínculo con el número de los volúmenes que realizan los cómic.” (2012, p. 1560).

Es una definición muy clara que trata de decir que el guionista debe realizar cambios ya sea narrativos o estructurales y ello deben dar un resultado netamente original. Existe un pensamiento que para comenzar a adaptar se debe empezar en saber cuál es la esencia del texto, aquello que llama la atención y mostrar a las personas que son fanáticas de ello.

Tanto el manga como el anime tienen lenguajes diferentes. El primero utiliza un lenguaje gráfico y el segundo un lenguaje audiovisual. También el manga se le conoce como una narración de una serie de hechos en espacios determinados que se considera pertenecientes de las viñetas, en donde se da a conocer las acciones a través de dos componentes: Verbal que son los diálogos, las onomatopeyas y las imágenes.

1.2.6 Personajes

El personaje en una historia es muy importante, se puede definir como una actividad muy sencilla, debido a que se puede identificar con mucha facilidad, pero, es totalmente diferente debido a que existen características muy altas, y esto puede llevar a carencias.

“El personaje es quien conduce al público en el desarrollo de la historia”. (Cámara, 2006)

Del mismo modo Papalini, V. (1766). Señalo:

[...] Al contrario de lo que ocurre con la historia norteamericana clásica, los manga siempre han tenido un contacto cercano con la vida cotidiana, lo que facilita la identificación con los personajes centrales. No se trata de gente increíble haciendo cosas extraordinarias, sino de gente común haciendo cosas normales en un marco imaginativo y lleno de misteriosas referencias a develar, con toda la complejidad de las acciones en donde los malos no lo son tanto ni los buenos son perfectos (p. 43)

Como se ha mostrado se puede observar diferentes formas de ver a los personajes, uno por la vista psicológica y por otro lado de acción. En otras palabras, el personaje hace que, en la historia, se emitan emociones a través de los eventos que pasa.

Para Balderrama, L. y Pérez, C.: “Los personajes representados en el cómic tienen una gestualidad que se encuentra codificada, encontramos gestos de alegría, dolor, pánico, ira, entre otros, así como ciertos ‘trazos’, que también tienen un significado que permiten orientar al lector a expresiones de ciertas ideas, situaciones o pensamientos, como pueden ser los trazos de movimientos u otros” (2009, p. 20).

Por consiguiente, la realización de un personaje es muy importante la idea, el poder imaginar sus características físicas, su personalidad, sus actitudes, sus emociones, fisiología, etc.

1.2.6.1 Personajes Planos

Los personajes planos se describen de manera muy reducida, ya sean sus características básicas, como los estereotipos. En consecuencia, se puede cambiar, pero sin perder su posición. Un ejemplo que se podría mencionar son los personajes buenos y malos de una historia.

Forster. (1955). Define de esta manera las características del Personaje Redondo:

[...] Una de las grandes virtudes de los personajes planos es que son fácilmente reconocibles [...] los personajes planos son muy útiles [...] ya que nunca requieren ser reintroducidos, nunca se escapan, no se hace necesario que se espere por su desarrollo y proveen su propia atmósfera. Una segunda ventaja consiste en que son fáciles de ser recordados por los lectores. Los personajes planos permanecen en la memoria de éstos en razón de que no son alterados por las circunstancias, atraviesan dichas circunstancias lo cual les confiere, en retrospectiva, una confortable cualidad... (p.73)

1.2.6.2 Personajes Redondos

A diferencia del personaje plano, el personaje redondo es caracterizado por ser muy complejo y variado, considerado con gran variedad, es aquel personaje que tiene una personalidad individual y una psicología propia. Este puede desempeñarse de muchas maneras como de un papel trágico.

Uno de los elementos principal es que el personaje redondo es aquello que está lleno de dudas, es inestable, esto se puede ver en los objetivos que persigue el personaje y de acuerdo a las alternativas que tiene ello. También puede sorprender de una manera convincente, generando así nuevas ideas en el espectador.

A diferencia del primero aquí el personaje tiene un sentimiento vacío, un lugar emocional, una confusión, una inestabilidad, deseando a ser único. Este se acerca más a las personas en la vida real debido a que en ellos hay contradicciones y conflictos internos. Logrando despertar en el público emociones y reconocimiento.

Asimismo, Chatman. (1978). Agrego una cualidad adicional frente al personaje redondo, nombrándola: La Indeterminación Semántica, esto quiere decir:

“...Los personajes son capaces de sorprendernos consiste en decir, de otra manera, que son personajes “abiertos”. Anticipamos, en realidad por la demanda que nos hacen, la posibilidad de descubrir en ellos nuevos e insospechados rasgos. De esta manera, los personajes redondos funcionan como construcciones abiertas, susceptibles de ser exploradas siempre más allá...” (1978, p.133)

Como se ha mostrado se puede observar diferentes formas de ver a los personajes, uno por la vista psicológica y por otro lado de acción. En otras palabras, el personaje hace que, en la historia, se emitan emociones a través de los eventos que pasa.

“Si sólo crea personajes coherentes, éstos serán más bien planos. Pero si añade algunas paradojas, sus personajes serán más singulares. Y, si desea hacer que sus personajes sean más profundos, puede añadir otras cualidades. Puede ampliar sus emociones, sus actitudes y sus valores”.
(Seger, 2000, p. 41)

Por consiguiente, la realización de un personaje es muy importante la idea, el poder imaginar sus características físicas, su personalidad, sus actitudes, sus emociones, fisiología, etc.

1.2.7 Lenguaje Visual

1.2.7.1 Plano

Una de las herramientas más importante es el plano debido a que es fundamental en la narrativa visual, ya que está compuesto por encuadre y fotogramas, pero esta última carece de movimiento. Es gracias al encuadre que el fotograma adquiere importancia en lo audiovisual.

Pero a todo esto que es encuadre, Para Vega (2004) es: “Un fragmento de la realidad desde un determinado punto de vista”. Sin embargo, para Mascelli (1966) define que: “Es la mínima parte que conforma el audiovisual, está claramente definida por el comienzo de rodaje de la cámara hasta esta es detenida” (p.15).

Con estas definiciones se puede decir que el plano está compuesto a través del inicio de la grabación de la cámara, y solo cuando se detenga. También se puede realizar en distintas tomas, pero de un mismo plano. Es por ello que se dice que un plano es capaz transmitir un mensaje totalmente diferente.

Escalante cita a Ciudad (2016) afirman que: “El plano es como un fragmento del mundo real que pretende mediante su uso transmitir un mensaje” (p.35). En este sentido, determina los siguientes tipos de planos:

Planos	Argumentaciones
Gran Plano General: Este plano muestra el escenario, sirve para situar el entorno donde se realiza la historia.	Se conoce como una imagen absolutamente abierta, en donde el personaje no solo se localiza en segundo objetivo, sino que incluso podría ausentarse dentro de la inmensidad del panorama.
Plano General: En este plano muestra donde se encuentra el personaje.	“Es donde el punto de la cámara incluye todo el contexto del ambiente”.
Plano Entero: Este plano se caracteriza por mostrar al personaje de cuerpo entero dejando una distancia tanto en la cabeza como en los pies.	“En este plano se introduce a la persona desde la cabeza a los pies, ya sea que este el personaje parado o sentado. Sobresaliendo en el entorno”.
Plano Americano:	“El plano corto se utiliza para enfocar desde la cabeza hasta las piernas o

En este plano está caracterizado por cortar por las piernas de los personajes o modelos.	rodillas. En países como Francia e Italia se le conoce como el Plano Americano”.
Plano Medio: En este plano se caracteriza por enfocar al personaje más arriba del ombligo, se utiliza para mostrar al personaje y la actitud que tiene.	“En este caso las tomas de las fotografías son desde la parte de arriba de la cabeza hasta la cintura. Esto se debe a que existen diferentes usos narrativos, debido a que se puede describir mucho en el plano medio”.
Primer Plano: En este plano se enfoca sobre los hombros del personaje, este es capaz de mostrar las expresiones de los personajes.	“...Muestra una parte completa del cuerpo del personaje. Usualmente se utiliza para exponer el rostro, pero también se puede utilizar para referirse a otra parte del cuerpo, ya sea la mano, el brazo o un pie.”
Primerísimo Primer Plano: En este plano se identifica por enmarcar la mirada del personaje.	“Es considerado la tomada desde la parte del mentón hasta la frente del personaje”.
Plano Detalle: Este plano enfoca en partes diferentes al rostro.	“Este plano enfoca específicamente una parte de la persona, como el ojo o las uñas”.
Ángulo	Argumentaciones
<p>Hablar de angulación es imaginar de manera rápida una línea perpendicular al objetivo de una cámara y que es lo que pasa en la cara del personaje, esto se debe de acuerdo a la posición de la cámara.</p> <p>Según Escalante (2004) El Ángulo es: “Aquel que sirve para establecer la perspectiva del encuadre. Puede tener diferente significado desde donde se vea. Los personajes pueden manifestar emociones totalmente distintas según desde donde se miran” (p.33).</p>	
Ángulo Normal: Este ángulo se encuentra posicionado a la altura del personaje.	“Este ángulo muestra en enfoque de la cámara encontrándose de una forma paralela al suelo, esta muestra una percepción de firmeza”.
Ángulo Picado: Es cuando la cámara está apuntando hacia abajo.	“Se le ubica a la persona debajo del ángulo, por lo tanto, se obtiene una inclinación de la cámara para incorporar el encuadre, logrando en ello una toma llamada picada”

<p>Ángulo Contrapicado: Este ángulo es lo opuesto al anterior, cuando la cámara está apuntando hacia arriba.</p>	<p>“Muestra al personaje sobre el ángulo visual de esta manera la cámara se enfoca desde la parte de arriba para que este pueda incluirse en el encuadre”.</p>
<p>Ángulo Nadir: Este ángulo se ubica cuando está totalmente abajo del sujeto.</p>	<p>“Este ángulo muestra la cámara colada de manera perpendicular entre el suelo y el cielo pasando ya sea por el objetivo o a la persona”.</p>
<p>Ángulo Cenital: Este ángulo se encuentra en la parte arriba del objetivo.</p>	<p>“El ángulo cenital se refiere cuando la cámara se ubica de una manera superior respecto a la persona u objeto, de esta forma se logra un ángulo entre el suelo y la persona”.</p>

1.2.9. Las Viñetas

Gubern define la viñeta como: “representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo, que constituye la unidad de montaje de un cómic” (1972, p. 115)

Así mismo Muro, opina que: “La viñeta está conformada por la parte sustantiva (el encuadre, el campo de profundidad, la composición y los personajes) y adjetiva (la angulación, la iluminación o el vestuario). Posteriormente a estos, se pasa a ver “la tipología de los personajes, a su vestuario, a los rasgos de los globos, al lettering, al diálogo, a las onomatopeyas, a los sonidos inarticulados, a las metáforas visualizadas y a las figuras cinéticas” (2004, p. 80).

La viñeta cumple una función muy importante, es por esto que cada figura tiene un fin a través de ello el lector verá las acciones de los personajes, dándole un ritmo único y entretenido.

Muro, M. señala que: “La combinación entre viñetas, en una operación, que puede denominarse como ‘montaje’, por similitud al cine; con la diferencia obvia de que el cómic no trata de conseguir el resultado de la ilusión de movimiento continuo, a partir de fotogramas-viñetas inmóviles, sino, como bien dice Eco (1968, p. 162).

Por otro lado el manga Shonen se caracteriza por tener especialmente tres o dos filas de manera horizontal esto se debe para que cuando haya escenas de acción o escenas impactantes.

1.2.10 Recursos de texto

Los recursos de textos son muy importantes en el manga, debido a que los diálogos o textos ayudaran al lector profundizar en la historia. Para ello se utilizan los globos o bocadillos. Según Muro, M., señala que: “el globo posibilita la constitución del diálogo entre personajes” (2004, p. 94).

Permitiendo esto al lector una mayor claridad comprendiendo la historia que se quiere contar.

Cámara, S. y Durán, V.: “Suele tratarse de un espacio dentro de un tercio de la misma, pero es el autor quien define de un modo concreto cada bocadillo” (2009, p. 90).

Estos bocadillos son utilizados constantemente por los autores para que el lector pueda tener una interpretación de lo que le pasa al personaje en los diálogos, pensamientos, etc. Por otro lado, existen varias formas de bocadillos, los cuales varía en función del contenido del diálogo y da la entonación que darían los personajes.

Sergi Cámara y Vanessa Durán señalan que existe un código universal de las diversas formas de bocadillos con respecto a la entonación que produce y que hay diversos tipos de bocadillos como el normal, en forma de nube, estrellado y para texto descriptivo. Por lo tanto, el texto que va en el interior de los bocadillos se le conoce como “rotulación”, el cual debe tener una tipografía clara y un texto sencillo, para que sea fácil de leer (2009, pp. 90-93).

Por consiguiente el manga también cuenta con estos bocadillos, haciendo que el lector se conecte con el personaje y pueda entender su pensamientos y emociones logando entender la historia.

Por otro lado, el manga tiene otro recurso que es la Onomatopeya. Para Muro, M.: “La onomatopeya y el sonido inarticulado le ofrecen al cómic una forma muy útil para dotarse de ruidos y sonidos; la primera como signo caracterizado por sugerir un sonido (o una acción) mediante su significante, los segundos, como sonidos pre lingüísticos, emitidos por el aparato fonador humano” (2004, p. 95).

La onomatopeya es considerada una representación escrita de un sonido natural, es por eso que en los mangas se complementan y refuerzan. Estas suelen ser utilizadas más cuando hay peleas, es por eso que en los mangas shônen, ya que en ello se encuentran estas tramas.

1.3. FORMULACIÓN DE PROBLEMA

1.3.1 Problema General

¿Cómo se presenta la narrativa visual de la adaptación del manga al anime en el caso de temporada 1 de Naruto, Lima, 2018?

1.3.2 Problema Específico:

¿Cómo se presenta la comparación de los personajes en la adaptación del manga en el caso de la temporada 1 de Naruto, Lima, 2018?

¿Cómo se presenta el lenguaje visual que se utiliza en la adaptación del manga al anime de la temporada 1 de Naruto, Lima, 2018?

¿Cómo se presenta la comparación de los viñetas en la adaptación del manga en el caso de la temporada 1 de Naruto, Lima, 2018?

¿Cómo se presenta los recursos de textos que se utiliza en la adaptación del manga al anime de la temporada 1 de Naruto, Lima, 2018?

1.4. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación se realiza debido a que actualmente existen series de animes que son y fueron adaptadas del manga al anime, pero no logrando una satisfacción a todos los espectadores, más aún a los fanáticos de dichas series. Debido a que se observa que no existe una gran fidelidad al manga, esto quiere decir que las escenas que están en el manga, no se encuentran en la serie audiovisual, o también no coinciden con los planos. Es por eso que esta investigación es cualitativa, en donde se busca analizar la comparación de la Narrativa Visual en la adaptación del manga al anime en el caso del primer capítulo de Naruto, también es teórica, práctica, relevante y contribuidora, este servirá para que las personas puedan reforzar conocimientos acerca de la narrativa visual, también aportar en el conocimiento de las diferencias o similitudes que existe en los manga frente a una adaptación producto audiovisual que son los animes.

1.4.1 Relevancia

El motivo de elegir a Naruto es debido a que es un anime reconocido al nivel mundial, es considerado hoy en día como el personaje del género Shonen, su primer lanzamiento fue en la revista Shonen Jump, el 21 de septiembre de 1999, sin pensar que sería una gran acogida a la población. Es por eso que se realizará esta investigación con mucha dedicación y con fuente confiables, debido a que existe mucha información por la fama obtenida 72 volúmenes de mangas, sin dejar de mencionar que actualmente se sigue realizando y adaptando esta serie, pero enfocándose en la vida de su hijo llamado “Boruto”.

1.4.2 Contribución

Esta investigación busca aportar el impacto que puede generar una adaptación la Narrativa Visual, ya sea de una serie de anime, o una película. También se busca dar inicios al realizar investigaciones sobre la adaptación de la narrativa visual en audiovisual, para que los estudiantes de la carrera de ciencias de la comunicación puedan informarse sobre las herramientas visuales y personajes que se utilizan en una adaptación.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 General

Analizar la comparación de la narrativa visual de la adaptación del manga al anime de la temporada I de la serie Naruto, Lima, 2018.

1.5.2 Especifico

Analizar la comparación de los personajes en la adaptación del manga al anime de la en el caso de la temporada 1 de Naruto, lima, 2018.

Analizar las herramientas visuales que se utiliza en la adaptación del manga al anime de la en el caso de la temporada 1 de Naruto, lima, 2018

Analizar las viñetas que se utilizan en la adaptación del manga al anime de la en el caso de la temporada 1 de Naruto, lima, 2018.

Analizar los recursos de textos que se utiliza en la adaptación del manga al anime de la en el caso de la temporada 1 de Naruto, lima, 2018

II. MÉTODO

2.1 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

2.1.2 Nivel de Investigación

En estudio que se emplea es el Hermenéutico, debido a que se buscará analizar e interpretar sobre el lenguaje Visual que se utiliza en la adaptación del manga al anime en las escenas escogidas de la primera temporada de la serie Naruto.

Gadamer. (1993). Menciona que:

[...]La Hermenéutica implica la posibilidad de hacerse un ser libre, sólo por el hecho de ser inherente a la condición de ser portadora de la palabra...la actividad implica la posibilidad de interpretar, detectar relaciones, extraer conclusiones en todas las direcciones, que es lo que contribuye a desenvolverse con conocimiento dentro del terreno de la comprensión de los textos (p. 326).

2.1.3 Enfoque

En esta investigación se buscará analizar e interpretar tomando en cuenta las citas encontradas sobre la adaptación del manga al anime de la primera temporada del anime Naruto.

Hernández Sampieri, C. Fernández Collado y P. Baptista, (2006) señalan que:

[...] Las investigaciones cualitativas se fundamentan más en un proceso inductivo (explorar y describir, y luego generar perspectivas teóricas). Van de lo particular a lo general. Por ejemplo, en un típico estudio cualitativo, el investigador entrevista a una persona, analiza los datos que obtuvo y saca algunas conclusiones; posteriormente, entrevista a otra persona, analiza esta nueva información y revisa sus resultados y conclusiones; del mismo modo, efectúa y analiza más entrevistas para comprender lo que busca. Es decir, procede caso por caso, dato por dato, hasta llegar a una perspectiva más general (2006, p.17).

2.1.4 Tipo de Diseño:

En esta investigación es aplicativo debido a que se aplicara un instrumento de evaluación, de esta manera se obtendrán los conocimientos específicos.

Además, Murillo, (2008) señala que:

[...] La investigación aplicada recibe el nombre de investigación práctica o empírica, que se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación. El uso del conocimiento y los resultados de investigación que da como resultado una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad (p.56.)

2.2 MÉTODO DE MUESTREO

En la investigación se utilizó el tipo de muestreo no probabilístico a elección del autor “...Los sujetos en una muestra no probabilística generalmente son seleccionados en función de su accesibilidad o a criterio personal e intencional del investigador” (2008, p.1).

Por lo tanto, en este procedimiento se seleccionará algunos tomos del manga y episodios del anime donde se evaluarán con un cuadro de análisis, este procedimiento se basa la representatividad de manera subjetiva. En el caso se determinó escoger tomos específicos debido a que la primera témpora de naruto contiene 6 tomos incluyendo en ello 235 capítulos, es por eso que se escogió tomo uno contenido 1, 2 y 3, tomo tres, contenido 18 y 25. Tomo 4, contenido 31, tomo 5, contenido 43 y 44.

En caso del anime cuenta con 220, pero se escogerá 10 capítulos entre ellos el capítulo 1, 2,3, 18, 25, 29, 33, 40 y 110.

1	Naruto Uzumaki		Fecha
	Contenido	Personaje del anime	
	<ul style="list-style-type: none">▪ <u>1. ¡Naruto Uzumaki!</u>▪ <u>2. ¡Konohamaru!</u>▪ <u>3. ¡Sasuke Uchiha!</u>▪ <u>4. ¡Kakashi Hatake!</u>▪ <u>5. ¡La Desconcentración es el Peor Enemigo!</u>▪ <u>6. ¡Solo Por Sasuke...!</u>▪ <u>7. La Decisión de Kakashi</u>	Naruto Uzumaki	5 de enero de 2000
2	El Peor Cliente		

	Contenido	Personaje del anime	Fecha
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 8. <u>¡Ustedes fallaron!</u> ▪ 9. <u>El Peor Cliente</u> ▪ 10. <u>Dos menos</u> ▪ 11. <u>¡Hemos llegado...!</u> ▪ 12. <u>¡Se acabó!</u> ▪ 13. <u>¡Soy un ninja!</u> ▪ 14. <u>¡El Plan Secreto...!</u> ▪ 15. <u>¡La reaparición del sharingan!</u> ▪ 16. <u>¡Quién eres tú!</u> ▪ 17. <u>¡Preparados para la batalla!</u> 	<u>Naruto Uzumaki</u> <u>Sasuke Uchiha</u> <u>Sakura Haruno</u>	4 de marzo de 2000
3	Por un Sueño		
	Contenido	Personaje del anime	Fecha
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 18. <u>Empieza el entrenamiento</u> ▪ 19. <u>El signo del valor</u> ▪ 20. <u>¡El país que tenía un héroe...!</u> ▪ 21. <u>¡Encuentro en el bosque...!</u> ▪ 22. <u>¡Dignos rivales!</u> ▪ 23. <u>¡Dos ataques inesperados...!</u> ▪ 24. <u>¡Velocidad!</u> ▪ 25. <u>¡Por un Sueño!!</u> ▪ 26. <u>¡Devastación del Sharingan...!</u> ▪ 27. <u>¡El despertar...!</u> 	<u>Naruto Uzumaki</u> <u>Kakashi Hatake</u>	4 de junio de 2000
4	El puente del héroe		
	Contenido	Personaje del anime	Fecha
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 28. <u>¡Kyūbi...!</u> ▪ 29. <u>¡Una persona importante...!</u> ▪ 30. <u>¡Su futuro es...!!</u> ▪ 31. <u>¡Son tantas las luchas...!!</u> ▪ 32. <u>La herramienta llamada shinobi</u> ▪ 33. <u>¡El puente del héroe!</u> ▪ 34. <u>¡Invasores?!</u> ▪ 35. <u>¡Iruka vs. Kakashi?!</u> ▪ 36. <u>¡La Depresión de Sakura!</u> 	<u>Naruto Uzumaki</u> <u>Haku</u> <u>Zabuza</u> <u>Momochi</u>	4 septiembre de 2000
5	Aspirantes		

	Contenido	Personaje de la carátula	Fecha
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 37. <u>¡Completamente incompatibles...!</u> ▪ 38. <u>¡START...!</u> ▪ 39. <u>¡Aspirantes!</u> ▪ 40. <u>¡La primera prueba!</u> ▪ 41. <u>¡¿Susurros del diablo?!</u> ▪ 42. <u>¡Cada cual con su batalla...!</u> ▪ 43. <u>¡La décima pregunta...!</u> ▪ 44. <u>¡Puestos a prueba...!</u> ▪ 45. <u>¡El segundo examen!</u> 	<u>Naruto Uzumaki</u> <u>Sasuke Uchiha</u> <u>Sakura Haruno</u> <u>Kakashi Hatake</u>	1 noviembre de 2000
6	La Decisión de Sakura		
	Contenido	Personaje del anime	Fecha
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 46. <u>¡La contraseña es...!</u> ▪ 47. <u>¡Depredador!</u> ▪ 48. <u>¡El objetivo es...!</u> ▪ 49. <u>¡Cobarde...!</u> ▪ 50. <u>¡Yo sola...!</u> ▪ 51. <u>¡La bella bestia...!</u> ▪ 52. <u>¡Términos de uso!</u> ▪ 53. <u>¡La Decisión de Sakura!</u> ▪ 54. <u>Sakura e Ino</u> 	<u>Sakura Haruno</u> <u>Ino Yamanaka</u> <u>Naruto Uzumaki</u> <u>Sasuke Uchiha</u>	20 de diciembre de 2000
7	El Camino a Seguir		
	Contenido	Personaje del anime	Fecha
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 55. <u>¡Lucha encarnizada!</u> ▪ 56. <u>¡La fuerza recibida!...!!</u> ▪ 57. <u>10 horas antes</u> ▪ 58. <u>¡Testigos...!</u> ▪ 59. <u>¡La tragedia de la Arena!</u> ▪ 60. <u>¡La última oportunidad...!</u> ▪ 61. <u>¡El camino a seguir...!</u> ▪ 62. <u>¡Atrapados como ratas...!</u> ▪ 63. <u>Otro rostro</u> 	<u>Naruto Uzumaki</u> <u>Sasuke Uchiha</u> <u>Orochimaru</u>	4 de marzo de 2001
8	Lucha a muerte		
	Contenido	Personaje del anime	Fecha
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 64. <u>¡Mensaje del Hokage...!</u> ▪ 65. <u>¡Lucha a muerte!</u> ▪ 66. <u>El consejo de Sakura</u> ▪ 67. <u>¡Un poder extraordinario!</u> ▪ 68. <u>¡La sangre de los Uchiha!</u> ▪ 69. <u>¡Un visitante terrorífico!</u> ▪ 70. <u>¡¿Quién va a morir...?!</u> ▪ 71. <u>¡Un obstáculo infranqueable...!</u> ▪ 72. <u>¡Rivales...!</u> 	<u>Naruto Uzumaki</u> <u>Gaara</u>	4 de junio de 2001

9	Neji y Hinata		Fecha
	Contenido	Personaje del anime	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 73. <u>¿Declaración de derrota...?!</u> ▪ 74. <u>El sexto combate... ¡Y entonces!</u> ▪ 75. <u>¡Naruto y sus progresos...!</u> ▪ 76. <u>¡La reversión de Kiba!</u> <u>¿¿La reversión de Naruto?!!</u> ▪ 77. <u>¡La originalidad de Naruto!</u> ▪ 78. <u>Neji y Hinata</u> ▪ 79. <u>El clan Hyūga</u> ▪ 80. <u>Más allá del límite...</u> ▪ 81. <u>Gaara vs...</u> 	<u>Naruto Uzumaki</u> <u>Hinata Hyūga</u> <u>Neji Hyūga</u>	4 de agosto de 2001
10	Un Ninja Digno		Fecha
	Contenido	Personaje del anime	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 82. <u>¡El secreto de Lee!</u> ▪ 83. <u>La defensa perfecta.</u> <u>¿¿Destrozada?!</u> ▪ 84. <u>¡El genio del esfuerzo...!</u> ▪ 85. <u>¡De una vez por todas...!</u> ▪ 86. <u>¡Un ninja digno...!</u> ▪ 87. <u>¡Termina la fase preliminar...</u> ▪ 88. <u>¿¿Sasuke...?!</u> ▪ 89. <u>¡La petición de Naruto...!</u> ▪ 90. <u>¿¿Qué Pasa con mi Entrenamiento?!</u> 	<u>Rock Lee</u> <u>Might Guy</u> <u>Naruto Uzumaki</u> <u>Ningame</u>	4 de noviembre de 2001

Volúmenes del 11 al 20

11	¿¿Discípulo busca maestro!?		Fecha
	Contenido	Personaje del anime	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 91. <u>¿Algún Voluntario Para Ser Discípulo?</u> ▪ 92. <u>¡Hoja, Sonido y Arena...!</u> ▪ 93. <u>Pasión... ¡En todos!</u> ▪ 94. <u>¡La Clave...!</u> ▪ 95. <u>¡Encuentro...!</u> ▪ 96. <u>¡Un Visitante Inesperado!</u> ▪ 97. <u>¡La Razón Para Seguir Adelante...!</u> ▪ 98. <u>¡Orgullosos Perdedores!</u> 	<u>Naruto Uzumaki</u> <u>Jiraiya</u> <u>Gamabunta</u>	19 de diciembre de 2001

	<ul style="list-style-type: none"> 99. <u>¡Las Finales, Empiezan...!</u> 		
12	<u>El Gran Vuelo</u>		Fecha
	Contenido	Personaje del anime	
	<ul style="list-style-type: none"> 100. <u>¡Preparado Para Morir...!</u> 101. <u>¡Otra más...!</u> 102. <u>¡Pájaro Enjaulado...!</u> 103. <u>¡Abandona!</u> 104. <u>¡El Poder de Cambiar...!</u> 105. <u>¡El Gran Vuelo!</u> 106. <u>¡¿Sasuke Descalificado...?!</u> 107. <u>¡Un Hombre Desmotivado!</u> 108. <u>¡¿Un Plan Para Vencer...?!</u> 	<u>Naruto Uzumaki Shikamaru Nara</u>	4 de marzo de 2002
13	<u>El examen chūnin, concluido...</u>		Fecha
	Contenido	Personaje del anime	
	<ul style="list-style-type: none"> 109. <u>¡Konoha, baila...!</u> 110. <u>¡¡Por fin...!!</u> 111. <u>¡Sasuke vs. Gaara!</u> 112. <u>¡El Taijutsu de Sasuke...!</u> 113. <u>¡El motivo del retraso...!</u> 114. <u>¡Ataque...!</u> 115. <u>¡El examen chūnin, concluido...!</u> 116. <u>¡La destrucción de Konoha...!</u> 117. <u>¡Una nueva misión...!!</u> 	<u>Naruto Uzumaki Sasuke Uchiha Gaara</u>	4 de junio de 2002
14	<u>Hokage vs Hokage</u>		Fecha
	Contenido	Personaje del anime	
	<ul style="list-style-type: none"> 118. <u>¡Raíz...!</u> 119. <u>¡Mi Vida...!</u> 120. <u>¡Hokage vs. Hokage!</u> 121. <u>¡Un Terrible Experimento...!</u> 122. <u>¡El Heredero de la Voluntad!</u> 123. <u>El Sello Final</u> 124. <u>¡Batalla Eterna...!</u> 125. <u>¡Cuando Despierto...!</u> 126. <u>¡Descuido...!</u> 	<u>Hiruzen Sarutobi Naruto Uzumaki</u>	3 de septiembre de 2002
15	<u>¡El manual ninja de Naruto!</u>		Fecha

	Contenido	Personaje del anime	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 127. <u>¡Sentirse vivo...!</u> ▪ 128. <u>¡Superar los límites...!</u> ▪ 129. <u>¡Dolor...!</u> ▪ 130. <u>¡Amor...!</u> ▪ 131. <u>¡El nombre Gaara...!</u> ▪ 132. <u>Los dos... oscuridad y luz</u> ▪ 133. <u>¡Ser fuerte...!</u> ▪ 134. <u>¡El manual ninja de Naruto!</u> ▪ 135. <u>¡Un combate contra la tormenta!</u> 	<u>Naruto</u> <u>Uzumaki</u> <u>Gaara</u> <u>Gamabunta</u> <u>Shukaku</u>	3 de diciembre de 2002
16	<u>La destrucción de Konoha, terminada</u>		Fecha
	Contenido	Personaje del anime	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 136. <u>¡Un último ataque...!</u> ▪ 137. <u>¡Los shinobi de Konoha...!</u> ▪ 138. <u>¡La destrucción de Konoha, terminada!</u> ▪ 139. <u>¡Y su nombre es...!</u> ▪ 140. <u>¡Aproximación...!</u> ▪ 141. <u>¡Uchiha Itachi!</u> ▪ 142. <u>Kakashi vs. Itachi</u> ▪ 143. <u>¡El legado del cuarto Hokage!</u> ▪ 144. <u>Los perseguidores</u> 	<u>Naruto</u> <u>Uzumaki</u> <u>Iruka Umino</u>	4 de marzo de 2003
17	<u>El poder de Itachi</u>		Fecha
	Contenido	Personaje del anime	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 145. <u>Recuerdos de desesperación</u> ▪ 146. <u>¡Junto al odio...!</u> ▪ 147. <u>¡Es mi lucha!</u> ▪ 148. <u>¡El poder de Itachi!</u> ▪ 149. <u>¡La legendaria...!</u> ▪ 150. <u>¡Empieza el entrenamiento...?!</u> ▪ 151. <u>¡Oportunidad...!</u> ▪ 152. <u>La segunda etapa</u> ▪ 153. <u>¡Los buscadores!</u> 	<u>Naruto</u> <u>Uzumaki</u> <u>Sasuke Uchiha</u>	3 de junio de 2003
18	<u>La decisión de Tsunade</u>		Fecha
	Contenido	Personaje del anime	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 154. <u>¡Conseguido...!</u> ▪ 155. <u>La tercera etapa</u> ▪ 156. <u>El trato</u> 	<u>Naruto</u> <u>Uzumaki</u> <u>Tsunade</u>	4 de agosto de 2003

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 157. <u>¡¿Cuál es tu respuesta...?!</u> ▪ 158. <u>¡No te lo perdono...!</u> ▪ 159. <u>¡Apuesta...!</u> ▪ 160. <u>¡El colgante de la muerte...!</u> ▪ 161. <u>¡La decisión de Tsunade!</u> ▪ 162. <u>¡Un corazón sumiso...!</u> 		
19	Sucesores		Fecha
	Contenido	Personaje del anime	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 163. <u>¡Imperecedero...!</u> ▪ 164. <u>¡Especialista en medicina!</u> ▪ 165. <u>¡Naruto, a la carga!</u> ▪ 166. <u>¡El talento de un shinobi...!</u> ▪ 167. <u>¡Tal como prometiste...!</u> ▪ 168. <u>Sólo una vez más</u> ▪ 169. <u>¡Jugarse la vida...!</u> ▪ 170. <u>¡Ataque a tres bandas!</u> ▪ 171. <u>Sucesores</u> 	<u>Orochimaru</u> <u>Tsunade</u> <u>Jiraiya</u> <u>Naruto</u> <u>Uzumaki</u>	4 de octubre de 2003
20	¡Naruto vs. Sasuke!		Fecha
	Contenido	Personaje del anime	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 172. <u>El regreso</u> ▪ 173. <u>Preocupaciones</u> ▪ 174. <u>¡Sensaciones, personales...!</u> ▪ 175. <u>¡Naruto vs. Sasuke!</u> ▪ 176. <u>Ser rivales</u> ▪ 177. <u>Los Cuatro del Sonido</u> ▪ 178. <u>¡La provocación del Sonido...!</u> ▪ 179. <u>¡No lo olvides...!</u> ▪ 180. <u>¡Una promesa!</u> 	<u>Naruto</u> <u>Uzumaki</u> <u>Sasuke Uchiha</u>	2 de diciembre de 2003

Volúmenes del 21 al 3

21	Imperdonable		Fecha
	Contenido	Personaje del anime	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 181. <u>¡El principio de la lucha...!</u> ▪ 182. <u>¡Reunión!</u> ▪ 183. <u>La promesa de una vida</u> ▪ 184. <u>¡El Sonido contra Konoha!</u> ▪ 185. <u>¡La caza del Sonido...!</u> ▪ 186. <u>El plan... ¡¿Fracasó?!</u> ▪ 187. <u>¡Suplicar por la vida...!</u> 	<u>Naruto</u> <u>Uzumaki</u> <u>Chōji Akimichi</u> <u>Shikamaru Nara</u>	3 de marzo de 2004

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 188. <u>¡Los shinobi de la Aldea de Konoha...!</u> ▪ 189. <u>¡El poder de la fe...!</u> ▪ 190. <u>¡Imperdonable!</u> 		
22	<u>Metempsicosis</u>		
	Contenido	Personaje del anime	Fecha
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 191. <u>¡Amigos...!</u> ▪ 192. <u>¡Estrategia...!!</u> ▪ 193. <u>Fin del juego</u> ▪ 194. <u>Tanteando</u> ▪ 195. <u>¡Método de la captura...!</u> ▪ 196. <u>¡El más fuerte de los enemigos!</u> ▪ 197. <u>¡Dispuesto a morir!</u> ▪ 198. <u>¡Metempsicosis...!</u> ▪ 199. <u>¡Deseos...!</u> 	<u>Neji Hyūga</u> <u>Naruto</u> <u>Uzumaki</u>	2 de mayo de 2004
23	<u>Una situación difícil</u>		
	Contenido	Personaje del anime	Fecha
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 200. <u>¡Tal como calculaba...!</u> ▪ 201. <u>¡Cálculo Erróneo...!</u> ▪ 202. <u>¡Tres deseos!</u> ▪ 203. <u>El secreto de Sakon</u> ▪ 204. <u>Las habilidades de Ukon</u> ▪ 205. <u>¡La decisión de Kiba!</u> ▪ 206. <u>¡Una situación difícil...!</u> ▪ 207. <u>Ventaja al contrario</u> ▪ 208. <u>¡El primer movimiento es siempre una trampa!</u> 	<u>Kiba Inuzuka</u> <u>Naruto</u> <u>Uzumaki</u> <u>Akamaru</u> <u>Gamakichi</u>	4 de agosto de 2004
24	<u>Problemas, Problemas, Problemas</u>		
	Contenido	Personaje del anime	Fecha
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 209. <u>¡Los refuerzos, llegan!</u> ▪ 210. <u>¡El secreto de Lee!</u> ▪ 211. <u>¡Fuera de lo común...!</u> ▪ 212. <u>¡Problemas, Problemas, Problemas!</u> ▪ 213. <u>¡Un enorme favor...!</u> ▪ 214. <u>¡Retirada momentánea...!</u> ▪ 215. <u>Gaara del desierto</u> ▪ 216. <u>¡Lanza y escudo...!</u> ▪ 217. <u>Para una persona importante</u> 	<u>Naruto</u> <u>Uzumaki</u> <u>Sakon</u> <u>Jirōbō</u> <u>Tayuya</u> <u>Kidōmaru</u> <u>Kimimaro</u>	4 de octubre de 2004
25	<u>Itachi y Sasuke</u>		
	Contenido	Personaje del anime	Fecha
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 218. <u>¡Compañeros de Konoha!</u> ▪ 219. <u>Pasado y futuro</u> ▪ 220. <u>Itachi y Sasuke</u> 	<u>Itachi Uchiha</u> <u>Sasuke Uchiha</u>	4 de diciembre de 2004

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 221. <u>Un hermano inalcanzable</u> ▪ 222. <u>Las dudas de Itachi</u> ▪ 223. <u>Sasuke y su padre</u> ▪ 224. <u>¡Aquel día...!</u> ▪ 225. <u>¡En la oscuridad...!</u> ▪ 226. <u>¡A mi mejor amigo...!</u> 	<u>Naruto</u> <u>Uzumaki</u>	
26	<u>El día del adiós</u>		Fecha
	Contenido	Personaje del anime	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 227. <u>¡Chidori vs. Rasengan!</u> ▪ 228. <u>La premonición de Kakashi</u> ▪ 229. <u>¡Vínculo...!</u> ▪ 230. <u>¡Hora de despertar!</u> ▪ 231. <u>¡Un poder especial!</u> ▪ 232. <u>Valle del Fin</u> ▪ 233. <u>¡La peor conclusión...!</u> ▪ 234. <u>¡El día del adiós...!</u> ▪ 235. <u>¡Misión incumplida...!</u> 	<u>Naruto</u> <u>Uzumaki</u>	2 de febrero del 2005

Fuente: Elaboración propia

2.3 Escenario de estudio

El escenario del estudio de la investigación, se sitúa en la aldea llamada Konoha, el personaje principal (Naruto Uzumaki) es un adolescente huérfano de madre y padre, rebelde, problemático e ignorado por el pueblo, con un don esencial que no conoce, busca ser reconocido y sueña con convertirse en el ninja más poderosos (Hokage) de su aldea y de esa manera todos lo aceptarían. En la primera temporada se muestra una introducción, contando sobre lo que ocurrió hace 12 años, el combate de todos los ninjas frente a un Zorro de nueve colas (Kyūbi), que causaba caos por todos lados. Luego habla sobre un poderoso Ninja, conocido como el “Cuarto Hokage”, que fue capaz de sellar a la bestia, en su pequeño hijo.

Pasaron varios años y se observa a Naruto como un niño travieso, terco y rebelde, en ese entonces, él no era un chico ejemplar, sino un alumno con bajas calificaciones liderado por Iruka, a pesar de ello, él tenía el sueño de ser el más fuerte e importante que el cuarto Hokage. No obstante, en el primer capítulo Naruto se observa que se enfrenta al primer villano, que quería robarse uno de los pergaminos más importantes de la aldea, pero con la ayuda de su profesor lograron derrotarlo, lográndose convertir en un joven ninja y aprender un Jutsu la perfección, más conocido como el Jutsu “Clones de sombras”.

Más tarde Naruto es elegido para pertenecer al equipo 7, integrados por Sasuke y Sakura, pero a pesar de que Sasuke y Naruto estén en los mismos equipos, ellos no se llevan bien, luego de pasar la primera pruebas de su nuevo profesor Kakashi, empezaron hacer misiones, pero no eran nada importante para Naruto, excepto uno, que es la misión de acompañar a un viejo constructor al país de las Olas, a pesar que para Kakashi no era una misión muy importante, sin embargo para Naruto presentía que algo malo iba a suceder, apareciendo como segundo villano Zabuzza y Haku que tenían el orden de asesinar al constructor. Logrando Kakashi, Naruto y Sasuke derrotar a los villanos, pero con ciertas dificultades. En el segundo arco argumental se basa en los exámenes Chunin, en donde ponen a prueba a los jóvenes ninjas de la nueva generación, estos consisten en exámenes escritos, y desafíos en bosques revelando a un torpe Naruto, en el trabajo en equipo. Sin embargo, en el segundo desafío se encuentran con unos chicos rebeldes de la aldea del sonido, entre ellos está Orochimaru, donde empiezan a atacar al equipo 7, y en donde Naruto revela su verdadera fuerza.

Saliendo del bosque los chicos ingresan a las preliminares, donde el examen chunin trata de un enfrentamiento de varios alumnos de diferentes equipos elegidos al azar, luego de ello los vencedores se enfrentarían para dar a conocer un solo ganador, entre ellos fueron: Naruto Vs Neji, Shikamaru Vs Temari, Kankuro Vs Shino, y Gaara Vs Sasuke, aunque el último combate fue interrumpido por un ataque a Konoha, donde el tercer Hokage se enfrenta al primer y al segundo Hokage invocados por el Edo Tensei y Orochimaru, dejándolo en la pelea completamente lastimado, y con la derrota de los antiguos Hokage.

Mientras que en las afueras de Konoha, Naruto con una invocación de Gamabunta peleaba contra Gaara con un Shukaku invocado, dejando como ganador a Naruto.

En los capítulos siguientes todos se ponen tristes por la muerte del tercer Hokage, dando inicio del capítulo en donde Jiraiya y Naruto van en busca de la nueva Hokage.

En el segundo arco aparece Itachi, es un integrante de ninjas rebeldes llamados Akatsuki, llegan a Konoha y Sasuke ve a su hermano intentando vengarse debido a que mató a sus padres, logrando fracasar y los Akatsuki decidieron retirarse.

En el siguiente capítulo Jiraiya y Naruto van a buscar a Tsunade, y luego le enseña el rasengan, después logran encontrar a Tsunade pero Orochimaru se encuentra en el camino, realizándose una pelea, llegando a ganar.

Al volver Naruto, decide visitar a Sasuke, pero él esta tan enojado que lo desafía y Naruto acepta, en el transcurso de la pelea aparece Kakashi deteniéndoles, haciendo que Sasuke se sienta débil, logrando Orochimaru ver la oportunidad de tener en su poder los ojos de un Uchiha, diciéndole que él lo iba a entrenar, mandando a 4 ninjas del sonido a buscar a Sasuke llevándolo, Naruto logra enterarse junto a Neji, Shikamaru, Kiba y Akamaru, Rock Lee, Chouji, encontrándose en el camino con cuatro ninjas del sonido, ganando Chouji y Neji, pero Naruto decide enfrentarse con un nuevo ninja del sonido, llamado Kimimaru, formándose entre cada uno una pareja para pelear, metiéndose en aprietos después aparecen Gaara y Kankuro y Temari, para ayudarles, Temari salva Shikamaru, Gaara a Lee y Kankuro a Kiba. Naruto decide perseguir a Sasuke durante kilómetros hasta que llegaron al valle del fin. Después Sasuke empieza a recordar su infancia, colocando a su hermano como enemigo principal debido a que asesino a toda su familia, creyendo que su decisión sería la correcta, Naruto intenta llevar a Sasuke de regreso, pero él lo rechazo, comenzando una pelea llena de emociones, dando resultado inesperado como la derrota de Naruto y la Huida de Sasuke.

Esta temporada termina no solo con la pelea más recordada, sino que Naruto fue a entrenar con Jiraiya durante tres años.

El manga Shonen es conocido debido a que solo es para chicos, esta historia se estrenó por primera vez en 1999, en la edición número 43 en la revista Shonen Jump se publicaba nuevos capítulos por semana, sin embargo, en la adaptación en los Estados Unidos fue llevado por VIZ MEDIA, a pesar que se notaba una gran diferencia, logrando publicar veintisiete volúmenes en un box set. En español la adaptación fue primero en Argentina con 18 volúmenes, después España con la editorial Glénat, pero luego de perder la licenciatura, empezó a licenciarse por planeta y por último fue adaptada por México de la editorial Vid produciendo 23 volúmenes, pero como paso algo parecido que, en el antiguo, tuvieron que pasarse al Panini Manga, lanzándose en diciembre del 2014.

También en el Anime la serie fue dirigida por Hayato Date y producida por Pierrot al lado de TV Tokio, fue estrenada en Japón el 3 de octubre de 2002, con

un total de 220 episodios, la primera parte de Naruto finalizó el 8 de febrero del 2007. Fueron traducidas por varios países entre ellos el español y el inglés.

2.4 Caracterización del Estudio

Los participantes de la historia lo conforman son:

1° Naruto: Es un adolescente huérfano desde muy niño, sus padres murieron combatiendo al zorro de nueve colas, su personalidad es ser rebelde, problemático, pero seguro de lo que quiere lograr, con esfuerzo y positivismo, sueña con convertirse en un Hokage, para que todos los del pueblo lo reconozcan.

2° Iruka Umino: Huérfano de niño, sus padres también murieron en el combate con la bestia de nueve colas, tenía la misma actitud de Naruto cuando era adolescente debido a que quería llamar la atención de todos, haciendo travesuras, fue consolado por el tercer Hokage enseñándole la voluntad del fuego, su personalidad es una persona comprensible, que cree en los demás y sabe escuchar es la primera persona que creyó en Naruto.

3° Mizuki: Él fue amigo de Iruka desde muy niño, pero las personas comenzaron a observar más a Iruka. Mizuki empezó a odiar a Iruka. En este volumen se observó a un Mizuki al inicio comprensible, bueno con Naruto, pero después mostró su verdadera personalidad, egoísta, ambicioso, seguro de sí mismo y vengativo, su frase favorita es “El pensamiento correcto”.

4° Hiruzen Sarutobi: Tercer Hokage de la aldea desde muy joven conocido por sus grandes habilidades, perteneciente del clan Sarutobi, su personalidad es ser una persona sabia, ama la paz. Tiene un peculiar significado en su nombre y apellido “saltando como un mono”.

5° Gai Maito. Es el maestro del equipo N°10, compuesto por Neji, Ten Ten y Lee. Gai es un ninja entusiasta y siempre está compitiendo con Kakashi

6° Lee Rock. Es el discípulo favorito de Gai, lo que hace que sus personalidades sean muy parecidas. Lee no puede utilizar sellos como los demás ninjas, pero a pesar de su peculiar aspecto es muy fuerte.

7° Ten Ten. Es la discípula de Gai y miembro del equipo N°10. Aunque no tiene mucha relevancia en la serie, es conocida por manejo en armas de todo tipo.

8° Neji Hyuuga. Frío y perfeccionista es el mayor y el más fuerte miembro del equipo N°10. Hermano de Hinata, Neji puede controlar su chakra y enviarlo a cualquier parte de su cuerpo.

9° Asuma Sarutobi. Es el hijo del tercer Hokage y también un jounin muy fuerte, encargado de dirigir el equipo conformado por Shikamaru, Chouji e Ino. Siempre está fumando y consiente mucho a su equipo, retando a Shikamaru a jugar shogi o invitando a Chouji a comer.

10° Shikamaru Nara. Discípulo de Asuma, siempre trata de evitar la fatiga. A pesar de ser muy perezoso es un ninja extremadamente inteligente y hábil, lo que lo convertirá en el jefe de su equipo. Es el mejor amigo de Chouji

11° Chouji Akimichi. Compañero y amigo de Shikamaru e Ino, siempre está comiendo. A pesar de su peso tienen un gran poder.

12° Ino Yamanaka. Miembro del equipo dirigido por Asuma, compitió con Sakura desde pequeñas en todo lo que hacían, incluso por ganar el corazón de Sasuke.

13° Kurenai Yuuhi. Es la encargada de Hinata, Kiba y Shino. Es una jounin novata a la que se le empareja con Asuma. En el transcurso de la serie, queda embarazada de él.

14° Kiba Inuzuka. Pupilo de Kurenai, siempre va a todas partes con su perro Akamaru. Tiene un olfato súper desarrollado

15° Shino Aburame. A pesar de ser muy callado es muy inteligente. Tiene la habilidad de controlar los insectos.

16° Hinata Hyuuga. Es la hermana menor de Neji y la alumna favorita de Kurenai. Siempre ha sido muy tímida y ha estado enamorada en secreto de Naruto.

17° Konohamaru. Es el nieto del Hokage Sarutobi. Desde pequeño admiró a Naruto e intenta seguir sus pasos.

18° Orochimaru. Es uno de los 3 sannin (ninjas legendarios). Al no ser elegido como Hokage debido a sus métodos poco ortodoxos, jura venganza contra la aldea de Konoha y desarrolla una serie de jutsus (técnicas) prohibidos que incluso le permiten reencarnarse. Ex miembro de Akatsuki, entrena a Sasuke, quien termina traicionándolo.

19° Jiraiya. Llamado por Naruto el “ancino pervertido”, es también un sannin. Luego de la muerte de Sarutobi, regresa a Konoha para entrenar a Naruto y encontrar a Tsunade para que tome el puesto de Hokage.

20° Lady Tsunade. La tercera sannin legendaria, no solo es conocida por ser la nieta del primer Hokage, si no por ser adicta a las apuestas. Resentida con Konoha se niega a ser Hokage hasta que Naruto la convence. Es el ninja médico más

poderosa, se convierte en la maestra de Sakura, pero cae en coma tras el ataque de Pain a la aldea.

21° Shizune. Es la entusiasta asistente de Tsunade. Con el tiempo, se enamorará de Shikamaru. Kabuto Yakushi. Es un ninja médico, mano derecha de Orochimaru. Huérfano a causa de la guerra, creció como espía y según su jefe tiene el mismo nivel de Kakashi.

22° Gaara del Desierto. Al igual que Naruto también lleva en su interior a uno de los demonios legendarios. Gaara es muy poderoso y fue concebido como un arma por su aldea. Con el tiempo se convierte en el Kazekage (el líder de la aldea de la arena).

23° Temari. Es la hermana mayor de Gaara y utiliza un abanico gigante para repeler todo tipo de ataques.

24° Kankuro. Es hermano de Temari y Gaara. Es un marionetista muy poderoso

25° Itachi Uchiha. Es el hermano mayor de Sasuke y el asesino de su clan. Miembro de la organización terrorista Akatsuki, su misión y la de su equipo, es reunir a todos los jinchuriki (A pesar de lo que se cree, Itachi no es una mala persona, pues fue manipulado por los altos mandos de Konoha para eliminar a todos los miembros de Uchiha, excepto a su hermano, al que le perdonó la vida" (Vidal, p.60).

2.5 Trayectoria metodológica

Esta investigación se realizó debido al gran éxito que tuvo la serie de Naruto tanto en el manga y en el anime, es por esto que se dio a resaltar el tema de la adaptación si se realiza la misma narrativa visual que se encuentra en el manga plasmado en la producción animada, siguiendo la fidelidad de los personajes y las herramientas visuales. Es por esto que se decidió primero incluirlos para después elegirlo como variables en esta investigación.

Dentro de la investigación para llegar a un análisis final existe una secuencia de fases:

Fase 1: Se identificará los contenidos del manga y anime de la primera temporada de "Naruto". Se analizará a partir 07 a 10 de octubre en el año del 2018, se seleccionará y registrará para focalizar mejor la observación de recolección de los datos.

Fase 2: Se utilizará para ello 7 fichas de observación, se desarrollará en 4 días, de acuerdo al muestreo no probabilístico a elección del autor, cuya finalidad será registrar los datos de la unidad de análisis en el periodo determinado.

Fase 3: Culminando el proceso de análisis, los datos procederán a ser interpretados contrastando de manera significativa con la teoría utilizando en la investigación.

Fase 4: Finalmente se procederá a observar, analizar e interpretar acerca de las semejanzas y diferencias encontradas, en donde se llegará a una conclusión general.

Del mismo modo se eligió el tipo de diseño que es no experimental y el diseño, elegido Hermenéutico debido a que es una interpretación de un punto de vista del autor frente al análisis o una investigación.

Por último, en metodológica, fue gracias a la observación y al instrumento de apuntes en el cuaderno y fichas.

2.6 RIGOR CIENTÍFICO

Esta investigación es confiable y valida porque se realizó paso a paso siguiendo el esquema del proyecto, también de acuerdo a los pasos científicos, logrando buscar instrumentos correctos, para así conseguir informaciones verdaderas, consiguiendo una confiabilidad y aplicabilidad de dicha investigación.

2.7 ANÁLISIS CUALITATIVO DE LOS DATOS

Este proceso se realizó de manera dinámica, metodológico, utilizando los instrumentos ya mencionados como las hojas de apuntes, colocando las diferencias o similitudes que se puede encontrar ya sea en el manga y en el anime, de la adaptación de la serie del primer capítulo.

Tomándose en cuenta la dimensión que se eligió con la variable que es: La narrativa visual que se realiza acompañados de frente a los personajes y a las herramientas visuales.

2.8 ASPECTOS ÉTICOS

Esta investigación se desarrolló con un orden en aspectos éticos, que gracias a ello ha sido posible analizar el principal objetivo de este estudio, que se basa en la adaptación de una serie, logrando contar con los recursos necesarios para el

desarrollo. En este trabajo no se contó con una población específica, esto quiere decir que no hubo consentimiento previo para medir las participaciones de las personas en el análisis del manga y el anime. Asimismo, no se encontró problemas al desarrollar a profundidad el tema, realizado con un carácter ético y moral, plasmado en el trabajo.

III. RESULTADOS

3.1 IDENTIFICACIÓN:

3.1.1 Manga: Naruto

Emisión: 5 de enero de 2000

URL: <https://vernaruto.net/naruto-manga-1-sub-esp/>



3.1.2 Anime: Naruto

Emisión: 1 de enero de 2007

URL: <https://www.seriesanimadas.net/ver/naruto-capitulo-1-latino>



3.2 CARACTERÍSTICAS:

Tabla 1:

En esta escena Naruto, roba un pergamino muy peligroso, por engaño de Mizuki, diciéndole que si aprendía las técnicas que se encuentran dentro del rollo, podría graduarse. Iruka su maestro descubre la trampa que le hizo Mizuki y busca la manera de ayudarlo.

Manga: Naruto				Anime: Naruto							
Emisión: 5 de enero de 2000				Emisión: 1 de enero de 2007							
Tiempo:				Tiempo:							
URL: https://vernaruto.net/naruto-manga-1-sub-esp/				URL: https://www.seriesanimadas.net/ver/naruto-capitulo-1-latino							
Aplicación:				Aplicación:							
Fecha de Aplicación: 7 de Octubre				Fecha de Aplicación: 7 de Octubre							
FICHA DE OBSERVACIÓN N° 001-2018											
Titulo	Naruto			Temporada	1						
Capitulo	1			MANGA			ANIME				
Tomo	1										
Escena	16										
CATEGORÍA	SUB-CATEGORÍAS	INDICADORES	SUB-INDICADORES	SI	NO	N. de veces	SI	NO	N. de veces		
Narrativa Visual	Personajes	Redondo		X		78	X		77		
		Plano		X		66	X		66		
	Lenguaje Visual	Planos	Gran plano general			x			x		
			Plano General		x		18	x		21	
			Plano entero		x		5	x		4	
			Plano Americano		x		8	x		5	
			Plano Medio		x		12	x		22	
			Primer plano		x		14	x		4	
			Primerísimo Primer plano		x		3	x		2	
			Plano Detalle		x		9	x		7	
			Ángulos	Contra Picado		x		2	x		5
				Normal o neutro				x		x	
	Nadir					x		x			
	Cenital			x		5	x		1		
	Aberrante					x		x			
		Picado		x		3	x		5		

		Viñetas		x		83		x		82
		Recursos de texto		x		34		x		52

Personaje

En el caso del **manga** el **personaje redondo** (Naruto), personaje principal, aparece 78 veces a diferencia del anime el personaje **redondo** (Naruto) 77. Del mismo modo en el manga los **personajes planos** considerándose personajes secundarios, se muestra en el manga que aparece 66 veces al igual que en el anime.

Planos:

En el manga Naruto se usa mayormente planos detalles y planos medios, de esta manera se pueden ver las expresiones, las miradas que se realizan llegando al público de manera directa y emotiva.

En el manga se utilizó el Plano General, para mostrar el comienzo de la escena al igual que en el anime, esto se realiza para mostrar al público en donde se encuentran ubicado los personajes.

También se utilizó en el manga 12 Planos Medios y 8 P. Americanos de manera moderada, a diferencia en el anime se encontraron 22 planos medio y 5 planos americanos. Estos planos se utilizaban principalmente en los diálogos y peleas. Del mismo modo en los planos detalles del manga se encontraron 9 tomas y en caso del anime fueron 7, de esta manera se puede ver las expresiones del rostro de los personajes. Por otro lado los Planos Enteros y P. Primer plano se utilizaron pocas veces tanto en el manga como en el anime.

Con respecto al **Ángulo**, están puestas en diferentes tomas, en caso del manga se utiliza más el ángulo Cenital, a diferencia del contrapicado y el picado, en cambio en el anime se utiliza más el contrapicado y el picado. En este caso se utiliza estos ángulos de acuerdo a la posición de los personajes, mostrando uno posición de superioridad y el otro de inferioridad.









Manga	Anime
 <p data-bbox="284 618 639 645"><i>Ilustración 1 Plano General. Manga</i></p>	 <p data-bbox="906 602 1254 629"><i>Ilustración 2: Plano General- Anime</i></p>
 <p data-bbox="240 680 437 689">SFX: EXTRACTE CON FUERZA "ZEEK"</p> <p data-bbox="496 748 587 853">¡NARUTO! ¡¡PASE LO QUE PASE, NO LE DES EL PER- GAMINO!!!</p> <p data-bbox="240 1077 624 1104"><i>Ilustración 3: Plano Americano- Manga</i></p>	 <p data-bbox="927 1003 1305 1030"><i>Ilustración 4: Plano Americano- Anime</i></p>
 <p data-bbox="229 1328 576 1355"><i>Ilustración 5: Plano Detalle- Manga</i></p>	 <p data-bbox="847 1400 1190 1426"><i>Ilustración 6: Plano Detalle- Anime</i></p>
<p data-bbox="767 1458 887 1496">Angulo</p>	
 <p data-bbox="272 1630 363 1659">MIZUKI TE LISO...</p> <p data-bbox="272 1697 363 1787">¡¡PARA QUE LO ROBA- RAS Y ASÍ TENERLO EN SUS MANOS!!</p> <p data-bbox="655 1637 746 1720">ESTE PELIGRO- SO PERGAMINO CONTIENE LOS NINJITSU PROHIBIDOS EN SU INTERIOR.</p> <p data-bbox="309 1843 687 1870"><i>Ilustración 7: A. Contra picado- Manga</i></p>	 <p data-bbox="879 1854 1225 1881"><i>Ilustración 8: Contra Picado- Anime</i></p>



Ilustración 9: Picado- Manga



Ilustración 10: Picado- Anime

Matriz de análisis comparativo 001- 14/11/2018	
Manga	Anime
Fecha de Emisión: 5 de enero de 2000	Fecha de Emisión: 1 de enero de 2007
<p>La narrativa visual que presenta el manga muestra de manera correcta donde el contexto y la imagen se apoyan mutuamente. El primer tomo del manga cuenta con 21 páginas y 23 cuadros de textos.</p> <p>La presentación en el manga, los personajes estuvieron en todas las páginas ya sean los personajes redondos y planos.</p> <p>En caso de los Planos también se realizaron, al empezar utilizaron planos generales, planos medios, americanos. Con respecto a los ángulos se utilizó el ángulo Cenital, Picado y Contra Picado, ya sea para mostrar poder o debilidad en la situación que se encontraba el personaje principal y secundario.</p> <p>En caso de las Viñetas y recursos de textos también se encontró una diferencia en el manga al ser adaptado al anime..</p> <p>El manga es de interés para los adolescentes y jóvenes para chicos y chicas aficionados a los mangas.</p>	<p>La narrativa visual que presenta el Anime, muestra de manera correcta donde el contexto y la imagen se apoyan mutuamente, la duración del del primer capítulo son de 23:33 minutos y lo analizado es de 3 minutos Dándole importancia al personaje principal.</p> <p>La presentación en el anime los personajes tanto como redondos y planos estuvieron desde la primera escena. En los planos se utilizó planos generales y Gran plano general, planos enteros, planos americanos, planos medios al igual el que en los planos detalles y primerísimos primeros planos también se utilizaron para mostrar las expresiones de los personajes. En el caso del ángulo también se utilizó el picado contrapicado y el cenital.</p> <p>En caso de las Viñetas y recursos de textos también se utilizaron en las conversaciones de los personajes y las expresiones que ellos hacían.</p> <p>En el anime es de interés para los adolescentes y jóvenes, para chicos y chicas aficionados a los animes.</p>

Según Hutcheon, L. define que: “La adaptación de obras de distintos medios al relato cinematográfico puede ser definida desde tres niveles. En primer lugar, una adaptación es un proceso de transcodificación en el que se transforman los códigos expresivos de la obra previa.”

En el manga, se eligió la escena 16 del primer tomo, en esta escena Naruto, roba un pergamino muy peligroso, por engaño de Mizuki, diciéndole que si aprendía las técnicas que se encuentran dentro del rollo, podría graduarse. Iruka su maestro descubre la trampa que le hizo Mizuki y busca la manera de ayudarlo. En ello implica el uso de la narrativa visual y el uso de los planos, ángulos, viñetas y recursos de textos. Según las evidencias se puede deducir que se ha respetado la narrativa visual y los planos, los ángulos y viñetas con cuadros de textos.

3.2 IDENTIFICACIÓN:

3.2.1 Manga: Naruto

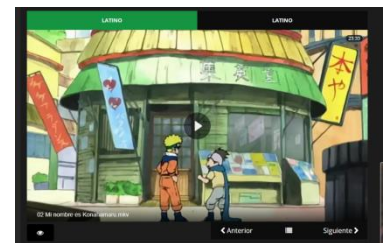
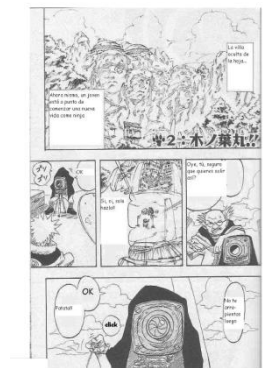
Emisión: 5 de enero de 2000

URL: <https://vernaruto.net/naruto-manga-1-sub-esp/>

3.2.2 Anime: Naruto

Emisión: 2 de enero de 2007

URL: <https://www.seriesanimadas.net/ver/naruto-capitulo-1-latino>



3.2 CARACTERÍSTICAS:

Tabla 2

En esta escena Naruto decide retar al maestro personal del nieto del tercer hokage, Konohamaru, ganando por segunda vez.

Manga: Naruto Emisión: 5 de enero de 2000 Tiempo: URL: https://vernaruto.net/naruto-manga-1-sub-esp/ Aplicación: Fecha de Aplicación: 7 de Octubre		Anime: Naruto Emisión: 2 de enero de 2007 Tiempo: URL: https://www.seriesanimadas.net/ver/naruto-capitulo-1-latino Aplicación: Fecha de Aplicación: 7 de Octubre	
FICHA DE OBSERVACIÓN N° 2			
Título	Naruto	Temporada	1
Capítulo	2	MANGA	ANIME
Tomo	1		
Escena	5		

CATEGORÍA	SUB-CATEGORÍAS	INDICADORES	SUB-INDICADORES	SI	NO	N. de veces	SI	NO	N. de veces		
Narrativa Visual	Personajes	Redondo		X		7	X		17		
		Plano		X		15	X		22		
	Lenguaje Visual	Planos	Gran plano general			x		x		1	
			Plano General	x			9	x		8	
			Plano entero	x			2	x		2	
			Plano Americano	x			2	x		5	
			Plano Medio	x			1	x		22	
			Primer plano	x			4	x		4	
			Primerísimo Primer plano			X			x		2
			Plano Detalle			X			x		7
	Ángulos	Contra Picado	x			1	x		5		
		Normal o neutro			X			x			
		Nadir			X			x			
		Cenital					x		1		
		Aberrante			X			x			
		Picado	x			1	x		5		
	Viñetas			x		31	x		31		
	Recursos de texto			x		34	x		31		

PERSONAJES:

Con respecto a **los personajes**, tanto como en el manga y el anime, el p. redondo se encuentran menos cantidad tanto como en el manga siete (7), y el anime diecisiete (17) a diferencia de los personajes planos, teniendo más cantidad en el manga quince (15) y el anime veintidós (22).

PLANOS







En esta escena se pudo analizar en el manga los **planos**, en su mayoría había Plano General nueve (9), Primer Plano cuatro (4), Plano Entero dos (2), Plano americano dos (2), Plano Medio uno (1). Por otro lado en el anime se observa que aquí si se utiliza el

Gran Plano General uno (1), también se observa que el plano más utilizado es el medio veintidós (22), plano general ocho (8), plano detalle siete (7), plano americano cinco (5), plano entero dos (2) y primerísimo primer plano dos (2) dándose en las escena de la pelea.

ÁNGULO:

En cuanto al ángulo en el manga, se utiliza solo un contrapicado, a diferencia del anime se observa que hay cinco (5) contrapicado y picado y un (1) cenital.

en caso de viñetas se observa que existe una fidelidad, tanto en el manga como en el anime debido a que ambos tienen treinta uno (31) dándose en el mismo estilo de los diálogos, por el contrario se observa que hay más contenido en el recurso de texto treinta cuatro (34), a diferencia en el anime treinta uno(31).

Manga	Anime
 <p data-bbox="274 1104 576 1131"><i>Ilustración 11: Cenital - Manga</i></p>	 <p data-bbox="987 1140 1279 1167"><i>Ilustración 12: Cenital- Anime</i></p>
 <p data-bbox="226 1498 520 1525"><i>Ilustración 13: Picado- Manga</i></p>	 <p data-bbox="963 1480 1251 1507"><i>Ilustración 14: Picado- Anime</i></p>
 <p data-bbox="242 1787 719 1814"><i>Ilustración 15: Primerísimo Primer Plano- Manga</i></p>	 <p data-bbox="919 1816 1393 1843"><i>Ilustración 16: Primerísimo Primer Plano- Anime</i></p>



Matriz de análisis comparativo 002- 14/11/2018	
Manga	Anime
Fecha de Emisión: 5 de enero de 2000	Fecha de Emisión : 2 de enero de 2007
<p>a narrativa visual que presenta el manga muestra de manera correctas donde el contexto y la imagen se apoyan mutuamente. El primer tomo del maga cuenta con 21 páginas y 23 cuadros de textos.</p> <p>La presentación en el manga, muestran diferencias de los personajes tanto redondos como planos</p> <p>En caso de los Planos, en el manga se realizaron, al empezar planos generales, seguido el primer plano, de la misma forma los planos medios y americanos.</p> <p>Con respecto a los ángulos se utilizó el ángulo Cenital, Picado y Contra Picado, ya sea para mostrar poder o debilidad en la situación que se encontraba el personaje principal y secundario.</p> <p>En caso de las Viñetas y recursos de textos también se utilizaron.</p> <p>El manga es de interés para los adolescentes y jóvenes para chicos y chicas, aficionados a los mangas.</p>	<p>La narrativa visual que presenta el Anime, muestra de manera correctas donde el contexto y la imagen se apoyan mutuamente, la duración del del segundo capítulo son de 23:33 minutos y lo analizado es de 3 minutos</p> <p>Dándole importancia al personaje principal.</p> <p>La presentación en el anime los personajes tanto como redondos y planos estuvieron desde la primera escena. Sin embargo se muestra una diferencia en la adaptación, debido a que aparecen más los personajes en el anime.</p> <p>En los planos se utilizó más los planos medios a diferencia del manga, También se utilizaron los planos generales y plano detalle, planos americanos, primer plano, y primerísimos primeros de esta manera se mostraron más los gestos de los personajes.</p> <p>En el caso del ángulo también se utilizó el picado contrapicado y el cenital.</p> <p>En caso de las Viñetas y recursos de textos también se utilizaron en las conversaciones de los personajes y las expresiones que ellos hacían.</p>

López, F. señala que en caso del manga: “se puede establecer que la cantidad de modificaciones y transformaciones realizadas está en relación proporcional con el número de volúmenes que componen un cómic” (2012, p. 1560).

En el manga, se eligió tomo 1, capítulo 2 en esta escena Naruto decide retar al maestro personal del nieto del tercer hokage, Konohamaru, ganando por segunda vez. En ello implica el uso de la narrativa visual y el uso de los planos, ángulos, viñetas y recursos de textos. Según las evidencias se puede deducir que se ha respetado la narrativa visual y los planos, los ángulos y viñetas con cuadros de textos.

3.3 IDENTIFICACIÓN:

3.3.1 Manga: Naruto

Emisión: 5 de enero de 2000

URL: <https://vernaruto.net/naruto-manga-1-sub-esp/>



3.3.2 Anime: Naruto

Emisión: 3 de enero de 2007

URL: <https://www.seriesanimadas.net/ver/naruto-capitulo-1-latino>



3.4 CARACTERÍSTICAS:

Tabla 3

En esta escena Naruto se mete en problema, debido a que cae accidentalmente sobre Sasuke, el chico popular del salón, dándole un beso, dando como resultado una enojada Sakura.

<p>Manga: Naruto Emisión: 5 de enero de 2000 Tiempo: URL: https://vernaruto.net/naruto-manga-1-sub-esp/ Aplicación: Fecha de Aplicación: 7 de Octubre</p>	<p>Anime: Naruto Emisión: 3 de enero de 2007 5 de enero de 2000 Tiempo: URL: https://www.seriesanimadas.net/ver/naruto-capitulo-1-latino Aplicación: Fecha de Aplicación: 7 de Octubre</p>
--	--

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 003- 2018										
Título	Naruto		Temporada	1						
Capítulo	3		MANGA			ANIME				
Tomo	1		SI	NO	N. de veces	SI	NO	N. de veces		
Escena	4									
CATEGORÍA	SUB-CATEGORÍAS	INDICADORES	SUB-INDICADORES	SI	NO	N. de veces	SI	NO	N. de veces	
Narrativa Visual	Personajes	Redondo		X		23	X		29	
		Plano		X		20	X		19	
	Lenguaje Visual	Planos	Gran plano general			x			x	
			Plano General		x		8	x		15
			Plano entero		x		1		x	
			Plano Americano		x		4	x		6
			Plano Medio		x		11	x		10
			Primer plano		x		5	x		10
			Primerísimo Primer plano		x		1		x	
			Plano Detalle				x			x
	Ángulos	Contra Picado		x		2	x		2	
		Normal o neutro		x		7	x		5	
		Nadir				x		x		
		Cenital				x		x	1	
		Aberrante				x		x		
		Picado		x		4	x		6	
	Viñetas			x		39	x		48	
	Recursos de texto			x		39	x		48	

PERSONAJES:

En esta escena se muestra una diferencia entre el manga y el anime, en el caso el **personaje** redondos aparece veinte (23) veces a diferencia que en el anime que parecieron diecinueve (29), no encontrando mucha diferencia por otro lado en los personajes planos si se encontraron, en el manga aparecieron veintitrés (23) y en el anime veintinueve (29) aumentando más personajes que en el manga no aparecía.

PLANOS

Esta escena se caracteriza por ser de humor, en este caso en el manga el **plano medio** (11) y en plano general (8) veces, utilizando más planos abiertos, a diferencias con los planos cerrados como, (4) plano americano, (5) primer plano, y solo se utilizó un primer

primerísimo plano y un plano entero. Por otro lado en el anime se muestra que los planos abiertos como el general (15), después los planos cerrados, como, plano medio (10), primer plano (10), aumentando de esta forma escenas que nunca salieron en el manga, o cambiando el lugar de las tomas, dándole una historia más larga.

ÁNGULO:

En el caso del manga, el **ángulo recto** es el más utilizado en esta escena, ya sea en el manga (7) y en el anime (5), también se utilizó (4) veces en picado y (2) contrapicado aparecen para mostrar la posición, a diferencia del anime (6) picado, (2) contra picado.

VIÑETAS

En caso de las viñetas del manga se observa (39) al igual que en recurso de texto, a diferencia del anime se observa (48).




Manga	Anime
Personajes	
 <p data-bbox="226 1391 660 1417"><i>Ilustración 19- En el manga Sakura entra sola</i></p>	 <p data-bbox="847 1361 1345 1417"><i>Ilustración 20: En el anime Sakura entra con Otro personaje llamada Ino</i></p>
	 <p data-bbox="847 1854 1345 1937"><i>Ilustración 21: Hinata es un personaje que no aparece en el manga sin embargo aparece en el anime.</i></p>



Ilustración 22: En esta toma 12 se observa que Sakura se sentó junto con Saske, sucediendo esto en la escena 2, a diferencia del anime esta sucede en la en la toma 18.

Planos



Ilustración 23: Plano General Picado



Ilustración 24: Plano General- Picado

Matriz de análisis comparativo 003- 14/11/2018	
Manga	Anime
Fecha de Emisión: 5 de enero de 2000	Fecha de Emisión : 3 de enero de 2007
<p>La narrativa visual que presenta el manga muestra de manera correctas donde el contexto y la imagen se apoyan mutuamente. El primer tomo del manga cuenta con 23 páginas y 31 cuadros de textos.</p> <p>La presentación en el manga los personajes estuvieron en todas las paginas ya sean los personajes redondos y planos.</p> <p>En caso de los Planos se realizaron más planos medios, planos generales, planos americanos, del mismo modo se usó primerísimos primeros planos para mostrar las expresiones de cada personaje de la historia.</p> <p>Con respecto a los ángulos se utilizó el ángulo Cenital, Picado y Contra Picado, ya sea para mostrar poder o debilidad en la situación que se encontraba el personaje principal y secundario.</p> <p>En caso de las Viñetas y recursos de textos utilizaron de manera fiel.</p> <p>El manga es de interés para los adolescentes y jóvenes para chicos y chicas, aficionados a los mangas.</p>	<p>La narrativa visual que presenta el Anime, muestra de manera correctas donde el contexto y la imagen se apoyan mutuamente, la duración del tercer primer capítulo son de 23:40 minutos y lo analizado es de 4 minutos Dándole importancia al personaje principal.</p> <p>La presentación en el anime los personajes tanto como redondos y planos estuvieron desde la primera escena, pero se encontró una diferencia en la adaptación debido a que aparecen más los personajes redondos y en caso de los personajes planos se disminuyen.</p> <p>En los planos se utilizó planos generales, planos americanos, planos medios. En el caso del ángulo también se utilizó el picado contrapicado y el cenital.</p> <p>En caso de las Viñetas y recursos de textos también se utilizaron en las conversaciones de los personajes y las expresiones que ellos hacían.</p> <p>En el anime es de interés para los adolescentes y jóvenes, para chicos y chicas aficionados a los animes.</p>

Mitchell define que: “Palabra e imagen es el nombre de una distinción ordinaria entre tipos de representación, una forma fácil de dividir, cartografiar y organizar campos de representación” (p.11).

En el manga, se eligió tomo 1, capítulo 3, de la escena 4, en esta escena Naruto se mete en problema, debido a que cae accidentalmente sobre Saske, el chico popular del salón, dándole un beso, dando como resultado una enojada Sakura.

En ello implica el uso de la narrativa visual y el uso de los planos, ángulos, viñetas y recursos de textos. Según las evidencias se puede deducir que se ha modificado en cuanto a los personajes esto se debe por en el anime aparecieron dos personajes que no se encuentran en el manga.

3.4 IDENTIFICACIÓN:

3.4.1 Manga: Naruto

Emisión: 4 septiembre de 2000

URL: <https://vernaruto.net/naruto-manga-1-sub-esp/>

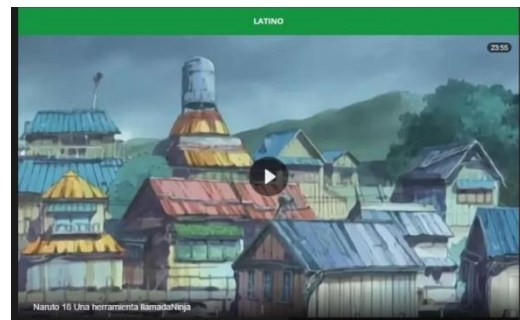


3.4.2 Anime: Naruto

Emisión: 30 de enero de 2007

URL:

<https://www.seriesanimadas.net/ver/naruto-capitulo-1-latino>



3.4.1 CARACTERÍSTICAS:

Tabla 4:

En esta escena Sakura le pregunta a Naruto, donde se entera Saske, enterándose que está mal herido, va a buscarlo, encontrándolo, se pone a llorar.

Manga: Naruto				Anime: Naruto				
Emisión: 4 septiembre de 2000				Emisión: 30 de enero de 2007				
Tiempo:				Tiempo:				
URL: https://vernaruto.net/naruto-manga-1-sub-esp/				URL: https://www.seriesanimadas.net/ver/naruto-capitulo-1-latino				
Aplicación:				Aplicación:				
Fecha de Aplicación: 7 de Octubre				Fecha de Aplicación: 7 de Octubre				
FICHA DE OBSERVACIÓN N° 004- 2018								
Titulo		Naruto		Temporada		1		
Capitulo		18		MANGA		ANIME		
Tomo		4						
Escena		15						
CATEGORÍA	SUB-CATEGORÍAS	INDICADORES	SUB-INDICADORES	SI	NO	N. de		
Narrativa Visual	Personajes	Redondo		X		31	X	
		Plano		X		8	X	
	Planos	Gran plano general				x		
		Plano General	x				6	x
		Plano entero				x		
		Plano Americano	x				2	x
		Plano Medio	x				1	x
		Plano Medio Corto	x				4	x
		Primer plano	x				15	x
		Primerísimo primer plano	x				1	x
		Plano Detalle	x				2	x
		Ángulos	Contra Picado	x				1
	Normal o neutro					x		x
	Nadir					x		
	Cenital		x				2	
	Aberrante					x		
			Picado		x		2	x
		Viñetas						
							35	
		Recursos de texto			x		22	
							x	

PERSONAJES:

En esta escena se muestra una diferencia entre el manga y el anime, en el caso el **personaje** redondos aparece veinte (31) veces a diferencia que en el anime que parecieron diecinueve (30), no encontrando mucha diferencia por otro lado en los personajes planos si se encontraron, en el manga aparecieron veintitrés (8) y en el anime veintinueve (9) aumentando más personajes que en el manga no aparecía.

PLANOS

En este caso la escena del drama, los personajes planos tiene más tomas ya sea en manga (31) y en el anime (30), a diferencia de las tomas del personaje redondo (6) en el manga y (9) en el anime.



Asimismo en el caso de los planos se puede observar que se utilizó en el manga más el primer plano (15), entre las conversaciones de los personajes secundarios, el plano general (6), planos abiertos para mostrar peleas. También se utilizó plano americano (2), plano medio (4) primerísimo primer plano (1) y detalle (2), de esta manera se mostraba las expresiones de los personajes, no se utilizó el gran plano general y el plano entero. A diferencia que en el anime se utilizó mayormente el plano medio corto (9), después el primer plano (6), plano americano (5), plano detalle (4), plano medio, y primerísimos primer plano (1), no utilizando solo el gran plano general.

ÁNGULO:

En cuanto al ángulo se utilizó más el picado (2), y el cenital (2), también se observó que se utilizaba el contrapicado (1). En cambio en el anime se observó que se utilizó el ángulo normal (3) y el picado (3) y contrapicado (1). Al igual que en el manga y el anime no se utilizaron los ángulos nadir, cenital, aberrante.

VIÑETAS

En cuanto a las Viñetas se presentan (35) de ellas en el manga, a diferencias que en el anime (39). En el recurso de texto se puede observar que en el manga solo se encuentra (22) y en el anime (28) esto quiere decir que se aumenta más diálogos en los personajes.

Manga	Anime
 <p data-bbox="260 660 571 689"><i>Ilustración 25: Plano Americano</i></p>	 <p data-bbox="919 667 1230 696"><i>Ilustración 26: Plano Americano</i></p>
 <p data-bbox="370 1122 579 1151"><i>Ilustración 27: Picado</i></p>	 <p data-bbox="892 1090 1101 1120"><i>Ilustración 28: Picado</i></p>

Viñetas



The panels contain the following dialogue:

- Top-left: "NO SE TRATA DE NINGUNA TÉCNICA BUSCADA... ¿VERDAD...?"
- Top-right: "ESTÁ FRÍO..."
- Bottom-left: "SIEMPRE HE SACADO UNAS NOTAS EXCELENTES EN LOS EXÁMENES..."
- Bottom-middle: "YO..."
- Bottom-right: "QUE NO TE IMPORTE QUE YO ESTÉ DELANTE EN ESTOS MOMENTOS, LO MEJOR ES DESAHOGARSE LLORANDO..."

Matriz de análisis comparativo 004- 14/11/2018	
Manga	Anime
Fecha de Emisión: 4 septiembre de 2000	Fecha de Emisión : 30 de enero de 2007
<p>La narrativa visual que presenta el manga muestra de manera correctas donde el contexto y la imagen se apoyan mutuamente. El primer tomo del maga cuenta con 17 páginas y 34 cuadros de textos.</p> <p>La presentación en el manga los personajes estuvieron en todas las paginas ya sean los personajes redondos y planos.</p> <p>En caso de los Planos también se realizaron, al empezar utilizaron planos generales, planos medios, americanos, del mismo modo se usó planos detalles y primerísimos primeros planos para mostrar las expresiones de cada personaje de la historia. Con respecto a los ángulos se utilizó el ángulo Cenital, Picado y Contra Picado, ya sea para mostrar poder o debilidad en la situación que se encontraba el personaje principal y secundario.</p> <p>En caso de las Viñetas y recursos de textos también se utilizaron.</p> <p>El manga es de interés para los adolescentes y jóvenes para chicos y chicas aficionados a los mangas.</p>	<p>La narrativa visual que presenta el Anime, muestra de manera correctas donde el contexto y la imagen se apoyan mutuamente, la duración del capítulo 18 son de 23:44 minutos y lo analizado es de 5 minutos Dándole importancia al personaje principal.</p> <p>La presentación en el anime los personajes tanto como redondos y planos estuvieron desde la primera escena .</p> <p>En los planos se utilizó planos generales, planos americanos, planos medios al igual el que en los planos detalles y primerísimos primeros planos también se utilizaron para mostrar las expresiones de los personajes. En el caso del ángulo también se utilizó el picado contrapicado.</p> <p>En caso de las Viñetas y recursos de textos también se utilizaron en las conversaciones de los personajes y las expresiones que ellos hacían.</p> <p>En el anime es de interés para los adolescentes y jóvenes, para chicos y chicas aficionados a los animes.</p>
<p>Mitchell propone en su libro teoría de la imagen que: La interacción entre imágenes y textos sería constitutiva de la representación en sí misma. Esta teoría no solo habla sobre la relación que existe entre la palabra e imagen sino también sobre la interpretación, esto quiere decir adaptación.</p> <p>En el manga, se eligió el tomo 4, y en el anime el capítulo 18, de la escena 15, en esta Sakura le pregunta a Naruto, donde se entera Saske, enterándose que está mal herido, va a buscarlo, encontrándolo, se pone a llorar un beso, dando como resultado una enojada Sakura. En ello implica el uso de la narrativa visual y el uso de los planos, ángulos, viñetas y recursos de textos. Según las evidencias se puede deducir que se ha respetado la narrativa visual y los planos, los ángulos y viñetas con cuadros de textos.</p>	

IDENTIFICACIÓN:

3.5.1 Manga: Naruto

Emisión: 1 noviembre de 2000

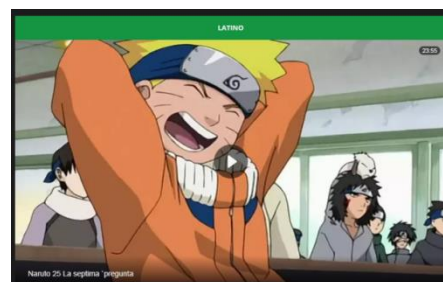
URL: <https://vernaruto.net/naruto-manga-1-sub-esp/>



3.5.2 Anime: Naruto

Emisión: 12 de febrero de 2007

URL: <https://www.seriesanimadas.net/ver/naruto-capitulo-1-latino>



3.5 CARACTERÍSTICAS:

Tabla 5

En esta escena Naruto se encuentra dando un examen, en el cual consiste en hacer trampa debido a que los exámenes son difíciles, logrando Naruto pasar sin haber trampa.

Manga: Naruto Emisión: 1 noviembre de 2000 Tiempo: URL: https://vernaruto.net/naruto-manga-1-sub-esp/ Aplicación: Fecha de Aplicación: 7 de Octubre				Anime: Naruto Emisión: 12 de febrero de 2007 Tiempo: URL: https://www.seriesanimadas.net/ver/naruto-capitulo-1-latino Aplicación: Fecha de Aplicación: 7 de Octubre					
FICHA DE OBSERVACIÓN N°00 5- 2018									
Título	Naruto		Temporada	1					
Capítulo	25		MANGA			ANIME			
Tomo	5								
Escena	6								
CATEGORÍA	SUB-CATEGORÍAS	INDICADORES	SUB-INDICADORES	SI	NO	N. de veces	SI	NO	N. de veces
	Personajes	Redondo		X		29	X		22

Narrativa Visual	Lenguaje Visual	Plano		X		8		X		10	
		Planos	Gran plano general			x				x	
			Plano General	x			1		x		2
			Plano entero			x			x		2
			Plano Americano	x			2		x		4
			Plano Medio	x			6		x		3
			Plano Medio corto	x			11		x		6
			Primer plano	x			17		x		18
			Primerísimo Primer plano			x			x		6
			Plano Detalle			x			x		4
		Ángulos	Contra Picado	x			3		x		5
			Normal o neutro			x				x	
			Nadir			x				x	
			Cenital	x					x		1
			Aberrante			x				x	
			Picado	x			2		x		2
		Viñetas			x		55		x		44
		Recursos de texto			x		55		x		44

PERSONAJES:

En esta escena se observa que el personaje principal apareció en el manga (29) y los personajes secundarios aparecieron (8) a diferencia del anime el personaje principal apareció (22) veces y el secundario (10).

PLANOS:

En caso de los **planos** que se utilizaron más fue el primer plano (17), después el plano medio corto (11), el plano detalle (2), plano americano (2), el plano general (1), plano medio (6) y el primerísimo primer plano. A diferencia del anime se utilizaron (2) planos generales, plano entero (2), planos americanos (4) plano medio (3) plano medio corto (6), Primer plano (18), primerísimo primer plano (4), plano detalle (6). No se llegó a utilizar el Gran plano general, ni el plano entero, en ambos

ÁNGULO:

En los **ángulos** del manga solo se utilizó (3) contra y el picado (2), No se utilizando el ángulo, normal, nadir y aberrante. Por el contrario en el anime si colocaron (1) cenital, (5) contrapicados y un picado.

VIÑETAS:

En **viñetas** se utilizaron (55) veces y los **recursos de textos** (55), en el manga, en caso del anime hubo (44) viñetas y (44) recurso de textos.

En esta toma el maestro anuncia a los alumnos que están aprobados, en el manga se observa que esta con el plano americano, a diferencia del anime esta se utiliza primer plano.



Ilustración 29 Plano Americano



Ilustración 30- Primer Plano

Matriz de análisis comparativo 005- 14/11/2018	
Manga	Anime
Fecha de Emisión: 1 noviembre de 2000	Fecha de Emisión : 12 de febrero de 2000
<p>La narrativa visual que presenta el manga muestra de manera correctas donde el contexto y la imagen se apoyan mutuamente. El primer tomo del maga cuenta con 18 páginas y 34 cuadros de textos, pero no se consideraron los tres últimos cuadros.</p> <p>La presentación en el manga los personajes estuvieron en todas las paginas ya sean los personajes redondos y planos.</p> <p>En caso de los Planos también se realizaron, al empezar utilizaron planos generales, planos medios, americanos. Con respecto a los ángulos se utilizó el ángulo Cenital, Picado y Contra Picado, ya sea para mostrar poder o debilidad en la situación que se encontraba el personaje principal y secundario. En caso de las Viñetas y recursos de textos también se utilizaron.</p> <p>El manga es de interés para los adolescentes y jóvenes para chicos y chicas aficionados a los mangas.</p>	<p>La narrativa visual que presenta el Anime, muestra de manera correctas donde el contexto y la imagen se apoyan mutuamente, la duración del primer capítulo son de 23:55 minutos y lo analizado es de 5 minutos</p> <p>Dándole importancia al personaje principal.</p> <p>La presentación en el anime los personajes tanto como redondos y planos estuvieron desde la primera escena.</p> <p>En los planos se utilizó planos generales, planos enteros, planos americanos, planos medios al igual el que en los planos detalles y primerísimos primeros planos también se utilizaron para mostrar las expresiones de los personajes. En el caso del ángulo también se utilizó el picado contrapicado y el cenital.</p> <p>En caso de las Viñetas y recursos de textos también se utilizaron en las conversaciones de los personajes y las expresiones que ellos hacían.</p> <p>En el anime es de interés para los adolescentes y jóvenes, para chicos y chicas aficionados a los animes.</p>

Para ello Escobar propone dos definiciones a cerca de la definición de Interpretar: La primera es que interpretar implica la búsqueda de un sentido dentro del tejido que es el texto, esto quiere decir acerca de una comprensión de información que el texto entregado, implicando la existencia de una diversa lectura hacia un mismo texto, el segundo es que un texto puede ser interpretado y comprendido de diferentes manera. (p.3)

En el manga, se eligió el tomo 5, y en el anime el capítulo 25, de la escena 6, en esta Naruto se encuentra dando un examen, en el cual consiste en hacer trampa debido a que los exámenes son difíciles, logrando Naruto pasar sin haber trampa. En ello implica el uso de la narrativa visual y el uso de los planos, ángulos, viñetas y recursos de textos. Según las evidencias se puede deducir que se ha respetado la narrativa visual y los planos, los ángulos y viñetas con cuadros de textos.

3.6 IDENTIFICACIÓN:

3.6.1 Manga: Naruto

Emisión: 20 de diciembre de 2000

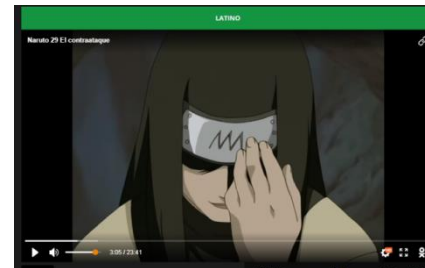
URL: <https://vernaruto.net/naruto-manga-1-sub-esp/>



3.6.2 Anime: Naruto

Emisión: 19 de febrero de 2007

URL: <https://www.seriesanimadas.net/ver/naruto-capitulo-1-latino>



3.5 CARACTERÍSTICAS:

Tabla 6

En esta escena Naruto aparece para defender a sus amigos Saske y Sakura que están en peligro, pero Saske se queda sorprendido de la fuerza que tiene el enemigo y decide entregar un pergamino para que no los lastime más, haciendo enojar a Naruto por su acto de cobardía, enfrentándose con el enemigo.

Manga: Naruto				Anime: Naruto						
Emisión: 20 de diciembre de 2000				Emisión: 19 de febrero de 2007						
Tiempo:				Tiempo:						
URL: https://vernaruto.net/naruto-manga-1-sub-esp/				URL: https://www.seriesanimadas.net/ver/naruto-capitulo-1-latino						
Aplicación:				Aplicación:						
Fecha de Aplicación: 7 de Octubre				Fecha de Aplicación: 7 de Octubre						
FICHA DE OBSERVACIÓN N° 006- 2018										
Título	Naruto			Temporada		1				
Capítulo	29			MANGA		ANIME				
Tomo	6									
Escena	1			SI		NO				
CATEGORÍA	SUB-CATEGORÍAS	INDICADORES	SUB-INDICADORES					N. de veces	SI	NO
Narrativa Visual	Personajes	Redondo		X		22	X		39	
		Plano		X		25	X		30	
	Lenguaje Visual	Planos	Gran plano general			x			x	
			Plano General		x		16	x		18
			Plano entero		x		3	x		10
			Plano Americano		x		1	x		4
			Plano Medio		x		2	x		12
			Plano Medio corto		x		3	x		10
			Primer plano		x		20	x		18
			Primerísimo Primer plano		x		4	x		6
			Plano Detalle		x		5	x		8
			Contra Picado		x		6	x		9
	Ángulos	Normal o neutro		x		2	x		1	
		Nadir				x		x		
		Cenital				x		x		
		Aberrante				x		x		
		Picado		x		10	x		10	
		Viñetas			x		52	x		31
		Recursos de texto			x		55	x		40

PERSONAJES:

En esta escena del manga se muestra que los personajes redondos aparecen (22) veces, y los planos aparecen (25), en el anime los personajes redondos (39) y los personajes planos (30).

PLANOS:

En cuanto a los planos El plano más utilizado en el manga fue el primer plano (20), el plano general (16), plano detalle (5), primerísimos primer plano (4), plano medio corto (3), plano entero (3), y solo se utilizó un plano americano, a diferencia del anime, plano general (18), plano entero (10), plano americano (4), plano medio (12), plano medio corto (10), primer plano (18), primerísimo primer plano (6), plano detalle (8), no se utilizó en ambos el gran plano general.

ÁNGULO:

En caso de los ángulos, del manga se utilizaron el contra picado (6), el normal (2), y el picado (6), en el anime se utilizó (9), picado (10), norma (1), no se utilizaron el ángulo, cenital y nadir.

VIÑETAS:

En el manga se utilizaron (52) Viñetas y (52) recurso de textos, en el anime (31) viñetas y (40) recursos de texto.

En esta escena Naruto aparece en el manga se observa que esta con el ángulo picado, mientras que en el anime se observa que esta con el ángulo contrapicado.



Matriz de análisis comparativo 006- 14/11/2018	
Manga	Anime
Fecha de Emisión: 20 de diciembre de 2000	Fecha de Emisión: 19 de febrero de 2007
<p>La narrativa visual que presenta el manga muestra de manera correctas donde el contexto y la imagen se apoyan mutuamente. El primer tomo del maga cuenta con 18 páginas y 55 cuadros de textos, pero no se consideraron los tres últimos cuadros.</p> <p>La presentación en el manga los personajes estuvieron en todas las paginas ya sean los personajes redondos y planos. En caso de los Planos también se realizaron, al empezar utilizaron planos generales, planos medios, americanos, del mismo modo se usó planos detalles y primerísimos primeros planos para mostrar las expresiones de cada personaje de la historia. Con respecto a los ángulos se utilizó el ángulo, Cenital, Picado y Contra Picado, ya sea para mostrar poder o debilidad en la situación que se encontraba el personaje principal y secundario. En caso de las Viñetas y recursos de textos también se utilizaron.</p> <p>El manga es de interés para los adolescentes y jóvenes para chicos y chicas aficionados a los mangas.</p>	<p>La narrativa visual que presenta el Anime, muestra de manera correctas donde el contexto y la imagen se apoyan mutuamente, la duración del del primer capítulo son de 23:41 minutos y lo analizado es de 5 minutos Dándole importancia al personaje principal.</p> <p>La presentación en el anime los personajes tanto como redondos y planos estuvieron desde la primera escena. En los planos se utilizó planos generales, planos enteros, planos americanos, planos medios al igual el que en los planos detalles y primerísimos primeros planos también se utilizaron para mostrar las expresiones de los personajes. En el caso del ángulo también se utilizó el picado contrapicado. En caso de las Viñetas y recursos de textos también se utilizaron en las conversaciones de los personajes y las expresiones que ellos hacían.</p> <p>En el anime es de interés para los adolescentes y jóvenes, para chicos y chicas aficionados a los animes.</p>
<p>Hutcheon, L. opina que: “La adaptación de obras de distintos medios al relato cinematográfico puede ser definida desde tres niveles. El tercer lugar habla sobre, una adaptación, como un proceso de recepción que depende de la experiencia, memoria y conocimiento del espectador.</p>	

En el manga, se eligió el tomo 6, y en el anime el capítulo 29, de la escena 1, en esta Naruto aparece para defender a sus amigos Saske y Sakura que están en peligro, pero Saske se queda sorprendido de la fuerza que tiene el enemigo y decide entregar un pergamino para que no los lastime más, haciendo enojar a Naruto por su acto de cobardía, enfrentándose con el enemigo. En ello implica el uso de la narrativa visual y el uso de los planos, ángulos, viñetas y recursos de textos. Según las evidencias se puede deducir que se ha respetado la narrativa visual y los planos, los ángulos y viñetas con cuadros de textos.

3.7 IDENTIFICACIÓN:

3.7.1 Manga: Naruto

Emisión: 4 de marzo de 2001

URL: <https://vernaruto.net/naruto-manga-1-sub-esp/>



3.7.2 Anime: Naruto

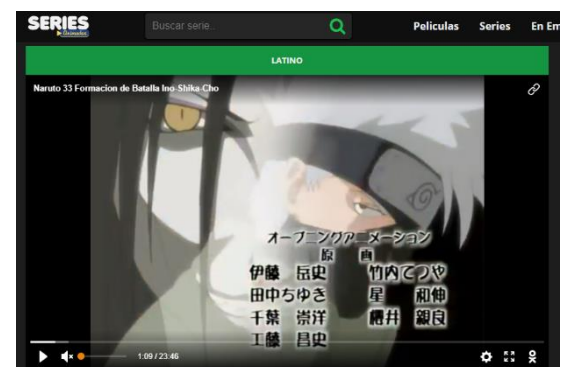
Emisión: 26 de febrero de 2007

URL: <https://www.seriesanimadas.net/ver/naruto-capitulo-1-latino>

3.5 CARACTERÍSTICAS:

Tabla 7

En esta escena Saske se despierta muy enojado por haber golpeado a Sakura, empezando a pelear con los oponentes, con un nuevo poder otorgado por Orochimaru, de una manera muy cruel, haciendo que Sakura se pregunte si es el verdadero Saske, y logrando detener ese poder.



Manga: Naruto				Anime: Naruto						
Emisión: 4 de marzo de 2001				Emisión: 26 de febrero de 2007						
Tiempo:				Tiempo:						
URL: https://vernaruto.net/naruto-manga-1-sub-esp/				URL: https://www.seriesanimadas.net/ver/naruto-capitulo-1-latino						
Aplicación:				Aplicación:						
Fecha de Aplicación: 7 de Octubre				Fecha de Aplicación: 7 de Octubre						
FICHA DE OBSERVACIÓN N° 007- 2018										
Título	Naruto			Temporada		1				
Capítulo	33			MANGA			ANIME			
Tomo	7									
Escena										
CATEGORÍA	SUB-CATEGORÍAS	INDICADORES	SUB-INDICADORES	SI	NO	N. de veces	SI	NO	N. de veces	
Narrativa Visual	Personajes	Plano		X		99	X		99	
		Redondo		X		99	X		99	
	Lenguaje Visual	Planos	Gran plano general		x		2	x		1
			Plano General		X		22	x		17
			Plano entero		x		2	x		2
			Plano Americano		x		3	x		8
			Plano Medio		x		7	x		12
			Plano Medio corto		x		22	x		31
			Primer plano		x		22	x		18
			Primerísimo Primer plano		x		7	x		5
			Plano Detalle		x		22	x		23
			Ángulos	Contra Picado		x		4	x	
	Normal o neutro			x		1	x		8	
	Nadir					x		x		
	Cenital					x		x		
	Aberrante					x		x		
	Picado			x		4	x		5	
	Viñetas				x		99	x		141
		Recursos de texto			x		63	x		141

PERSONAJES:

En esta escena se observa tanto en el manga como el anime, que los personajes redondos y planos son utilizados (99) veces.

PLANOS:

En los el manga se utilizó el Gran plano general (2), el plano general (22), plano entero (3), plano medio (7), plano medio (22), primer plano (22), primerísimos primer plano (7), plano detalle (22), en el anime se utilizó solo un gran plano general, el plano general (17), plano entero (2), plano americano (8), plano medio (12), plano medio corto (31), primer plano (18), primerísimo primer plano (5), plano detalle.

ÁNGULO:

En caso del ángulo en el manga se huso (4) contrapicado, (1) normal, y (4) picado, en el anime se utilizó (6) contrapicados, (8) normal, (5) picado.

VIÑETAS:

En el manga las viñetas se utilizaron (99), y (63) recursos de textos, en el anime se usó (5), y (141), recurso de textos.

En esta escena Sakura se sorprende al ver a Sasuke de una forma diferente, para ello utilizan en el manga un primerísimos primer plano, a diferencia del anime que utilizaron un plano medio.





Ilustración 31: Este personaje aparece 3 veces en el manga pero en el anime solo una vez



Ilustración 32:- Esta toma no sale en el manga.

Matriz de análisis comparativo 007- 14/11/2018	
Manga	Anime
Fecha de Emisión: 4 de marzo de 2001	Fecha de Emisión: 26 de febrero de 2007
<p>La narrativa visual que presenta el manga muestra de manera correcta donde el contexto y la imagen se apoyan mutuamente. El primer tomo del manga cuenta con 191 páginas y 96 cuadros de textos, pero no se consideraron los tres últimos cuadros.</p> <p>La presentación en el manga los personajes estuvieron en todas las paginas ya sean los personajes redondos y planos.</p> <p>En caso de los Planos también se realizaron, al empezar utilizaron planos generales, planos medios, americanos, del mismo modo se usó planos detalles y primerísimos primeros planos para mostrar las expresiones de cada personaje de la historia. Con respecto a los ángulos se utilizó, Picado y Contra Picado, ya sea para mostrar poder o debilidad en la situación que se encontraba el personaje principal y secundario.</p> <p>En caso de las Viñetas y recursos de textos también se utilizaron.</p> <p>El manga es de interés para los adolescentes y jóvenes para chicos y chicas aficionados a los manga</p>	<p>La narrativa visual que presenta el Anime, muestra de manera correcta donde el contexto y la imagen se apoyan mutuamente, la duración del del primer capítulo son de 23:43 minutos y lo analizado es de 6 minutos Dándole importancia al personaje principal.</p> <p>La presentación en el anime los personajes tanto como redondos y planos estuvieron desde la primera escena. En los planos se utilizó planos generales, planos enteros, planos americanos, planos medios al igual el que en los planos detalles y primerísimos primeros planos también se utilizaron para mostrar las expresiones de los personajes. En el caso del ángulo también se utilizó el picado contrapicado.</p> <p>En caso de las Viñetas y recursos de textos también se utilizaron en las conversaciones de los personajes y las expresiones que ellos hacían.</p> <p>En el anime es de interés para los adolescentes y jóvenes, para chicos y chicas aficionados a los animes.</p>
<p>Para Piera De Gironimo señala que: “El ciclo adaptativo representa un ejemplo concreto del ápice de la sistematización de la adaptabilidad de una obra, comprendiendo en sí la reproducción de ésta en todos los formatos principales (novela, cine, cómic y videojuego) para utilizarla al máximo de sus potencialidades, permitiendo así que reviva y se actualice al infinito además de poder ser explotada plenamente por la industria y el mercado cultural masivo”</p> <p>En el manga, se eligió el tomo 7, y en el anime el capítulo 33, de la escena 7, en esta Saske se despierta muy enojado por haber golpeado a Sakura, empezando a pelear con los oponentes, con un nuevo poder otorgado por Orochimaru, de una manera muy cruel, haciendo que Sakura se pregunte si es el verdadero Saske, y logrando detener ese poder. En ello implica el uso de la narrativa visual y el uso de los planos, ángulos, viñetas y recursos</p>	

de textos. Según las evidencias se puede deducir que se ha respetado la narrativa visual y los planos, los ángulos y viñetas con cuadros de textos.

IV. DISCUSIÓN

La presente investigación toma en cuenta a la teoría de la imagen, debido a que la palabra y la imagen es el nombre de una distinción ordinaria entre tipos de representación, una forma fácil de dividir, cartografiar y organizar campos de representación, en este sentido da pie al análisis de investigación, en la cual detallada la explicación entre lo visible y lo legible que está dividido en las escenas del anime y refuerza los medios de comunicación

En relación con el objetivo general: **Determinar la comparación de la narrativa visual de la adaptación del manga al anime de la temporada I de la serie Naruto:**

En el análisis de la narrativa visual de los 6 tomos en comparación con 7 escenas, se llegó conseguir resultados de los análisis que se obtuvieron por medio de los instrumentos, esto se debe a que tiene correlación con lo que sostienen los autores Salisbury y Styles “en la mayor parte de los contextos, la imagen brinda un apoyo visual a las palabras, una guía o un apoyo a la imaginación. Cuyo propósito es enriquecer la experiencia general del lector hacia el libro”

Estudiando la teoría de la Imagen de Mitchell define que: “Palabra e imagen es el nombre de una distinción ordinaria entre tipos de representación, una forma fácil de dividir, cartografiar y organizar campos de representación” (p.11).

En cuanto a la relación al objetivo específico N°1: **Determinar la comparación de los personajes en la adaptación del manga al anime de la en el caso de la temporada 1 de Naruto.**

En la comparación se encontró mayor preponderancia de personajes redondos, que los planos, esto debido a que, en la ficha de observación número 1, por ejemplo, se puede encontrar que más aparece el personaje principal. Así mismo se pudo encontrar una semejanza, que en el anime también aparecían más los personajes planos.

Asimismo, Chatman, agrego una cualidad adicional frente al personaje redondo, nombrándola: La Indeterminación Semántica, esto quiere decir:

“...Los personajes son capaces de sorprendernos consiste en decir, de otra manera, que son personajes “abiertos”. Anticipamos, en realidad por la demanda que nos hacen, la posibilidad de descubrir en ellos nuevos e insospechados rasgos. De esta manera, los personajes redondos funcionan como construcciones abiertas, susceptibles de ser exploradas siempre más allá...” (1978, p.133)

Del mismo modo se puede observar la participación de los demás personajes a diferencia con el protagonista en el cual ellos también una transformación en la historia.

En cuanto a la relación al objetivo específico N°2: **Determinar los lenguajes visuales que se utiliza en la adaptación del manga al anime de la en el caso de la temporada 1 de Naruto.**

Dentro de los lenguajes visuales se observa, que encontró mayor preponderancia en el manga, y semejanza en los planos medios y aparte de primeros planos, para ver las expresiones de los personajes, a diferencia del anime los planos más utilizados son los planos generales, debido a que la historia recurre más a mostrar el lugar donde se encuentran los personajes.

En relación de ángulos se encontró más el ángulo contra picado, picado y cenital, tanto para el manga como en el anime, para dar esa sensación de superioridad e inferioridad depende la situación que se encuentre.

En cuanto a la relación al objetivo específico N°3: **Determinar las viñetas que se utiliza en la adaptación del manga al anime de la en el caso de la temporada 1 de Naruto.**

En las viñetas se identificó que en el anime se atribuyó el lenguaje verbal a diferencia del manga.

En cuanto a la relación al objetivo específico N°4: **Determinar los recursos de textos que se utiliza en la adaptación del manga al anime de la en el caso de la temporada 1 de Naruto.**

Se encuentra una diferencia de los recursos de textos que se emplearon en las secuencias de las escenas.

V. CONCLUSIONES

En el presente trabajo podemos concluir que:

1. Los personajes de la historia de Naruto tanto como en el manga y el anime, existe una semejanza en la aparición de los personajes redondos, ya que, cumplen con la base que se encuentra en el manga y son adaptado al anime de manera fiel, pero también existe algunas modificaciones en los personajes planos debido a que algunos son aumentados en la adaptación que es el anime.
2. Los planos se concluyeron que existe una semejanza debido a que en ambos muestran con fidelidad lo que el autor desea transmitir, por ejemplo, las expresiones al mostrar las emociones de los personajes que sentían también al momento de la pelea, se mostraba el lugar donde estaban y el primer plano al mostrar las técnicas que cada personaje utilizaba en las batallas.
3. En los ángulos se concluyó que existe una modificación, debido a la gran diferencia que se da en el manga al aparecer pocos ángulos picados y contrapicados y a diferencia en la adaptación aparecen más. De este modo se logra agregar escenas, dándole otro enfoque.
4. En el caso de las viñetas y los cuadros de textos existen diferencias debido a que, al agregar escenas, también se agrega textos y viñetas en la adaptación.

VI. RECOMENDACIONES

1. En esta investigación se ha analizado solo en el enfoque del manga y anime, como se mencionó al inicio, existen varias adaptaciones, ya sean de historietas a una producción audiovisual, o también puede ser una producción audiovisual a otra, como por ejemplo una película antigua, que es adaptada al tiempo actual.
2. En cuanto al marco teórico se podría utilizar otra variable como la narrativa audiovisual, del mismo modo aplicar más recursos y elementos.
3. Prestar más atención a las adaptaciones, ya que son inspiración para grandes películas, dando una hermosa conclusión a lo que se quiere transmitir, como por ejemplo "Perfect blue" con "Black Swan".
4. Invito a los futuros alumnos y colegas a seguir desarrollando esta investigación referido a este tema como es la narrativa visual, frente a las adaptaciones audiovisuales, debido a que es un tema no muy desarrollado en cuanto a comics o mangas. Sin embargo existe una población consumidora, influenciada por este tema, sobre los diferentes géneros, sobre su cultura, etc.

REFERENCIAS

- . Vidal L. (2010). “El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto”, PP. 16, 17, 22.
- . Villalobos J. (2017). “Análisis de la Narrativa Visual del Anime Sailor Moon, 2017”, PP. 17,26, 38.
- . Ulloa L.(2014) “Incidencia de la afición por el anime japonés en el estilo de vida de los jóvenes del club Mangetsu Trujillo 2014”, PP 24.
- . Aquino, M. (2014). “*Anime Y Manga en la diversidad cultural*” PP 6, Recuperado de: https://www.uv.mx/blogs/uvi/files/2009/12/anime_y_manga.pdf.
- . Blanco, T. (1992). *Dragón Z. Kamikazes catódicos arrasan Galicia*. RTVG, (29),5-6, 43,45.
- KISHIMOTO, M.(2007). Libro de Ilustraciones “Uzumaki” 1era ed. Tokyo, Japón: Editorial Glénat: diciembre 2007. 146 p3.
- . Garcia, H. (2015). “*La narrativa visual en las ilustraciones de los libros educativos para el aprendizaje ambiental en el nivel primario*”.Guatemal: Campus Central.
- . Aguilar, D. (2006). *La aventura textual. De la Lengua a los Nuevos Lenguajes*.Buenos Aires: La Crujía.
- . Brow, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. New York: Routledge
- . Papalini, A.(2006). *Animé. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Buenos Aires: La Crujía.
- . Sánchez, J. (2000). Capítulo III: La adaptación.
- Recuperado de:
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/poucel_s_p/capitulo3.pdf

ANEXOS

ANEXO 1

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores
Narrativa Visual	<p>“La narrativa es equivalente a la palabra historia, la cual presenta una serie de hechos ordenados de forma secuencial enfatizando un argumento a manera de formar una obra con sentido y coherencia para el público. Ésta posee diversos elementos que la integran, siendo: personajes, acción, lugar, ambiente, narrador y tiempo.”</p> <p>García, N. (2015)</p>	Personajes	Planos	Personajes planos
		Lenguaje Visual	Ángulo	Gran Plano General
			Plano Entero	
			Plano Americano	
			Plano Medio	
			Primer Plano	
			Primerísimo primer plano	
			Plano detalle	
			Normal	
			Picado	
			Contrapicado	
			Nadir	
			Cenital	
			Viñetas	
			Recurso de texto	

ANEXO 2

Variable	Dimensions	Indicadores	Ítem		
Narrativa Visual	Personajes	Personajes planos			
		Personajes redondos			
	Language Visual	Planos		Gran Plano General	
				Plano General	
				Plano Entero	
				Plano Americano	
				Plano Medio	
				Primer Plano	
				Primerísimo primer plano	
				Plano detalle	
		Ángulos			Normal
					Picado
					Contrapicado
					Nadir
			Cenital		
			Viñetas		
			Recurso de textos		

ANEXO 3

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 7											
Titulo				Temporada							
Capitulo				MANGA			ANIME				
Tomos											
Escena											
CATEGORÍA	SUB-CATEGORÍAS	INDICADORES	SUB-INDICADORES	SI	NO	N. de veces	SI	NO	N. de veces		
Narrativa Visual	Personajes	Redondo	Protagonista								
		Plano	Secundario								
	Lenguaje Visual	Planos	Gran plano general								
			Plano General								
			Plano entero								
			Plano Americano								
			Plano Medio								
			Plano Medio corto								
			Primer plano								
			Primerísimo Primer plano								
			Plano Detalle								
		Ángulos	Contra Picado								
			Normal o neutro								
			Nadir								
			Cenital								
			Aberrante								
		Picado									
	Viñetas										
	Recursos de texto										

ANEXO 4

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Mejía Prada Lewis

Título y/o Grado: Licenciada en Comunicación Social

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

Universidad que labora: Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Fecha: 20-08-18

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Análisis comparativo de la consecución y nivel de la adaptación del trabajo de las docentes de la temporalidad F del curso Historia, 2018

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

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

SUGERENCIAS: _____

NOMBRE Y APELLIDOS:


 FIRMA

ANEXO 5

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Cesar Augusto Smith Carreras

Título y/o Grado: Magister

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

Universidad que labora: Universidad de San Martín de Porres

Fecha: 21-09-18

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Análisis comparativo de la transacción usual de la extinción del trabajo en el Perú en la Corporación A. del sector privado, 2018.

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

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

SUGERENCIAS: _____

NOMBRE Y APELLIDOS: _____


 FIRMA

ANEXO 6



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: WALTER VILCA HUAYTA, JORGE CÉSAR

Título y/o Grado: Magister en Comunicación Social

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

Universidad que labora: UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCO

Fecha: 10/10/2018

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

ANÁLISIS COMPARATIVO DE LA MARELA YIVA VISUAL EN LA APLICACIÓN DEL MÓDULO DE ANÁLISIS EN EL CASO DE LA TEMPORADA I DE PASAJE - LIMA, 2018

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

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

SUGERENCIAS: _____

Firma del experto:

ANEXO 7

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: ITUMBAGA VERGARA CESAR

Título y/o Grado: Licenciado en Educación

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

Universidad que labora:

Fecha: _____

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Análisis comparativo de la efectividad visual en la adaptación del transegi al curso en la modalidad de Nueva Lima 2019.

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

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

SUGERENCIAS: _____

NOMBRE Y APELLIDOS: CESAR MORTA ITUMBAGA VERGARA


 FIRMA

ANEXO 8

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Pérez Cruz Janette

Título y/o Grado: Magister en gobernabilidad y desarrollo organizacional

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

Universidad que labora: Universidad César Vallejo

Fecha: 21-06-18

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Análisis comparativo de la orientación visual y la orientación del espacio al interior en el caso de la temporada 2018 de la UCV.

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

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

SUGERENCIAS: _____

NOMBRE Y APELLIDOS:

Janette Cruz Pérez


 FIRMA

ANEXO 9

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Huidia Pillaca Clorisa

Título y/o Grado: Magister Comunicación Social

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

Universidad que labora: UCV

Fecha: 21-06-18

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Análisis comparativo de la recolección visual en la adaptación del
receptor al ambiente en las temperaturas de los
latos de los

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

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

SUGERENCIAS: _____

NOMBRE Y APELLIDOS: Clorisa Huidia Pillaca


 FIRMA

ANEXO 10

Universidad César Vallejo
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Escuela de Ciencias de la Comunicación

ACTA DE REVISIÓN DE PROYECTO Y DESARROLLO DE TESIS (CUERPO ACADÉMICO O JURADOS)

Siendo las 18 del 28 de Noviembre de 2018, se procedió a revisar la (el) Tesis del estudiante César Shaker Piquiyanci Lozano. Quien en cumplimiento de las disposiciones presenta su trabajo de investigación para su revisión por parte del jurado y asesor antes del pase a sustentación.

Se procedió a realizar las siguientes observaciones:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

En caso de no presentar observaciones pase a sustentación



Fecha: 28/11/2018
Docente: Martín Díaz Díaz J.

Nombre del revisor o jurado de tesis

Firma:

Fecha: