UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA SEDE QUITO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Tesis previa a la obtención del título de

LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL CON MENCIÓN EN MULTIMEDIOS

Impacto del anime y manga japonés en las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas en los jóvenes de 15 a 17 años que habitan en la zona centro norte de la ciudad de Quito.

AUTORAS: Fernanda Sacoto Macías

Marlina Sánchez

TUTORA: Máster Cristina Naranjo

QUITO: 2010

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Las autoras de este documento, Marlina La Tonia Sánchez con CI: 180243273-0 y Alicia Fernanda Sacoto Macías con CI: 171821951-0, declaramos que los conceptos desarrollados, análisis realizados y conclusiones del presente trabajo, son de nuestra exclusiva responsabilidad, por lo tanto y en conformidad con la ley permitimos a la Universidad Politécnica Salesiana el adecuado uso de este estudio teniendo en cuenta las normativas de propiedad intelectual.

	Quito, Enero 27 de 2010.
	(f)
	Marlina La Tonia Sánchez
(f)_	
	Fernanda Sacoto Macías

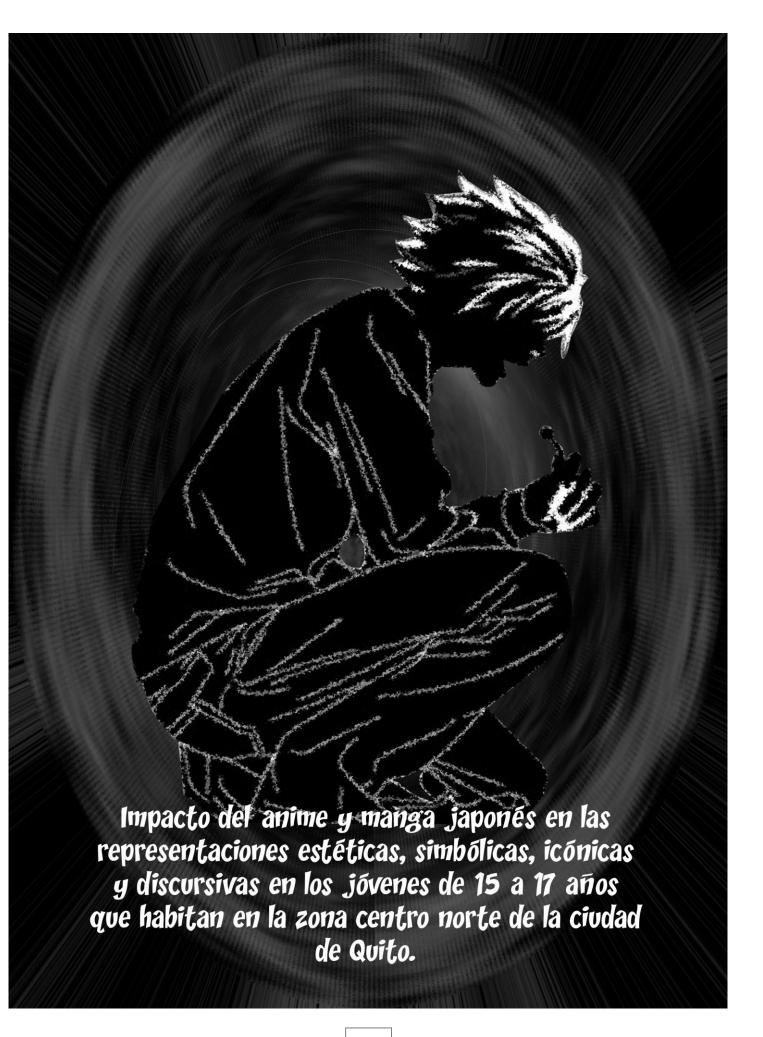
AGRADECIMIENTO

A nuestras familias y a nuestra directora de tesis Cristina Naranjo por su apoyo y ayuda incondicional.

DEDICATORIA

A los lectores y especialmente a aquellos amantes del Anime y Manga.

> ...A todos los fikkis que están ocultos por ahí Y a los que todavía no saben que lo son De un frikki para otro...



INDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	
<u>TEMA</u>	10
<u>DELIMITACIÓN</u>	12
III) ANTECEDENTES	13
IV) JUSTIFICACIÓN	16
OBJETIVOS	17
CAPÍTULO 1: "INTRODUCCIÓN AL ANIME Y MANGA JAPONÉS"	19
1.1 ¿Qué es Anime y Manga?	19
1.2 MANGA	19
1.2.1 HISTORIA	20
1.2.2 CLASIFICACIÓN Y ESTILOS	23
1.2.3 MANGAKAS	29
1.3 ANIME	31
1.3.1 CLASIFICACIÓN Y ESTILOS	31
1.3.2 CASAS	36
CAPÍTULO 2: "DE LAS REPRESENTACIONES"	41
2.1 TIEMPO DE CAMBIOS	41
2.1.1 Nuevas formas de ver el mundo	42
2.1.2 DE LA NOVEDAD A LA PRÁCTICA	46
2.1.3 EL LENGUAJE Y LAS AULAS	50
2.2 REPRESENTACIONES ESTÉTICAS, SIMBÓLICAS, ICÓNICAS Y	
DISCURSIVAS	51
2.2.1 Representaciones Estéticas	54

2.2.1.1 MANEJO DE LA ESTETICA EN EL ANIME Y MANGA JAPONES	_ 54
2.2.1.1.1 Onomatopeyas	_ 63
2.2.1.1.2 Metáforas Visualizadas	_ 64
2.2.1.1.3 La Secuencia	_ 69
2.2.1.2 REPRESENTACIONES SIMBÓLICAS	_ 76
2.2.1.2.1 Manejo del simbolismo en el anime y manga japonés	_ 77
2.2.1.2.2 Del papel a la tv	_ 82
2.2.1.2.3 Representaciones icónicas	_ 83
2.2.1.2.4 Manejo de la iconicidad en el anime y manga japonés	_ 84
2.2.1.2.4.1 Escenas	_ 88
2.2.1.2.4.2 Planos	_ 89
2.2.1.2.4.3 Tipos de toma	_ 92
CAPÍTULO 3: "RE SIGNIFICACIONES, LA JUVENTUD QUITEÑA Y SU RELACIÓN CON EL ANIME Y MANGA JAPONÉS EN LA ACTUALIDAD"	96
RELACION CON EL ANIME I MANGA JAPONES EN LA ACTUALIDAD	90
3.1 EL ANIME Y MANGA JAPONÉS EN EL ECUADOR	97
S. LE ARRING T MARKON ON CIVES EN LE ESCAPOR	<u> </u>
3.1.1 DESARROLLO E HISTORIA DEL ANIME Y MANGA EN EL ECUADOR	97
3.1.1.1 EL ANIME	
3.1.1.2 EL MANGA	
3.1. 2 SÍMBOLOS, ÍCONOS, MANEJOS ESTÉTICOS Y DISCURSIVOS MANEJADOS POR LOS	
JÓVENES ECUATORIANOS A PARTIR DEL ANIME Y MANGA JAPONÉS	102
3.2 COMERCIALIZACIÓN Y MARKETING DEL ANIME Y MANGA JAPONÉS EN	<u> </u>
LA CIUDAD DE	109
3.2.1 VENTA DE ANIME Y MANGA EN LA CIUDAD DE QUITO	113
3.2.3 ANÁLISIS CUANTITATIVO DE LAS VENTAS DE ANIME Y MANGA EN LA CIUDAD DE	
QUITO	116
3.3 DESARROLLO DE ACTIVIDADES RELACIONADAS AL MUNDO DEL ANIM	<u>E</u>
Y MANGA JAPONÉS	117
3.3.1 CLUBES DE ANIME Y MANGA EN LA CIUDAD DE QUITO	117
3.3.1.1 ORIGEN E Y DESARROLLO	117
3 3 2 DESARROLLO DE ACTIVIDADES A TRAVÉS DEL INTERNET	112

4.3.4 DOCUMENTACIÓN EN GENERAL 4.3.5 INSTRUMENTOS DE TRABAJO 4.4 RELATO DE RESULTADOS V) CONCLUSIONES VI) ANEXOS ANEXO 1 GUÍA DE CONTENIDOS PARA LA INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA	149 178 181
4.3.5 INSTRUMENTOS DE TRABAJO 4.4 RELATO DE RESULTADOS V) CONCLUSIONES	149
4.3.5 INSTRUMENTOS DE TRABAJO 4.4 RELATO DE RESULTADOS	149 149
4.3.5 INSTRUMENTOS DE TRABAJO 4.4 RELATO DE RESULTADOS	149
4.3.5 INSTRUMENTOS DE TRABAJO	149
4.3.4 DOCUMENTACION EN GENERAL	149
4.3.3 GRUPO FOCAL	
4.3.2 ENCUESTAS	
4.3.1 Entrevistas a especialistas	
4.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	
4.2 Universo de estudio	
4.1 METODOLOGÍA Y MÉTODO	
CAPÍTULO 4: "INVESTIGACIÓN DE CAMPO"	141 144
3.3.4 EL ANIME Y LA EDUCACIÓN	
3.3.3.2.2 Artes Marciales más practicadas	
3.3.3.2.1 Dojos	
3.3.3.2 ARTES MARCIALES	
3.3.3.1 AUGE EN EL ESTUDIO DEL IDIOMA JAPONÉS	
3.3.3 ESTUDIO DE IDIOMAS Y ARTES MARCIALES	
3.3.2.3 FOROS	
3.3.2.2.9 Compresión y publicación	
3.3.2.2.7 Optimización de scans	
3.3.2.2.6 Typesetting	
3.3.2.2.5 Limpieza	
3.3.2.2.4 Blanqueo	
3.3.2.2.3 Edición	
3.3.2.2.2 Traducción	
3.3.2.2.1 Procesando un Raw	
3.3.2.2 SCANLATOR	
3.3.2.1 FANSUB	119

ANEXO 3 GUÍA PARA GRUPO FOCAL	187
VII) BIBLIOGRAFÍA	195
VIII) TERMINOLOGÍA	199
IX) GUIA DE SERIES	203

INTRODUCCIÓN

La realidad y las maneras de construirla ha sido un tema que en la actualidad se ha tratado con sumo interés considerando a los medios de comunicación simultáneamente con los mecanismos audiovisuales como generadores de diferentes imaginarios sociales manifestándose a través de signos, los cuales elaboran autodescripciones y memorias sociales fundamentadas en la existencia de relaciones sociales y sistemas comunicativos que consideran el reconocimiento del "YO" gracias a la existencia del "OTRO"; dentro de este esquema, el anime y manga japonés plantean dicho reconocimiento mediante el uso de la imagen (estática o en movimiento), produciéndose entonces lo que la tendencia posmodernista llama simulacro y simulación, ya que no es necesaria la interacción social "formal", sino que él individuo vive y aprende gracias a experiencias de personajes animados, en este punto, se considera a la revolución tecnológica debido a su capacidad de penetración en todo ámbito de la actividad humana, como un mecanismo de análisis para este estudio.

Por otra parte, este y todo tipo de producciones mediáticas poseen orientación mercantil, ya que existe la gran necesidad de vender ideas, comercializarlas y así generar mecanismos de incidencia e influencia social, gracias a varios usos discursivos, los cuales infieren en comportamientos semióticos de sentido y relación, es decir que el lenguaje, ya sea este verbal o no verbal no solo posee sentido, sino también empleos los cuales van a depender del valor que se le otorgue a la palabra-imagen.

A nivel de sociedad en cambio, nos encontramos frente a la formación de cada vez más grupos o guetos diversificados, los cuales se identifican y crean sus propias maneras de vivir y ver el mundo que les rodea, claros ejemplos de esta afirmación son las agrupaciones que se generan a partir de música, deporte, moda o tecnología, los cuales tienen su propia ideología y varían según el género u orientación de cada participante; los guetos basados en la tecnología como son el anime y manga (creaciones audiovisuales, visuales y de simulación) han tomado más fuerza, gracias al vertiginoso avance de la ciencia, mecanismos de información y re significación social.

El constante bombardeo de los tigres del Asia, dentro de occidente es cada vez más evidente y es que hoy en día se ha demostrado que para influir sobre un grupo social la fuerza bélica ya no es necesaria, considerando la

existencia de otros mecanismos que van desde el comercio hasta la incidencia a través del tradicionalismo o folklore, en este sentido los productos audiovisuales como el anime y el manga, han llegado en poco tiempo a colmar con sus usos y derivados las ciudades occidentales a tal punto que hoy en día se originan diversos artículos que utilizan el estilo asiático, especialmente el chino y el japonés, por tales razones, se ha considerado importante realizar este estudio, con la finalidad de determinar el impacto que las mencionadas interpretaciones pueden generar en los jóvenes de entre 15 y 17 años en la ciudad de Quito, tomando como punto geográfico la zona centro norte, ya que en la misma se encuentran varios centros de distribución y creación de todo lo referente al mundo anime y manga, desde posters hasta disfraces de todos los personajes y series.

TEMA

Impacto del anime y manga japonés en las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas en los jóvenes de 15 a 17 años que habitan en la zona centro norte de la ciudad de Quito.

El anime (es la palabra usada en Japón para nombrar a la animación, y los occidentales la usan para referirse a la animación que tiene sus orígenes intelectuales y técnicos en ese país.) y manga japonés (Man: involuntario; Ga: arte, dibujo. Este término se aplica para referirse a los comic de origen japonés.) Son producciones mediáticas, que hoy en día están tomando fuerza en América Latina debido a lo atrayente de sus imágenes y contenidos, que además son variados y diversificados según el grupo al que estén destinados.

La presente investigación pretende analizar de forma teórica y práctica la construcción de representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas contenidas en el anime y manga japonés de gran influencia en los jóvenes.

Por este motivo se propone este estudio, ya que tanto los personajes, como las tramas abarcan los diferentes significados en cada historia siendo de gran influencia social y cultural al ser vistos continuamente por los jóvenes, por ello es necesario profundizar en los posibles imaginarios adaptados a nuestro entorno que generan este tipo de creaciones mediáticas entre culturas.

Los colores, modos de hablar, de reír, y muchas otras tendencias pueden ser capaces de marcar las acciones de los espectadores; sin embargo, sería erróneo enfocar este estudio simplemente en los posibles efectos negativos del anime y manga japonés, ya que estos pueden ser utilizados como herramientas eficaces dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Para el cumplimiento de estos propósitos, se utilizarán varias técnicas de investigación: a) revisión videográfica y bibliográfica, con la intención de analizar autores que han realizado estudios concernientes a temáticas centrales como simbolismo, estética, iconicidad, discursos emitidos por medio de la imagen, etc. b) entrevistas y grupos focales por medio de la cual se fundamentará la inserción del anime y manga en el Ecuador.

Para este efecto, se ha contemplado la división de este estudio en cuatro (4) capitulos nombrados en español y japonés; el primero de ellos titulado Introducción al Anime y Manga Japonés, donde se conceptualiza y sintetiza los términos de anime y manga, así como su historia, clasificación y estilos ya que esto se considera fundamental para el completo entendimiento de toda la temática tratada.

En el capítulo 2 (De las representaciones), se trata de realizar una explicación básica sobre la inserción del mundo anime y manga en los países de occidente para lo cual se utiliza el análisis de las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas.

El capítulo 3 "(re significaciones, la juventud quiteña y su relación con el anime y manga japonés en la actualidad"), es el estudio sobre el anime y manga japonés en el Ecuador teniendo en cuenta su desarrollo e historia en el país.

Finalmente se lleva a cabo la Investigación de Campo (capítulo 4), que contempla los resultados de encuestas, entrevistas y grupos focales en torno al tema, ya que gracias a la conjugación de todos estos elementos es posible la realización de conclusiones.

DELIMITACIÓN

Para esta investigación se han planteado las siguientes interrogantes que servirán para analizar el tema planteado a profundidad y de esta manera proponer alternativas dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, para así cumplir con los objetivos acordados en este proceso de indagación en un tema al que poco se ha prestado atención.

El anime y manga japonés contienen gran cantidad de información social, cultural, económica y política por tal motivo es necesario conocer ¿Qué son las representaciones estéticas, simbólicas e icónicas que se presentan en los mismos? No se puede realizar un análisis sobre la influencia de un determinado producto mediático, sin antes saber qué es la estética, los símbolos e íconos y cómo estos influyen en nuestra sociedad, para aplicar estos conceptos hay que tomar en cuenta pautas de orden semiótico, ya que la mayor parte de estas propuestas fundamentan su existencia tanto en los personajes como en su discurso, el modo de interacción entre estos elementos darán pautas para analizar los mensajes presentados en cada uno de ellos.

Una vez que se han establecido en la investigación los primeros parámetros para realizar el análisis de mensajes y contenidos del anime y manga japonés en el Ecuador se debe acercar los interrogantes al objeto de estudio en sí, saber ¿Qué es el anime y manga, y cuál es su incidencia en los jóvenes"? proporcionará una sólida base al estudio, teniendo en cuenta que el discurso presentado dentro del anime y manga varía según sus géneros, en tal caso para realizar una investigación focalizada a su implicación social, es necesario el origen del Anime y Manga Japonés, claro está considerando el ámbito cultural, económico además del significado de los personajes y estilos.

Los nuevos procesos sociales, políticos, económicos y culturales están implantando cambios trascendentales a nivel global. Dentro de este planteamiento se entiende que el anime y manga japonés ha ido tomando fuerza dentro de los mismos, a tal punto que hoy en día su influencia sobre los jóvenes es innegable, el manejo estético y discursivo inmerso en este tema es, sin duda alguna atrayente, ya que se presenta una cultura y formas de vida diferentes, por ello se debe saber ¿Cuál es la importancia y utilidad de estas representaciones en cuanto al estudio de la influencia del anime y manga japonés en jóvenes de 15 a 17 años en la ciudad de Quito?

De lo anterior se comprende que una de las preocupaciones fundamentales de esta investigación es proponer las posibles funciones educativas del anime y manga japonés, por ello la necesidad de conocer si ¿El anime y manga japonés pueden ser utilizados como herramientas educacionales en los procesos de enseñanza-aprendizaje actual? La base fundamental de una investigación está en dar soluciones a los problemas pero sobre todo en presentar propuestas eficaces, capaces de generar cambios sociales, en este caso se pretende, a partir de conceptos comunicativos y educativos, proponer estrategias para ayudar en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los jóvenes con la finalidad de convertirlos en individuos críticos y analíticos que no se vean influenciados por imaginarios absurdos sin correspondencia a su realidad.

ANTECEDENTES

Para realizar este estudio es fundamental explicar de manera concreta que son las representaciones simbólicas, estéticas e icónicas en relación al discurso empleado en las diferentes producciones mediáticas ya que las mismas son de gran influencia debido a los constantes procesos de re significación de la realidad que han generado cambios profundos en las formas de ver y actuar en determinado entorno.

Es por ello que Román Gubern, en su texto "Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto" provee elementos de análisis de la icónico, ya que se trata de reconsiderar la evolución histórica de las imágenes desde su nacimiento en el paleolítico, así se propone una nueva interpretación cultural de la imagen; bajo esta línea teórica el mundo de lo real se presenta de modo objetivo frente a los sentidos, Román Gubern en "La mirada Opulenta" plantea un análisis del proceso de visión y percepción humana desde la información visual, su intencionalidad y las representaciones icónicas que se presentan dentro de los mensajes. Además estudia los efectos socioculturales que ejerce

¹ GUBER, Román, "Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto", Editorial Anagrama, S.A., 1996. Barcelona España, Cuarta Edición.

²GUBERN, Ruben, *"La mirada opulenta",* Editorial Gustavo Gili, Tercera Edición, Barcelona- España 1994.

la televisión como instrumento social y político privilegiado y nada neutral que genera pautas de comportamiento en las audiencias.

El discurso mediático, sin duda alguna ofrece diversas formas de entretenimiento, sin embargo; se debe comprender que tanto el discurso como el mensaje son tendenciosos, Guy Gauthier, en "Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido" explica que las relaciones entre imagen y realidad son culturalmente codificadas, es por ello que en las veinte lecciones expuestas por el autor se estudia la imagen como representación sometida a determinaciones culturales e históricas.

Por otra parte, Jean Baudrillard con "El crimen perfecto"⁴, presenta la historia del asesinato de la realidad, la ilusión en la que se convierte el mundo y la alienación sujeto - objeto, desaparece el ser humano para transformarse en una imagen artificial de un mundo simulado donde se olvida la reproducción simbólica del otro, los medios son un virus destructor de la alteridad y su perfección radica en la reproducción de los mismos.

Al hablar sobre discurso como "portador de sentidos", no se debe pensar solo en los contenidos intelectuales del mismo, sino en las significaciones emotivas que genera en los espectadores ese "mundo posible", es decir los imaginarios del grupo, las circunstancias sociales, políticas y culturales de la recepción.

En el texto "La imagen es el mensaje" de Julian García del Castillo⁵ se plantean herramientas para el análisis de los códigos detrás del discurso, es decir, proporciona argumentos teóricos como el estudio de la imagen y la significación utilizados por los seres humanos. El hombre necesita abstraer mediante imágenes el entorno, sin embargo dentro del discurso televisivo se manejan diferentes iconografías que no pueden ser decodificadas adecuadamente.

Por otro lado, con la finalidad de comprender la incidencia del anime y manga japonés es necesario realizar una lectura crítica sobre los productos mediáticos relacionados con estos, es por ello que se debe tomar en cuenta a autores

14

³ GAUTHIER, Guy. "Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido". Ediciones Cátedra, España 1996, Segunda Edición.

⁴ BAUDRILLARD, Jean *"El crimen perfecto"* Editorial Anagrama, Tercera Edición, Barcelona 2000

⁵ GARCIA DEL CASTILLO, Julian. "La imagen es el mensaje.", Ediciones Trípode, Venezuela 1987.

como Ariel Dorfman y Armand Mattelart que en su texto "Para leer al pato Donald" afirman la importancia del cómic en los Estados Unidos, y además lo critican por presentarse a manera de entretenimiento, es decir por utilizar una disfrazada naturalidad. "El discurso del cómic" de Luis Gasca y Román Gubern también se enmarca dentro de este parámetro, aunque brinda otros elementos de análisis ya que trata las convenciones utilizadas en la narrativa dibujada, como por ejemplo los símbolos y recursos lingüísticos del cómic.

Anteriormente se ha mencionado que las producciones mediáticas poseen un amplio desarrollo y campo de acción, Iván Rodrigo Mendizábal, con el texto "Máquinas de Pensar: Videojuegos, representaciones y simulaciones de poder" trata la problemática cultural e ideológica de las nuevas tecnologías sobre la cotidianidad de niños y jóvenes, lo cual de manera inequívoca está estrechamente ligado con la temática tratada en esta investigación, debido a que muchas de las series de anime y manga japonés, son plasmadas en juegos de video, todo debido a la aceptación que las mismas posean dentro del mercado del entretenimiento.

En cuanto al análisis estético, Raymond Bayer en "Historia de la Estética" da paso a la reflexión acerca del arte en todas sus formas desde la antigüedad hasta su aparición oficial en el siglo XVII, sin embargo, un esbozo histórico no es suficiente para la realización de este estudio, por tal motivo el texto "La danza de los signos: Nociones de Semiótica General" de Victorino Zecchetto y "La Semántica" de Pierre Guiraud al exponer teorías semióticas y semánticas permite el entendimiento de dichos elementos en cuanto al estudio de anime y manga se refiere.

Para concluir es necesario hacer referencia a la cultura japonesa, ya que las producciones mediáticas de dicho país son el principal objeto de estudio en

⁶ DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. *"Para leer al pato Donald"*. Segunda Edición, Ediciones Universitarias. Valparaíso, Chile 1971

⁷ GASCA, Luis; GUBERN, Román. *"El discurso del cómic"*. Ediciones Cátedra, Madrid – España 2001. Primera Edición.

⁸ MENDIZÁBAL, Iván Rodrigo. "Máquinas de Pensar: Videojuegos, representaciones y simulaciones del poder". Universidad Andina Simón Bolivar. Quito-Ecuador, 2004. Tercera Edición.

⁹ BAYER, Raymound. "Historia de la Estética". Fondo de Cultura Económica, México 1998. Novena reimpresión.

¹⁰ ZECCHETTO, Vitorino. "La danza de los signos: nociones de semiótica general". Ediciones Abya-Yala, Primera Edición, 2002.

¹¹ GUIRAUD, Pierre. *"La semántica"*. Fondo de Cultura Económica, México. Segunda Edición en Español 1976, Tercera reimpresión 1988.

esta investigación, "Domo Arigato: Inspiraciones de Japón" de Carmen Domínguez¹² realiza un recorrido histórico acerca del país del sol naciente, considerando que su influencia en occidente es cada vez mayor, en diferentes disciplinas como las artes marciales, pintura e incluso mitos.

JUSTIFICACIÓN

En el *ámbito académico* este trabajo busca proporcionar una investigación y análisis de los imaginarios creados en los jóvenes de 15 a 17 años por el manejo discursivo, icónico, simbólico y estético del Anime y Manga Japonés.

La creación de espacios de reflexión mediática son importantes para la labor de todo comunicador social, ya que es primordial no solo mostrar la información, sino poder decodificar la misma de tal manera que sea posible construir conocimiento con bases sólidas dentro del aprendizaje, a cualquier nivel. En este caso se trata de exponer las significaciones que se manifiestan dentro de este tipo de imágenes (estáticas y en movimiento), como una guía de estudio, permitiendo relacionar el discurso de la imagen con la realidad.

En el aspecto socio- cultural, se debe considerar tanto el origen como la re inserción del anime y manga en Latinoamérica y Ecuador, ya que según el espacio y grupo social, estos contenidos mediáticos poseerán diferentes tratamientos; en Japón por ejemplo este tema está ligado a la tanto a la tradición como al marketing y su grupo objetivo es mucho más amplio que en América latina, donde la re significación de los discursos no se basa en la tradición, además los seguidores de este tipo de producciones son muy pocos, aunque en países como Venezuela, Argentina o Cuba ya se han realizado producciones en torno a este tema, destacándose así la importancia de este proceso que en Ecuador aun esta gestándose debido a que el anime y manga no son producciones de consumo generalizado.

En cuanto al *ámbito personal*, esta temática es atrayente ya que el mundo del anime y manga es parte de un estilo de vida que pocas personas en occidente

_

¹² DOMINGUEZ, Carmen. *"Domo Arigato: Inspiraciones de Japón"*. Editorial Océano, Barcelona – España 2007, Primera Edición.

practican, esto se pone de manifiesto en diferentes prácticas, actitudes y lenguaje.

OBJETIVOS

Objetivo General: Contextualizar, al anime y manga japonés como una nueva tendencia que ha surgido en los jóvenes de occidente mediante el uso de material bibliográfico y videográfico para comprender la incidencia de estos productos mediáticos sobre la sociedad ecuatoriana.

Objetivos Específicos:

- **OE 1.** Explicar el manejo estético, simbólico, icónico y discursivo que posee el anime y manga japonés mediante el uso de material bibliográfico y videográfico para comprender la importancia de dichos factores en el imaginario de los jóvenes.
- **OE 2.** Analizar el impacto que produce el anime y manga japonés en los jóvenes de 15 a 17 años de la ciudad de Quito, en cuanto a las representaciones simbólicas, estéticas, icónicas y discursivas se refiere, mediante el uso material bibliográfico y encuestas ya que estos elementos son claves para el desarrollo social, porque marcan cambios en las formas de vida y costumbres de los pueblos.
- **OE 3.** Analizar la influencia que posee el anime y manga japonés en las concepciones culturales dentro del imaginario de los jóvenes quiteños de 15 a 17 años para ello se realizará un grupo focal, y encuestas que provean la información necesaria para determinar el interés real de los jóvenes quiteños en este tipo de productos mediáticos.
- **OE 4**. Promover a la animación como un posible instrumento educativo mediante la realización de una propuesta teórica que servirá para explicar los posibles usos del anime y manga japonés dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje actuales.

れい1: "あにめとまんか"



CAPÍTULO 1: "Introducción al anime y manga japonés"

1.1 ¿ Qué es Anime y Manga?

Anime y Manga son producciones de origen japonés, cuya difusión y aceptación es cada vez más grande dada su capacidad de adaptación, cotidianidad y estilo tanto estético como discursivo.

Por lo tanto, según dichas fuentes la palabra **anime** etimológicamente proviene de la abreviación de la transcripción de la palabra inglesa "animation", de ahí se abrevia "anime", sin embargo; por cuestiones gramaticales en inglés la palabra "animation" no puede convertirse a "anime", ya que la "e" no forma parte de la palabra original, por este motivo, en Occidente se decidió hacer alegoría al término francés "animé" (animado)¹³.

Manga en cambio, se utiliza para designar a la historieta, se traduce de manera literal como "dibujos caprichosos" o "garabatos"; fuera del Japón, se la utiliza exclusivamente para referirse a la historieta japonesa, etimológicamente es la combinación de los *kanji* correspondientes a *informal* (*man*) y a *dibujo* (*ga*)¹⁴.

Estas producciones, cuyo campo de acción es muy amplio, ya que sus manifestaciones llegan a compararse con la industria que Disney ha puesto en marcha, por tal motivo su importancia y crecimiento fugaz, ya que se debe considerar que el anime y manga japonés han ido desarrollándose de esta manera desde finales del siglo XX.

1.2 Manga

Como se ha mencionado anteriormente, manga es el nombre con el que se conoce a la historieta japonesa, en la actualidad este estilo es el más utilizado del mundo y constituye una parte importantísima del mercado literario de nuestro país.

¹³ FUENTE: http://comunidad.anime.com.ar/articulos/queesanime.htm

¹⁴ FUENTE: http://members.tripod.com/taitei/que.htm

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

1.2.1 Historia

Aunque el término manga no se utilizó oficialmente hasta 1814, existe toda una gama de predecesores comenzando en 753 (Siglo VI) en la China se presenta una forma de pintura conocida como E- Ingakyo o Sutra, la cual es originalmente de procedencia Hindú desde donde se llevó a la China y posteriormente al Japón gracias a la expansión del Budismo en el Siglo XII. Durante este periodo fortalecen los sentimientos de conciencia nacional (Yamatizante), lo cual es opuesto a las influencias de la pintura china lo cual se evidencia con el Emaki-mono (también llamados Makimono) y los Chōjugiga (dibujos satíricos de animales), atribuidos a Toba no Sōjō, del que apenas se conservan actualmente unos escasos ejemplares en blanco y negro. Durante el período Edo, el ukiyo-e (pinturas del mundo flotante) se desarrolló con vigor, y produjo las primeras narraciones remotamente comparables a los géneros actuales del manga, que van de la historia y el erotismo a la comedia y la crítica. Hokusai Katsuhika (1814) instaló el uso del vocablo Manga en uno de sus libros: "Hokusai Manga" recopilado a lo largo del siglo XIX.

Otros dibujantes, como Gyonai Kawanabe, se destacaron también en ese período artístico.

Cuando se inició la era Meiji, los artistas europeos se maravillaban del ukiyo-e, gracias a la exótica belleza que transmitía. Con ello,

¹⁵ CÁMARA, Sergi y DURÁN, Vanessa. *"El dibujo Manga"*. Aula de dibujo Profesional, Editorial Parramón, Segunda Edición: Mayo 2007. Pág.: 14

los inicios de la manga moderna se debieron no sólo al esteticismo en el arte del período Edo, sino a las influencias europeas, y más tarde estadounidenses: sobre todo, con la introducción de las técnicas del cómic.

.



E- Ingakyo. Fragmento de una obra copiada en Japón entre los años 753 y 756



17

Emaki- Mono. Fragmento del Shigisan-engi-emaki (leyendas del monje Shigisan) de la 2da. Mitad del siglo XII. Aquí se representa como se eleva volando el silo de arroz en una aldea por influencia del monje de Shigi.



Chojugiga. Fragmento atribuido al sacerdote Toba. Los royos representan animales con actitudes de humanos.

Ukiyo-e. Kitagawa Utamaro (1753-1806) fue uno de los mejores de esta escuela, se le conoce por sus retratos sensuales de bellezas femeninas





Uno de los 15 volúmenes de la obra Hokusai Manga. Por primera vez, a inicios del siglo XIX aparece el término manga.

¹⁶ CÁMARA, Sergi y DURÁN, Vanessa. *"El dibujo Manga"*. Aula de dibujo Profesional, Editorial Parramón, Segunda Edición: Mayo 2007. Pág.: 10.

¹⁷ CÁMARA, Sergi y DURÁN, Vanessa. *"El dibujo Manga"*. Aula de dibujo Profesional, Editorial Parramón, Segunda Edición: Mayo 2007. Pág.: 12

¹⁸ CÁMARA, Sergi y DURÁN, Vanessa. *"El dibujo Manga"*. Aula de dibujo Profesional, Editorial Parramón, Segunda Edición: Mayo 2007. Pág.: 13

Durante el siglo XIX, en plena transición de la era feudal a la industrializada, fueron Charles Wirgman y George Bigot (ambos, críticos de la sociedad japonesa de esos tiempos), quienes sentaron las bases para el desarrollo posterior del manga. Ambas personalidades fueron y aún siguen siendo admirados por los mangakas, debido a su trascendencia en el dibujo viñetístico japonés.

Al llegar el siglo XX, surgieron los precursores del manga actual, en manos de los propios japoneses como Ippei Okomoto, Kiyochika Kayashi y Rakuten Kitazawa. Todos ellos oficiaron de pioneros, difundiendo su obra a través de publicaciones como Tokyo Puck (1905). No obstante, se suele considerar a Tagosaku to Mokube na Tokyo Kenbutsu como el primer manga de la era moderna.

Una época importante para el desarrollo manga es durante y después de la segunda guerra mundial, ya que este proceso conllevó a grandes cambios dentro de la producción de manga, por un lado la fuerte censura del periodo provocó la reducción de publicaciones además de su cambio de enfoque, ya que la mayoría empezaron a tener contenido bélico, como por ejemplo el caso de Hatanosuke Hinomaru, un samurái que cumplía con todas las virtudes de la política militarista oficial, es decir sentido del deber, lealtad y extremo nacionalismo.



¹⁹ Internet: Página secuendaria, 2009:

http://www.animeclick.it/prove/serie/HinomaruHatanosukeInazuma/HinomaruHatanosukeInazuma5.jpg

A finales de los años 50, se provoca un boom en las publicaciones manga, gracias al crecimiento económico generado en la posquerra, durante este periodo Yoshihiro Tatsumi acuña el término **Gekina** (imágenes dramáticas), lo que genera la creación de nuevos géneros destinados al público adulto debido a su alto contenido violento e inclusive pornográfico, es por ello que en la década de 1970 se consolida el manga para adultos, además las revistas semanales empiezan a tener mayor protagonismo a tal punto que hoy en día en varias partes del mundo se re editan y traducen para toda clase de público, tal es el caso de publicaciones como la Shonen Jump (tirada de 6 millones semanales) que ha editado famosos títulos como Dragon Ball de Akira Toriyama (1984-1995) Rurouni Kenshin de Nabuhiro Watsuki (1994-1999), Naruto de Masashi Kishimoto (1999 – y continúa) y Death Note de Tsugumi Ohba (2003-2006)

1.2.2 Clasificación y Estilos

La realización de Manga, debido a su complejidad y comercialización ha sido dividida según varios criterios de análisis, la clasificación por **audiencias** se divide en:

 Kodomo manga (dirigido a niños) es el manga para niños. Aquí, el estilo caricaturesco y el humor tienen mayor actor de presencia en historias con contenidos divertidos, frescos y chispeantes.

Las historias kodomo suelen englobarse en el entorno cotidiano. Las protagoniza un personaje central y sus amigos, su tropa, que le darán un apoyo coral, de todo el grupo para mantener álgido interés y el contenido humorístico de las tramas. Como personajes secundarios aparecen los padres, profesores, vecinos, tenderos, etc, que acostumbran a ser las víctimas de las travesuras inocentes de los protagonistas infantiles. Las mascotas tienen un destacado papel; suelen ser perros o gatos a los que se asignan poderes absolutamente fantásticos, a veces sobrenaturales.

Por lo general, los personajes obedecen a arquetipos tradicionales. La idea es que a simple vista sean fáciles de reconocer y sus actos resulten predecibles.

Si bien el humor es la esencia principal en este estilo de manga, también encontramos algunos aspectos "moralizantes" en las historias más elaboradas.

En lo referente a la narrativa, es absolutamente convencional, no por un motivo estético sino por simplificar y dotar de sencillez a un contenido destinado al público infantil.

• Shōnen manga (dirigido a chicos adolescentes) es el destinado a un público adolescente masculino. Lo dibujan todo tipo de autores e incluyen en él historias de distinto género. Las historias que se tratan en el shonen son del estilo: doryoku – yuujou – shouri, que significa: "esfuerzo-amistad-triunfo". Se habla de historias donde el protagonista supera obstáculos que, finalmente le conducen hasta su objetivo. Las historias suelen ser de superación personal en las que cada nuevo reto plantea más y más dificultades. En su mayoría son historias de ciencia ficción o deportes en los que predominan las artes marciales y los entornos escolares.

Resultan de suma importancia los elementos dramáticos que anticipan al lector un peligro inminente y a los que siguen escenas cargadas de acción y de tensión. No significa que un shonen no disponga de momentos de pura diversión más allá de las escenas trepidantes, al contrario, en un shonen abunda el humor, ya que sus personajes protagonistas tienen que resultar simpáticos, divertidos y carismáticos.

La estructura y composición de la página debe ser muy dinámica, las viñetas de forma trapezoidal tienen que transmitir sensación de movimiento y de espectacularidad constante.

 Shōjo manga (dirigido a chicas adolescentes) es un manga dirigido a un público adolescente femenino. Al igual que el shonen, este estilo lo emplean autores que trabajan todos los géneros y que utilizan todo tipo de contenidos.

Las historias tratan de reflejar, por encima de todo, los sentimientos de los protagonistas, e independientemente del género utilizado (bishojo, mahokka, etc), lo común es el fuerte contenido romántico que se mantiene a lo largo de toda la trama: por lo general la protagonista femenina se enamora, y surge de pronto, un conflicto que coloca a los personajes en una situación difícil, pues se ven obligados a tomar decisiones y a analizar en todo momentos sus sentimientos. Los conflictos se complican con triángulos amorosos y con cualquier problema que ponga en peligro esa relación de amor.

El humor también abunda en las historias shojo. Se utiliza, aunque sólo sea para romper la tensión dramática; prueba de ello es que a pesar de que el estilo shojo sea más o menos realista, los recursos gráficos que se utilizan en el mismo tienden a la exageración.

La narrativa shojo se basa en un concepto de estética donde lo importante es exaltar la belleza de sus personajes, ambientes, vestuarios e incluso la composición general de la página, en la que, por encima de la acción, predomina la contemplación de sentimientos y emociones. Esto crea un ritmo de lectura lento e introspectivo, pues mucho de lo que sucede en un shojo tiene lugar en la mente de los personajes. Abundan los primeros planos y las viñetas abiertas, que ofrecen un ambiente más bucólico.

Debido a que este estilo gana cada vez más adeptos, entre los cuales se encuentran numerosos chicos, la última tendencia es fusionar sentimientos con acción. Lo que sigue destacando, sin duda, a este estilo del resto es la constante búsqueda por parte de sus autores de la estilización y la belleza.

 Seinen manga (dirigido a hombres jóvenes y adultos) de hecho es un manga para jóvenes adultos entre 18 y 25 años, pero también apreciado por lectores de mayor edad que siguen apasionadamente este tipo de aventuras. Nuevamente, las historias son diversas y con autores que practican cualquier género; sin embargo, las tramas que se tratan en el seinen no se tratan ni en el shonen ni en el shojo debido a la complejidad de su contenido.

Las historias seinen son el elemento prioritario de sus autores, quizá por eso resultan más complejas y sus tramas son más elaboradas, ya que deben satisfacer a un público adulto. Acostumbran a desarrollarse en entornos equiparables a "la vida real", sus protagonistas son empresarios, hombres de negocios, yakuzas (mafiosos), etc, y el humor deja paso a las intrigas políticas y a las tramas policiales, donde aparece de un modo más directo y explícito el sexo y la violencia.

Los protagonistas son adultos que no obedecen a ningún arquetipo preestablecido, a pesar de que suele hallarse presente, como protagonista o secundario, el legendario personaje "tipo duro" despiadado, pero noble a la vez, que actúa movido por la venganza, el resentimiento y busca la justicia por sus propios medios.

La narrativa es mucho más convencional que en otros estilos manga y recuerda al cómic occidental. Los contenidos y la estética son tradicionales y de estilo clásico, desapareciendo en ellos la espectacularidad estética del shonen, así como la estilización del shojo, para dar lugar a un estilo gráfico donde se respetan las proporciones realistas en personajes, detalles, entornos y contenidos argumentales.

• Josei manga (dirigido a mujeres jóvenes y adultas) (literalmente mujer, también conocido como redīsu (レディース) o redikomi (レディコミ), literalmente cómics para damas) es un género de manga y anime creado principalmente por mujeres, para un público de mujeres jóvenes y adultas. El equivalente masculino de este género es el seinen. En japonés, la palabra josei

significa solamente "femenino" y no presenta ninguna connotación sexual.

Las historias suelen tratar las experiencias diarias de las mujeres que viven en Japón. Aunque algunas cubren temas de mujeres de preparatoria y universidad, la mayoría cubren las vidas de mujeres adultas. Este estilo tiende a ser una versión más restringida y realista del shōjo, manteniendo los rasgos gráciles de los personajes pero deshaciéndose de los ojos grandes y vidriosos que abundan en este último género. Sin embargo, pueden encontrarse excepciones al estilo aquí descrito. Además, al contrario del shōjo, el josei puede mostrar un romance realista (en oposición al conocido romance idealizado del shōjo).

Dentro del josei encontramos un subgénero de cómics dirigidos a mujeres que tratan relaciones femeninas homosexuales, bastante parecido al Yuri.

En algunos animes o mangas el término *josei*, usado por personajes masculinos mayoritariamente, hace referencia a una preferencia sexual hacia las mujeres mayores, en contraste con el lolicon, que se siente atraído por chicas menores de edad.

Ejemplos de autoras josei son Kiriko Nananan, autora de *Blue* o Ai Yazawa, autora de *Paradise Kiss* y *Nana*.²⁰

En cuanto al estilo, nos encontramos con la siguiente división:

_

²⁰ Internet: Pág Principal 2008: http://es.wikipedia.org/wiki/Josei

Harem manga.- un chico rodeado por muchas chicas. Por ejemplo: "Love Hina"



Jidaimono.- es el manga histórico, en donde se relatan las historias y proesas de un héroe del pueblo. ejemplo: Por "Yoshitsune Senbon Zakura"



Mahō Shōjo.también conocido como "magical girl", chica que se una transforma y adquiere poderes especiales. Por ejemplo: "Sailor Moon"



Mecha.- es un manga en el que se encuentran robots y robots gigantes. Por ejemplo: "Evangelion"



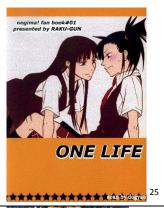
²¹ Internet: Pág. Principal http://girlunplugged.files.wordpress.com/2009/05/galera-love-hina.jpg

http://www.zimbio.com/Neon+Genesis+Evangelion/articles/22/Popular+Anime+Evangelion+2009

²² Internet: Pág. Principal http://wiki.samuraiarchives.com/index.php?title=Image:%E7%BE%A9%E7%B5%8C%E5%8D%83%E6%9C%AC%E6%A 1%9Csm.jpg

Internet: Pág. Principal http://superanimepictures.blogspot.com/2009_02_01_archive.html
 Internet: Pág. Principal

Dōjinshi.- es el por hecho manga aficionados, que se basan en una historia ya conocida y crean otra paralela. Por "One eiemplo: life' basado en Mahou Sensei Negima!



 Yuri.- manga de historia de amor entre chicas. Por ejemplo: "Kannazuki no Miko"



 Yaoi.- manga de historia de amor entre chicos. Por ejemplo: "A reason for earlobes"²⁷



1.2.3 Mangakas

Mangaka es la palabra japonesa para dibujante de historieta. Fuera de Japón, principalmente en occidente, la palabra se usa para referirse a autores de historietas japonesas o manga.

El sufijo -ka es un agregado que quiere decir "creador de", dándole a la palabra un grado honorífico que indica maestría.

El trabajo de mangaka usualmente abarca la creación mayoritaria del trabajo final, tanto de la trama como del dibujo de

-

²⁵ Internet: Pág. Principal http://akayuki.wordpress.com/2005/01/01/manga-page/

²⁶ Internet: Pág. Principal http://www.otenba-quality.com/projects/Kannazuki_no_Miko/

²⁷ Internet: Pág. Principal

http://4.bp.blogspot.com/_Ho2MpedI2HQ/SwigJBTJQ0I/AAAAAAAABSQ/yZCXVjL-G0g/s1600/%5BBAA%5D+A_reason_for_earlobes_01.jpg

la historia, aunque es común encontrar algún mangaka que realiza los dibujos en base a una historia dada por un escritor o que reciba ayuda en detalles del dibujado, como los paisajes, el coloreado o incluso en el diseño de personajes. Incluso existen casos en donde varios mangaka trabajan como grupo para desarrollar un producto final, como es el caso de las artistas CLAMP.

Mangaka	Portada	Obra
Akira Toriyama	ANRA DAVAMA	Dragon Ball
CLAMP	CLAPERINAMICAL	Tsubasa Chronicles
Masakazu Katsura		ľs

Ken Akamatsu



Love Hina

En la tabla, se puede observar algunos ejemplos de las obras de algunos mangakas reconocidos y que se distinguen por su estilo, tanto de sus historias como el de su trazo y forma de dibujar.

En la actualidad, aún se encuentran presentando obras, pero éstas son las más reconocidas y que se mantienen entre las más populares.

1.3 Anime

Anime, es la palabra que se utiliza para referirse a la animación japonesa; en este sentido, se trata de manera general de hacer referencia al sistema tradicional de dibujo de celdas, pero también se aplica a la animación creada por computador como por ejemplo Final Fantasy el 12 de Julio de 1990, creado por Hironobu Sakaguchi²⁸. El anime no es un género específico, sino que puede incluir y mezclar comedia, drama, acción, terror, ciencia ficción, crítica social, temas para niños e inclusive animación para adultos, es por ello que la mayoría de las series de Anime presentan a sus personajes en situaciones cotidianas del estilo de vida japonés.

1.3.1 Clasificación y Estilos

La clasificación del Anime al igual que en el manga se da bajo varios criterios de análisis, la clasificación de audiencia objetivo se divide en:

²⁸ Véase más información en: http://es.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy

Kodomo.- son historias para niños. Por ejemplo: "Doraemon"



Shōjo.- son historias de amor para chicas. Por ejemplo: "Fruit Baskets"



Shonen.- son historias dirigidas para chicos. Por ejemplo: "Saint Seiya"



Seinen.- son historias para hombres adultos. Por ejemplo: "Elfen Lied"



Josei.- son historias para mujeres adultas. Por ejemplo: "Honey and Clover"



²⁹ Internet: Pág. Principal: http://www.taringa.net/posts/manga-anime/3944635/top-50-anime-de-lasemana.html ³⁰ Internet: Pág. Principal: http://awkwardyoungwoman.blogspot.com/

³¹ Internet: Pág. Principal: http://www.sh-fansubs.org/vb/showthread.php?t=7126

³² Internet: Pág. Principal: http://onlinetvseries.net/category/elfen-lied/

³³ Internet: Pág. Principal: http://www.activeanime.com/html/content/view/4848/36/

En cuanto a géneros, el anime se divide en:

 Shōnen.- que es historias para chicos. Por ejemplo: "Dragon Ball Z"



 Shōjo.- que es historias para chicas. Por ejemplo: "Marmalade Boy"



 Mahō Shōjo.- conocido también como magical girl o, chica-bruja o con poderes mágicos. Por ejemplo: "Sakura Card Captors"



 Bishōjo.- historias en las que literalmente aparece una "joven hermosa". Por ejemplo: "Clannad"



 Bishōnen.- también transliterado como bishounen; literalmente, "joven hermoso".
 Por ejemplo: "Lady Oscar"



34 Internet: Pág. Principal: http://foitv.com/s/dragonball-z

³⁵ Internet: Pág. Principal: http://www.animeshippuuden.com/watch/marmalade-boy/

³⁶ Internet: Pág. Principal: http://www.foroswebgratis.com/tema-

mas_mas_y_mas_imagenes_de_sakura_card_captors_and_spiderman-46254-918072.htm ³⁷ Internet: Pág. Principal: http://mikuanimeworld.wordpress.com/

³⁸ Internet: Pág. Principal: http://www.ioffer.com/i/LA-SERIE-COMPLETA-DE-LADY-OSCAR-DVD-ROSE-OF-VERSAILLES-32706101

4. Mecha.- historias sobre robots gigantes. Por ejemplo: "Mazinger Z" Hentai.- en japonés significa pervertido y procede como historias de corte sexual. Por ejemplo: "Bible Black" 6. Loli-con.- en donde las protagonistas son niñas. Por ejemplo: "Lucky Star" 7. Shota-con.- en donde los protagonistas son niños. Por ejemplo: "Boku no Pico" The La 8. Yaoi.- con contenido homosexual entre hombres. Por ejemplo: "A gentleman's kiss"

 ³⁹ Internet: Pág. Principal: http://www.pipboy.org/~rotj/stuff/
 ⁴⁰ Internet: Pág. Principal: http://www.ioffer.com/i/Bible-Black-DVD-4-32655006
 ⁴¹ Internet: Pág. Principal: http://audibble.wordpress.com/2008/11/08/ega-syndrome/

⁴² Internet: Pág. Principal:

http://www.be2hand.com/scripts/shop.php?user=poka&do=print_list&cat_id=5016 Internet: Pág. Principal: http://www.digitalmanga.com/books/30/

Yuri.- con contenido homosexual entre mujeres. Por ejemplo: "Kashimashi"



10. Ecchi.- por H de hentai pronunciado en japonés, situaciones casi sexuales llevadas de un modo cómico. También denominado ero. Por ejemplo: "Maburaho"



11. Gore.- historias con mucha sangre y violencia. Por ejemplo: "Vampire D"



12. Harem.- mujeres hermosas que van detrás del mismo hombre. Por ejemplo: "Da Capo"



13. Chibi.- en japonés significa "pequeño", éste género es aquel en que los personajes son pequeños. Por ejemplo: "Binchou-tan"



 ⁴⁴ Internet: Pág. Principal: http://www.animewallpapers.com/wallpapers/kashimashi/full_1.php
 ⁴⁵ Internet: Pág. Principal: http://tinieblasrojas.ning.com/
 ⁴⁶ Internet: Pág. Principal: http://www.animeresimleri.com/img1130.htm 47 Internet: Pág. Principal: http://www.anistream.net/da-capo-if/

⁴⁸ Internet: Pág. Principal: http://superogira.com/forums/viewtopic.php?f=10&t=2677

14. Moé.- este género acompaña a las series en las que las mujeres y algunos hombres tienen algunas partes de su cuerpo dibujadas muy exageradamente⁴⁹. Por ejemplo: "Tenjho Tenge"



Otros géneros paralelos a los occidentales son: aventuras, acción, ciencia-ficción, comedia, deportes, drama, fantasía, romance. Y hay varios temas que se tratan repetidas veces: colegiales, demonios, artes marciales, magia, etc.

1.3.2 Casas

Las casas productoras de anime y manga en muchos de los casos se encuentran estrechamente ligadas con los Mangakas, como es el caso, ya antes mencionado de las CLAMP, si se considera que el anime es una derivación del manga, cada una de las series presentadas bajo este formato primero debe ser aceptada por el público al que está orientado, sin embargo debido a sus producciones GAINAX, es una de las casas productoras con mayor éxito, debido a la serie Evangelion que hasta el día de hoy goza de gran popularidad y aceptación⁵¹.

Cuando se menciona la labor de las casas productoras, entra en consideración el estilo de animación que poseen y que forma parte de su firma. Como el estilo de SHAFT de presentar dentro de sus animaciones muchos detalles exagerados, junto con una coloración llamativa y marcos adornando los personajes.

⁴⁹ Internet: Pág Principal 2008: http://www.fortunecity.com/underworld/rpg/313/anime.htm

⁵⁰ Internet: Pág. Principal: http://www.instantz.net/wattup/TenjhoTenge.php

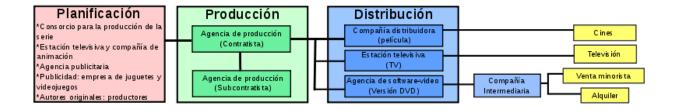
⁵¹ Internet: Pág Principal 2008: http://galeon.com/otakusweb/principal/secciones/otakus/index2.html



Se puede apreciar la utilización de marcos adornados junto con rosas, uno de los símbolos firma de SHAFT⁵²

Existen algunos casos en los que, los mangas al ser transformados en anime, varían su historia, el motivo es por la casa productora que por motivo de trama y de animación, suelen variar la historia original para que calce en una animación de 26 capítulos.

La industria del Anime en Japón, se ha incrementado especialmente entre la década de 1900 al 2000, con series de Anime que tienen variadas temáticas y de distintos géneros.



El proceso dentro de la industria del anime se refleja en el gráfico mostrado, en el que se muestra que existen varios pasos antes de obtener el producto final.

Las principales Casas de Animación que se mantienen laborando en la actualidad son:53

⁵² Screenshot tomado de la serie de anime japonés "Negima!?" producido por SHAFT

⁵³ Página Secundaria: http://es.wikipedia.org/wiki/Anime#Dise.C3.B1o_de_animaci.C3.B3n

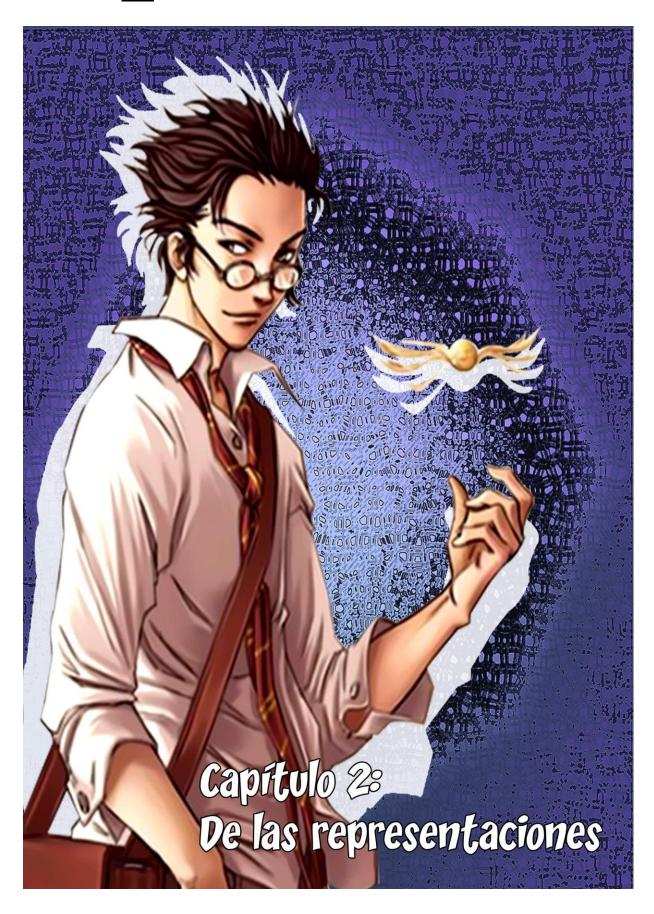
NOMBRE	FUNDACIÓN	EMPLEADOS
Aniplex	1997	50
Bee Train	1997	70
BONES	1998	NI
Eiken	1952	50
GAINAX	1981	20
Gonzo	1992	155
J. C. Staff	1986	120
Kyoto Animation	1981	67
Madhouse	1972	120
Manglobe	2002	NI
Nippon Animation	1975	100
Production I.G	1987	184
Satelight	1995	77
Studio 4ºC	1986	NI
Studio Ghibli	1985	150
Studio Nue	1972	NI
Studio Pierrot	1979	NI
Sunrise	1972	170
Tatsunoko	1962	43
Toei Animation	1956	462
TMS Entertainment	1995	298

Algunos de los formatos que se utilizan dentro del proceso de las series de Anime son:

- Series de televisión.- Son el formato más común y muchas están basadas en un manga. Para los estrenos de cada serie en Japón, suele presentarse un episodio por semana, en temporadas de 13 o 26 capítulos por motivos de calendario, duran media hora y al igual que todos los programas de televisión hay cortes comerciales. De ahí puede variar su distribución en otras partes del mundo.
- OVA.- Abreviación de "Original Video Animation" (Animación Original en video) o también "Only Video Available" (Sólo Disponible en video) aquí es donde la duración de un episodio puede variar de unos solos minutos a 45 minutos, a veces pueden ser complementos de la historia. Normalmente no se presentan en televisión.

- Películas.- Son los largometrajes producidos por las compañías, pueden ser historias originales basadas en algún manga o muchas veces en las series de anime que pueden presentar historias alternas o un tiempo lógico establecido de la serie. Normalmente este complejo (de 50 a 120 minutos) de películas difieren bastante de otros formatos de animación por ejemplo, la calidad de imagen- y en consecuencia causa mayores costos de producción.
- Especiales de televisión.- Especial como bonificación de la serie, a veces no está relacionado con la historia básica que se muestra en la serie de televisión. Normalmente suelen transmitirse en televisión por ser día feriado durante el cambio de estación; a veces después de la conclusión de anime. La bonificación de la serie suele estar estrechamente vinculada con la trama de la serie, pero no necesariamente la continúa. A veces es alterna a la historia principal y muestra escenas de la serie con otro punto de vista y escenas inesperadas. A menudo en la bonificación circular de la serie, la historia ha estado trabajando con la serie, pero absolutamente no cambia el actual estado de continuidad. Una serie puede ser omitida sin que se pierda. Normalmente para entender la serie de bonificación se exige el conocimiento de los antecedentes de la serie: puede verse en los especiales de Love Hina posteriores a dicha serie de televisión.
- ONA.- ONA ("Original Net Animation", animación creada por Internet) de anime especialmente diseñado para su distribución en Internet. El formato ONA aún no es muy usado y su duración es por lo general corto. Un ejemplo de este es Azumanga Web Daioh.

れい2: "文字化け"



CAPÍTULO 2: "De las representaciones"

2.1 Tiempo de cambios

Al igual que el ser humano la imagen ha ido evolucionando desde aquellas representaciones pictóricas hasta lo que hoy conocemos como realidad virtual, por tal motivo, en la actualidad se da gran importancia a los íconos, símbolos y estética, sin embargo, tras cada una de estas se manejan discursos que dependen de la intencionalidad del emisor y rara vez son descifrados, entendidos o analizados por el receptor.

En este capítulo se pretende profundizar en el campo de las representaciones por lo que es necesario comprender en primera instancia este concepto, el cual se define como una operación donde se reemplaza algo (generalmente ausente) por otra que ocupa su lugar⁵⁴, es decir una imagen, actuación o puesta en escena, ahora; bajo este planteamiento existen dos posturas determinantes, una basada en aptitudes humanas innatas y universales (realismo) mientras la otra toma en cuenta la adquisición de la cultura como elemento de particularización (convencionalismo), aunque el debate en torno a este tema no ha sido entablado de manera empírica, estudios interculturales mostraron que las convenciones representativas son muy variables de una civilización a otra, pero que sin embargo algunas son de un aprendizaje más rápido que otras⁵⁵.

El lenguaje simbólico recoge, contiene, sintetiza, integra y alude a varias abstracciones, ideas, conceptos, estados de ánimo y se conecta con los mismos enlazándose con otros símbolos mediante relaciones de semejanza, contigüidad, analogía, etc., por tanto este componente es polivalente y polisemántico, ya que admite diferentes valoraciones y lecturas, poseyendo varios niveles, significados y sentidos de interpretación donde el signo es la base de composición en la imagen debido a su característica de objeto y acción que representa y sustituye a otro objeto; entre los signos iconográficos, en cambio, se hallan todos aquellos que poseen una directa

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. "Diccionario teórico y crítico del Cine". Editorial La Marca,
 Buenos Aires – Argentina, Agosto de 2006, Primera Edición, Pág.190.
 Ídem

relación con lo real, pero hay siempre al mismo tiempo una parte mayor o menor de simbolización o de convención en las artes; testigo es la evolución de los cánones estéticos⁵⁶, por medio de los cuales se realiza el acto creador consciente derivado en el lenguaje escrito y visual, obteniéndose así varios elementos de análisis claves para este estudio. El anime y manga japonés, al ser creaciones mediáticas son influyentes y su alcance es prácticamente ilimitado; aunque su incidencia va a depender del grupo y medio social donde se encuentre ya que el ser humano tiende a re significar símbolos, íconos y discursos para adaptarlos a su realidad.

2.1.1 Nuevas formas de ver el mundo

El influjo de información y la creación de nuevas tecnologías ha llevado a la instauración de una sociedad consumista donde nada dura más de seis meses y todo lo nuevo es mejor, este argumento se sustenta en los vertiginosos cambios de la moda e incluso en el auge de la comida rápida, el tiempo es corto y es casi imposible dividirlo para todas las actividades que se deben hacer en un solo día, gracias a este fenómeno cada vez más niños y adolescentes crecen bajo la tutela de la televisión, consolas de video e internet lo cual ha generado la creación grupos o guetos sociales que se identifican con diferentes movimientos como por ejemplo los "frikis" (en occidente) u "otakus" (en oriente), descritos por su afición al anime, manga, computadoras, juegos de video o la realización de cosplay (vestirse y actuar igual que un personaje de anime, manga o video juego) como se observa en las siguientes imágenes:

⁵⁶ GUIRAUD, Pierre. *"La semántica"*. Fondo de Cultura Económica, México. Segunda Edición en Español 1976, Tercera reimpresión 1988.

Cosplay de Asuka Langley Sohryu (Neon Genesis Evangelion)



Fuente: www.mangammer.files.wordpress.com / www.animewallpapers.com

Cosplay de Saya (Blood+)



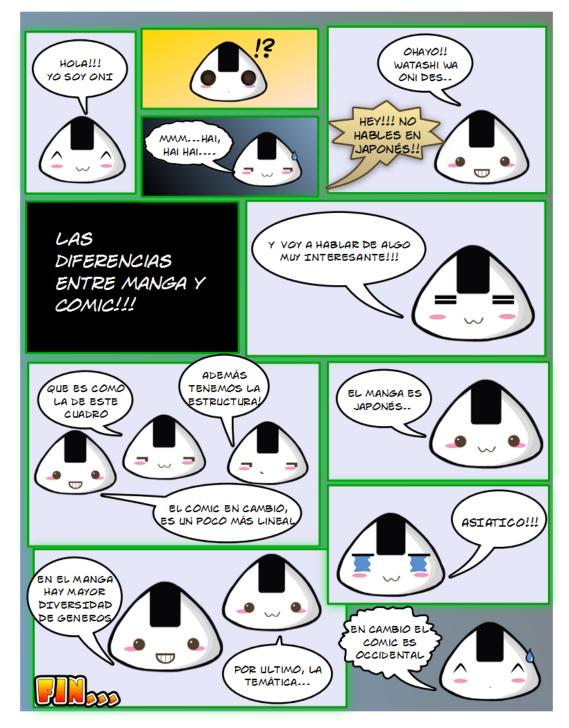
Fuente: www.bloodplusmoses.obolog.com / www.animeshade.com

Cosplay de Misa Amane (Death Note)



Fuente:www.taringa.net / www.thedreamofkira.forumfree.net

En el mundo occidental el anime, manga y demás derivaciones han tenido un crecimiento vertiginoso, en Europa por ejemplo la realización de exposiciones de este tipo de material ha crecido de manera indiscutible ya que en este tipo de eventos no solo se promocionan nuevas series, sino; se suman adeptos al movimiento, aunque con la ayuda del internet la posibilidad de acceso al mundo manga es mucho más sencilla; en el caso de Norteamérica esta tendencia ha sido fácilmente aceptada pero se ha adaptado a su tipo de narrativa como pasa con la serie de nickelodeon el "Avatar", donde el personaje principal mantiene esa tendencia heroica propia de los comics y es que se debe tener en cuenta que manga y comic son estilos completamente diferentes, tal como se explica en la siguiente representación:



En el caso de Latinoamérica, la tendencia se mantiene, la producción de series anime propias, a deferencia de los Estados Unidos, es a pequeña escala y su distribución es mínima, aunque la adquisición de series de anime japonés es mayor, gracias a la piratería e internet, por este motivo en el Ecuador se han dado avances dentro de este grupo social, lo antes inimaginable hoy es común entre sus miembros, la realización de comics anime expo, la fundación de clubes como "Ichiban" y de más, son formas cada vez más comunes de expresión relacionadas a este gueto social, tratado así por ser representados por una minoría donde la

economía es influyente debido a los elevados costos del manga (no del anime) y demás objetos de marketing.

Por esto se debe considerar que el anime y manga japonés tienen implicaciones diferentes en su país de origen, ya que en América Latina y Ecuador, estas producciones se resignifican a tal punto que se ha llegado a generar entre los nuevas formas de ver el mundo, atrás quedaron los tiempos donde las historietas y la animación eran solo para niños ya que muchos de los temas coyunturalmente importantes son tratados con mayor fuerza en estas nuevas producciones mediáticas, filosofía, historia, sexo, identidad e incluso la era new age tienen cabida y acogida sobre todo entre la gente joven que se ve identificada en cada una de las historias según géneros e intereses individuales.

2.1.2 De la novedad a la práctica

En una sociedad consumista como la occidental la popularización de lo externo o novedoso no es cosa de asombro, las tradiciones y otras prácticas culturales se adquieren y readaptan rápidamente, así que si "algo" sobrevive es gracias a su constante renovación, aunque en este punto se depende mucho del interés de cada individuo, su capacidad de adaptación y compromiso, es decir, muchas personas pueden gustar de la animación pero pocas hacen de la misma una forma de vida, inicialmente todo se maneja desde un llamado de atención, la necesidad humana por conocer conduce a la curiosidad, por medio de la cual se cultiva y crece cualquier grupo o ideología; por este motivo con el anime y manga japonés también se inicia como una novelería, pero gracias a lo atractivo de las historias, géneros y formas de expresión escasos son aquellos se quedan en la novedad; en cuanto a la práctica, en este caso es variada ya que incluye a todos, no importa raza, edad o tendencia sexual y esto se evidencia en los diferentes géneros y estilos de narración.

El Anime y Manga Japonés ha generado un boom en América, no solo por la compra de artículos y elementos relacionados con ellos, sino también por las producciones no japonesas de Anime, sin embargo; si se toma en consideración estos argumentos es importante comprender hasta que punto llega esta influencia y sus posibles usos educativos.

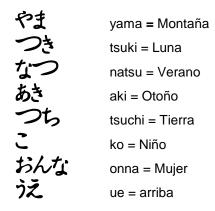
La influencia de oriente, es notoria, se han ido creando diversos grupos que trabajan en torno a este tema, en internet por medio de Fansub y Foros es posible convertirse en un actor activo del mundo anime – manga, además de los claros avances por medio de esta tecnología comunicacional, en el Ecuador se han creado grupos que también trabajan este tópico, en la ciudad de Quito, por ejemplo se encuentra el grupo "Ichiban", que en los últimos años ha logrado obtener mayor protagonismo.

Para concluir se debe tener en cuenta que este es un tema prácticamente nuevo, por ello, es necesario explicar el anime y manga desde sus orígenes, tomando el discurso generado desde la industria cultural y el posmodernismo debido a las implicaciones ya antes mencionadas del anime y manga japonés.

En el Ecuador dichas manifestaciones se han ido ampliando a los largo de los años, a tal punto que hoy en día las academias de artes marciales, los locales de distribución de anime y manga e incluso los clubes han tomado mayor protagonismo en la vida de los jóvenes, empezando con series como Dragon Ball, cada vez más son los adeptos al mundo manga, pudiéndose considerar como miembros más activos a los hombres, quienes se interesan más en las figuras, cartas y juegos de video que se distribuyen en torno a cada una de las series.

Estas nuevas de ver el mundo se manifiestan en la diversificación de códigos creados a partir del lenguaje ya sea este verbal o no, por ejemplo la utilización de silabarios propios de la cultura japonesa como el hiragana, el katakana o los kanjis que son utilizados para manifestar sentimientos o como manera de identificación dentro de este gueto social.

Ejemplo de Hiragana



Ejemplo de Kanji

山	川	日	月	春	夏	秋	冬
yama montaña	kawa río	hi sol	tsuki luna	haru primavera	natsu verano	aki otoño	fuyu invierno
火	水	風	土	人	男	女	子
hi fuego	mizu agua	kaze viento	tsuchi tierra	hito persona	otoko hombre	onna mujer	ko niño
北	西	南	東	上	下	右	左
北 kita norte	西 nishi oeste	南 minami sur	東 higashi oeste	L ue arriba	下 shita abajo	右 migi derecha	左 hidari izquierda
kita	nishi		_		shita	_	hidari

Fuente: http://aulex.org/idiomas/japones/kanji.png

Lógicamente en el Ecuador la utilización de estos silabarios es mínima ya que en el caso de los Kanji s que además de ser muy numerosos poseen dificultad de interpretación ya que pueden ser leídos hasta de 10 maneras distintas, por tal motivo en el mundo occidental se conocen pocos de los más comunes, sin embargo, y aunque se cree que el japonés es un idioma de difícil comprensión y aprendizaje, el silabario hiragana muestra que pese a la utilización de símbolos diferentes a los del abecedario español, su pronunciación es relativamente sencilla, ya que las sílabas son comunes para los hispano hablantes.

En el caso de los participantes activos en el mundo anime y manga, es notoria la utilización de signos creados para la identificación de personajes, con los cuales el espectador se identifica, llegando entonces a utilizarlos como manera de expresión y caracterización, si se toma como ejemplo a "Naruto" se encuentra que esta serie de gran aceptación a nivel mundial cuenta con muchos adeptos, gracias no solo a su historia, sino también a los símbolos identitarios que usa, según se explica en el siguiente esquema:

57



⁵⁷Fuentes de fotografías en orden según numeración:

http://media.photobucket.com/image/akatsuki/uchiha2452/akatsuki-1.jpg

http://www.ssiceplanet.net/draco/cosplay/traje.jpg

http://4.bp.blogspot.com/_6TMj-irns

E/RzcmN8bLtkl/AAAAAAAAAOQ/M_W4YENs_Ws/s320/Akatsuki+Nuve

http://images.google.com.ec/imgres?imgurl=http://i165.photobucket.com/albums/u60/Kyo-

Bloodeath/Kakuzu_by_m3de-1.jpg&imgrefurl=http://deny-

cernykun.blog.cz/0804/kakuzo&usg=___n1S5ptNtyelCpybqlZu2WfxlZk=&h=800&w=389&sz=154&hl=es&start=92&tbnid=osvChFy7xzj6zM:&tbnh=143&tbnw=70&prev=/images%3Fq%3Dakatsuki%2Bkakuzo%26gbv%3D2%26ndsp%3D18%26hl%3Des%26sa%3DN%26start%3D90

2.1.3 El lenguaje y las aulas

Toda la revolución en tecnologías comunicativas que ha sido generada en este último siglo han modificado de manera radical las formas de ver el mundo, ya que la cultura de masas se apropia de actitudes, valores y comportamientos impuestos por la racionalidad manipuladora de una clase, con el simple objetivo de ser consumidas; otra forma de golpear en varios países, es creando muñequitos de consumo masivo con la imagen del personaje promocionado, que de una u otra manera está sujeto a un perfil determinado, así es como se riega el veneno ideológico bajo el nocivo manto del entretenimiento.

La comunicación (entendida desde técnicamente consiste en que determinado mensaje originado en el punto A, llega a un punto B, después de haber recorrido un tiempo y espacio determinado) desde el punto de vista de la escuela de Palo Alto (tendencia que se refiere a la comunicación humana por excelencia ya que deja de lado la definición tradicional y se ocupa del desarrollo comunicativo en relación con los individuos para lo cual utiliza la perspectiva interpretativa junto con el interaccionismo simbólico) y posmodernista (postura que va en contra del modernismo, especialmente al capitalismo contemporáneo, lo que genera un abandono al pensamiento lineal y un pragmatismo anti fundamental, lo que se expresa en características como las de SIMULACRO Y SIMULACIÓN) es de vital importancia en la sociedad, ya que representa un mecanismo eficaz de interacción y comprensión, desde este punto de vista, es alarmante que se considere a la misma tan solo en su dimensión tecnológica, a tal punto que en los años 30 se la estima como una catástrofe para la humanidad debido a su supuesta función mecanicista, sin embargo; en la actualidad existen nuevas teorías que confrontan dichos argumentos.

Tanto la comunicación como la educación (proceso de ayuda al ser humano ya que tiene la finalidad de capacitarle para realizar una vida verdaderamente humana considerando que toda educación autentica se realiza en función y el servicio del mismo.) están tratando de actuar de manera conjunta, ya que se busca la integración de los llamados interlocutores validos dentro de un proceso preocupado de entender

cómo se aprende; en el caso latinoamericano se parte de la concepción de que las ciencias sociales no son neutrales, por tal motivo la enseñanza y el aprendizaje están ligados a la tendenciosidad, entendiendo que esta noción se basa en procesos socioculturales.

De lo anterior se comprende la importancia de la Educomunicación para este estudio, ya que las teorías que se presentan dentro de este marco se basan en la comprensión integral no solo del individuo, sino también del medio ya que todos y cada una de las producciones mediáticas son cotidianas y arquetípicos que se encuentran en clases, países, épocas y vida cotidiana de las culturas, ante todo esto el ser humano se vuelve un instrumento de publicidad, se lo transforma y moldea, por ejemplo en el caso de la televisión esta se abrió pasó entre el cine y la radio que ya estaban consolidados; con el paso del tiempo y con la creciente incorporación de recursos asociados a la digitalización y animación, la producción televisiva fue tomando otros espacios que antes le estaban negados.

Los televidentes de hoy tienen una forma de ver muy distinta a los primero espectadores. El público promedio no se reconoce por programas específicos las audiencias masivas son heterogéneas por naturaleza; lo que implica condiciones distintas, culturas variadas, diferentes estratos sociales, modos de vida y multiplicidad de intereses.

La capacidad de la televisión de combinar imágenes y sonidos ofrece una oportunidad para el emisor de crear mensajes espectaculares y más atractivos que con la radio, el lenguaje audiovisual proporciona una serie de opciones de las cuales el productor puede escoger las que más se adecuen al mensaje que quiere transmitir.

2.2 Representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas

Las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas están estrechamente ligas con las producciones mediáticas y aunque anteriormente se mencionó la importancia de estos elementos en torno al tema, se debe recalcar en los mismos para lograr un mayor entendimiento de la problemática.

En este sentido, se ha considerado importante conceptualizar estos elementos para poder comprender de mejor manera su implicación, la estética es la ciencia que trata las leyes a que está sujeta la aprehensión estética del mundo por parte del ser humano, como por ejemplo las diferencias entre lo bello, lo sublime y lo feo.

Símbolo e ícono son componentes estrechamente relacionas, sin embargo deben ser entendidos por la relación que guardan con el objeto y su significado, en el caso del ícono, representación gráfica de una realidad objetiva y el símbolo, forma arbitraría de un concepto universal que se desarrolla gracias a una convención social, por ejemplo la bandera (símbolo), señales de tránsito (ícono)

El discurso por su parte tiene diferentes concepciones dependiendo de su orientación en la ciencia, sin embargo; puede ser definido como un mensaje que posee una finalidad (explicita o no) ya que es un sistema social de pensamientos y transmisión de

Se entiende entonces que la representación es una operación donde se reemplaza algo (generalmente ausente) por otra que ocupa su lugar⁶¹, en el anime y manga japonés esto se manifiesta con la creación de personajes, emociones y hechos que van a ir determinando un accionar que se traduce en un manejo discursivo clave para este análisis, ya que los símbolos, iconos y manejos estéticos tienen una base de creación que se define como ESTILO MANGA, donde se dictan ciertas reglas de realización las cuales tienen que ver no solo con los cánones estéticos de los personajes (forma del rostro, ojos, boca, cuerpo, vestuario, etc.) sino también como estos manifiestan sus emociones (símbolos e íconos), pero siempre se genera una diferenciación según el mangaka, casa productora o género a tratar, por ejemplo, la serie Dragon Ball creada por Akira Toriyama puede considerarse dentro del género Shōnen destinado a adolescentes, por tal motivo su manejo narrativo, estético y simbólico se diferenciaría de una serie estilo Shōjo, como Kareshi Kanojo no Jijou (mejor conocida como Kare kano) de Masami Tsuda, debido a la apariencia de personajes, fondos y lógicamente trama, en el Shōnen se trata de dar mayor protagonismo a la fuerza y heroísmo por eso los elementos estéticos y simbólicos van a dar primacía a estas manifestaciones, en el Shōjo

_

⁶¹ AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. "*Diccionario teórico y crítico del Cine*". Editorial La Marca, Buenos Aires – Argentina, Agosto de 2006, Primera Edición, Pág.190.

en cambio todo gira en torno al amor y relaciones personales, así que los elementos se conjugarán bajo dicho parámetro, como se demuestra en las siguientes imágenes:

Dragon Ball	Kareshi Kanojo no Jijou (⁶³)	
		A nivel estético, los personajes de una serie shojo suelen delicados y con menor masa muscular lo cual se contrapone a las series shonen
	首果	La presentación de fenómenos y sentimientos es obviamente distinta, esto se debe al formato.
		En cuanto a la interacción entre personajes en un shojo se hace énfacis al amor, amistad, celos, etc.
	ER.	Por otro lado, los conflictos entre personajes en un shonen a diferencia del shojo es mayoritariamente físico.

_

 $^{^{62}\} http://www.geomundos.com/internet/dragon/dragon-ball-z_foto_20931hoxefwsbaj.jpg$

http://images.google.com.ec/imgres?imgurl=http://wallpapersgallery.net/d/496378-3/Kare-Kano-344-7.jpg&imgrefurl=http://wallpapersgallery.net/v/Anime/Kare-Kano/Kare-Kano-344-7.jpg.html&usg=__qoO8vt29c_-T5v6nF76MxgNn2gw=&h=480&w=640&sz=61&hl=es&start=285&tbnid=4QGUfzSTnLTcWM:&tbnh=10

T5v6nF76MxgNn2gw=&h=480&w=640&sz=61&hl=es&start=285&tbnid=4QGUfzSTnLTcWM:&tbnh=10 3&tbnw=137&prev=/images%3Fq%3Dkarekano%26gbv%3D2%26ndsp%3D18%26hl%3Des%26sa%3 DN%26start%3D270

2.2.1 Representaciones Estéticas

Las representaciones estéticas, están estrechamente relacionadas al arte, la naturaleza y obviamente a diversas producciones mediáticas que van desde la publicidad hasta el cine, sin embargo; de manera un poco más teórica la estética es una rama de la filosofía relacionada con la esencia y percepción de la belleza, cuya finalidad es mostrar si los objetos son percibidos de un modo particular (el modo estético) o si tienen, en sí mismos, cualidades específicas (estéticas).

Bajo este argumento se comprende que la estética puede ser parte de nuestra vida cotidiana, ya que en estos procesos utilizamos diversos objetos que satisfacen nuestras necesidades y por este motivo se caracterizan como objetos usuales.

Nuestras actividades cotidianas se desarrollan a su vez en un lugar o marco adecuado: casa-habitación, centro de trabajo, calles, plazas, parques o edificios públicos de la ciudad.⁶⁴

En conclusión, las representaciones estéticas, son elementos cotidianos, pese a que la estética es considerada como una rama de la filosofía debido a su origen histórico

2.2.1.1 Manejo de la estética en el anime y manga japonés

Para efectuar un análisis de los contenidos y discursos propuestos en la producción constante de los medios, es fundamental definir a la imagen, al mensaje y la relación existente entre estos dos términos. Así se puede decir que: "La imagen es el medio en el cual y por el cual el entendimiento aprehende la naturaleza del objeto". 65 La imagen no viene sola, sino que carga consigo el significado implícito de los objetos a

-

⁶⁴ SANCHEZ VÁZQUEZ, Adolfo. *"Cuestiones estéticas y artísticas contemporáneas"* Fondo de Cultura Económica, México 2003, Segunda Edición. Pág. 101

⁶⁵ GARCIA DEL CASTILLO, Julian. *"La imagen es el mensaje."*, Ediciones Trípode, Venezuela 1987. Pag. 95

los que representa, transmite a los sentidos estímulos que hacen posible su materialización en el acto de conocer.

La imagen consiste en la imitación de formas, se relaciona con la representación en cuanto existe semejanza, con lo que personifica. La necesidad de representar nació del proceso que sigue la imaginación desde que sale del objeto hasta que llega al entendimiento. Para dar sentido al mundo es preciso reproducirlo en la mente en forma de realidad material.

En este sentido, se debe tomar en cuenta los siguientes parámetros⁶⁶:

- Toda imagen debe tener alguna semejanza con el objeto del cual procede.
- La semejanza es esencial para el concepto de imagen.
- La imagen es algo más que la semejanza.
- La imitación en su sentido original no es falsificar el objeto.
- La procedencia referida a ser sacada de quien va a ser imagen.
- La igualdad no es necesaria, ni esencial para constituir la imagen.
- La imagen es medio de conocimiento.
- La imagen debe tener unidad en sí, aunque sea dependiente del origen.

A partir de lo anterior se distinguen varias características de la imagen:

- Forma; la forma de los objetos va unida a su materia, siendo esta la única manera de afectar a los sentidos por medio del proceso de abstracción.
- Representación; la imagen es portadora del objeto, debe tener cualidades que lo representen o lo sustenten.

_

⁶⁶ GARCIA DEL CASTILLO, Julian. "La imagen es el mensaje.", Ediciones Trípode, Venezuela 1987. Pag. 101

• **Finalidad**; la imagen tiene una función constante como medio de conocimiento por medio del cual se logra un entendimiento del objeto representado.

Por otra parte, la imagen estática, se presenta como parte integral de este estudio ya que provee elementos para el análisis del Manga Japonés, por ello que se necesita explicar de manera detallada ciertos componentes como son, trazo, cuadro, color, entre otros.

La palabra **cuadro** viene de la del italiano *quadro* que a su vez es tomado del latín *quadratum*⁶⁷, su principal función es de origen simbólico designando a la pintura, fotografía, comic y manga como arte; además se le puede definir como un límite entre lo que está dentro y fuera de la imagen, y es que es indispensable evitar introducir elementos que perturbarían o nublarían el sentido de la misma.

En el caso del cómic o del estilo manga el cuadro se utiliza para dar movilidad a los personajes y por consiguiente a la historia, es evidente que entre ambos elementos existen semejanzas y diferencias indiscutibles, sin embargo; estas serán tratadas más adelante con mayor detalle.



La utilización de **viñetas** es primordial, esto se refiere al recuadro delimitado por líneas que componen la historieta y gracias a ello es posible establecer una relación temporal,

68 Internet, Pág: Secundaria, 2008. http://www.mikamicomics.com/tienda/catalog/images/sx.JPG

⁶⁷ AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. "*Diccionario teórico y crítico del Cine*". Editorial La Marca, Buenos Aires – Argentina, Agosto de 2006, Primera Edición. Pág. 55

además la viñeta posee un continente y un contenido, lo que la hace fundamental dentro de todo comic o manga. El contenido de esta puede dividirse en icónico (dimensión sustantiva y adjetiva) y verbal (contextual o de transferencia, globos, onomatopeyas) dentro de la parte icónica están las figuras y las escenas o fondos, por otra parte también encontramos a los personajes como códigos gestuales, culturales y sociales; en cuanto a las líneas que delimitan este espacio tienen tres aspectos⁶⁹:

- · Líneas rectas, curvas o ligeramente onduladas,
- Forma de la viñeta,
- Dimensión de la viñeta

En manga las viñetas ni tienen un tamaño determinado y en varias ocasiones aunque las líneas de delimiten su espacio los personajes pueden del cuadro, de esta manera se afianza el mensaje a transmitir, veamos como ejemplo una página del volumen 5 de Death Note:



⁶⁹ Internet, Pág: Principal, 2008. http://www.scribd.com/doc/4062899/Presentacion-Comics

⁷⁰ Internet, Pág: Secundaria, 2008http://www.frikea.es/images/Death_Note_Logo.png

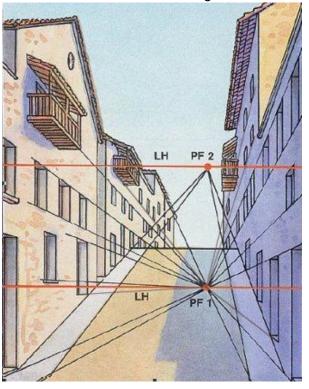
_

Aquí se observa claramente la utilización de 2 viñetas únicamente en toda la página, más allá de los planos se puede observar como el peso de la imagen recae en la parte inferior y aunque los personajes salen del la línea marcada por la viñeta, se mantienen en la dimensión trazada por la misma.

Los **encuadres** en cambio son delimitaciones bidimensionales que pueden ser asociadas al manejo de planos (general, americano, medio, primer plano, plano detalle) y ángulos de visión (normal o medio, picado, contrapicado, cenit y nadir)

Por otra parte, el espacio es donde se distribuyen los elementos a diferentes distancias del eje con el fin de obtener una composición de profundidad, lo cual genera la llamada perspectiva, es decir se crean elementos tridimensionales en un espacio bidimensional (ilusión visual), en este sentido los puntos de fuga son de gran utilidad ya que además de ser proyecciones icónicas, son el punto donde convergen varias rectas paralelas a una dimensión.

Como se observar en la imagen, desde el Punto de Fuga 1



(PF1), que es el situado en la línea del horizonte. (el que está a la altura de nuestros ojos), fugan todas las líneas que nos darán la posición de las ventanas, tejados, mamparas, luminosos,

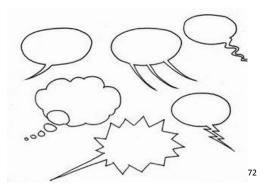
excepto

las

líneas que suben, líneas de cimentación de los edificios, aceras bordillos, farolas y personas, que fugarán desde **PF2** el cual se

sitúa en la vertical de PF1, aunque se advertierte que esto se produce únicamente cuando la calle y los edificios que la componen guardan una construcción totalmente paralela.⁷¹

Los **globos** encierran los diálogos de los personajes y delimitan la intervención de cada uno de ellos, además de articular el tiempo, los globos pueden representarse de distintas maneras como nubes, formas temblorosas, dientes de serrucho, líneas discontinuas, sucesión de globos o con varios rabillos.



Lógicamente, estos también varían según el estado de ánimo de cada actante, genero y del autor, lo cual se nota claramente no solo en el comic, sino también en manga, al cual podría considerarse más complejo en este tema, veamos por ejemplo como se demuestra esta afirmación en la serie Tsubasa Chronicles:

59

⁷¹ Internet. Pág.: Secundaria, 2008.

http://images.google.com.ec/imgres?imgurl=http://www.todacultura.com/ ⁷² IDEM



73

La **tipografía** en cambio personaliza los textos mediante la utilización de estilizaciones gráficas más o menos elaboradas, ayudan en la expresión de diálogos y pensamientos de cada personaje, introducen información de apoyo y evocan ruidos reales mediante el uso de onomatopeyas (imitación de sonidos reales por medio del lenguaje).

Tipografías en logos:



Fuente:http://www.frikea.e s/images/Death_Note_Log o.png

Descripción: Tipografía estilo **gótico**, creada especialmente para esta serie **gore**.

⁷³ Manga Tsubasa Chronicles, Tomo 1 Capitulo 1. Pág.: 12



Fuente:http://www.mikami comics.com/tienda/catalog /images/blood_logo02.JPG Descripción: Tipografía estilo gótico, creada especialmente para esta serie gore.



Fuente:http://asknimee.file s.wordpress.com/2008/03/ samurai7_logo.gif

Descripción: Tipografía tradicional, estilo pincelado para esta serie shonen.



Fuente: http://upload.wikim edia.org/wikipedia/de/thum b/d/da/Neon_Genesis_Eva ngelion_Logo.svg/720px-Neon_Genesis_Evangelio n_Logo.svg.png

Descripción: Tipología formal para esta serie

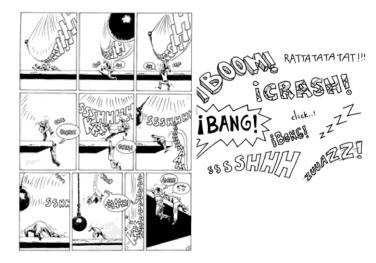




Fuente:http://img76.image shack.us/i/sinttulo1gj6.png/ Descripción: Tipología estilo libre y redondeada para esta serie shojo.

Onomatopeyas:

74



En manga, es posible observar como estos elementos se utilizan de manera única, original y compleja, las tipografías también se utilizan para demostrar el estado anímico del personaje e incluso para recalcar su origen, por ejemplo:



75

⁷⁴ Internet. Pág.: Secundaria, 2008. http://images.google.com.ec/imgres?imgurl=http://www.todacultura.com/

En Death Note, Rem es un Dios de la Muerte o Shinigami, por lo tanto procede de un lugar maléfico parecido al infierno, en el dialogo se observa que cuando este personaje interviene las letras o tipografías cambian con la finalidad de expresar lo antes mencionado, lo que a nivel cultural se presenta como un mecanismo de inserción ideográfico y discursivo claramente definido considerando el ejemplo, en el mundo occidental no existen dioses de la muerte, sino sencillamente un ente conocido como diablo.

2.2.1.1.1 Onomatopeyas

Las onomatopeyas, por otro lado son bastante comunes tanto en anime, manga y comic son bastante variadas aunque existen varias conocidas mundialmente como los típicos **boom**, **bang**, **crash**, etc., en manga, en cambio este elemento es algo más complicado de entender debido a que no siempre se traducen, claro está que según el contexto y la continuidad con la que se lea este tipo de producciones se da sentido a dicho componente:



76 IDEM

⁷⁵ Internet, Pág: Secundaria, 2008http://www.frikea.es/images/Death_Note_Logo.png

2.2.1.1.2 Metáforas Visualizadas

Este término hace referencia a las ideas expresadas por medio de una imagen, en el manga este elemento es muy utilizado y depende de la creatividad de su autor, en todo caso existen algunas muy comunes como la gota de sudor, el fantasma, etc.

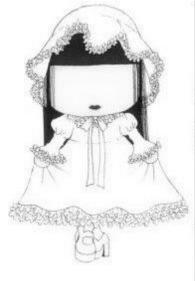


Estas metáforas son de vital importancia cuando en la expresión, sobre todo cuando se trata de ideas abstractas o en ciertos casos de hechos que por la censura o género no se pueden enunciar de manera frontal, en el caso del anime y manga este componente es muy rico; por ejemplo cuando un personaje sea este masculino o femenino entra en un estado físico de excitación sexual, le sangra la nariz; lógicamente esta imagen solo puede ser comprendida por aquellas personas conocedoras del anime y manga, es decir sus seguidores.

⁷⁷ Internet. Pág.: Secundaria, 2008. http://images.google.com.ec/imgres?imgurl=http://www.todacultura.com/



Otro ejemplo claro en este punto es la expresión de la timidez o desconfianza que claramente se puede reconocer gracias al personaje de Sunako en Yamato Nadeshico, el cual cambia de forma según su estado anímico, de timidez (pequeña) a enfado y confianza (grande):





⁷⁸ Internet. Pág.: Secundaria,

 $²⁰⁰⁸ http://images.google.com.ec/imgres?imgurl=http://fullmoonfansub.free.fr/data/projets/images/yamato.jpg&imgrefurl=http://www.forosdz.com/foro/anime-en-general/195524-con-que-anime-lloraste-derisa-10.html&usg=_a6YbAgrxFMox93yEW99M-$

PdNUbM=&h=384&w=512&sz=33&hl=es&start=10&tbnid=5QxAFReDkbEiKM:&tbnh=98&tbnw=131&prev=/images%3Fq%3Dyamato%2Bnadeshiko%2Bshichi%2Bhenge%26gbv%3D2%26hl%3Des

El **color**, funciona de manera figurativa, estética, psicológica y significante, pero este tiene la facilidad de desaparecer y permanecer como fondo según las intenciones drásticas de cada autor.

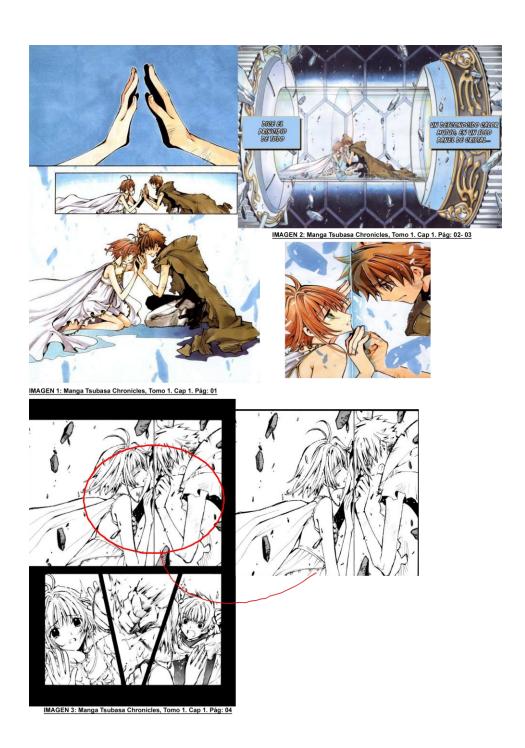




Además el uso del blanco y negro, no demuestra de ninguna manera la ausencia de color, al contrario sirve para dar mayor impacto tanto en la imagen como en la historia, este componente juega un papel indispensable en cuanto a la sensación se refiere ya que según como este se utilice se van creando cambios en el lector, en el manga se usa mayoritariamente la composición a blanco y negro pero no solo por las sensaciones sino también por la extensión de las historias, aunque el color (gamas) son de gran aceptación y se usan para recalcar el origen, animo o simplemente la apariencia de un personaje o lugar.

⁷⁹ IDEM

⁸⁰ Internet. Pág.: Secundaria, 2008. http://images.google.com.ec/imgres?imgurl=http://www.todacultura.com/



En estas imágenes se observa la conjugación de las afirmaciones anteriores, los cuadros coloreado ayuda a comprender que ambos personajes además de encontrarse en un estado de tristeza y desesperación están separados por un vidrio que inicialmente es oculto a la vista (imagen1), sin embargo, en la primera viñeta de la imagen 2, se distingue claramente la situación romántica y de desesperación en la que están ambos actores, lo cual se enfatiza en la imagen 3, lógicamente si esta parte del

manga fuera contada sin no se entendería fácilmente lo que ocurre, por ello, una vez logrado el objetivo de situar al lector dentro del contexto se cambia de cuadro, este si en blanco y negro donde el suceso se observa con mayor fuerza e impacto debido al cambio de acciones las cuales son inicialmente sosegadas (imágenes a color).

Para profundizar un poco más en este tema, el manga Death Note proporciona un claro ejemplo al mostrar al lector el mismo cuadro con y sin color:

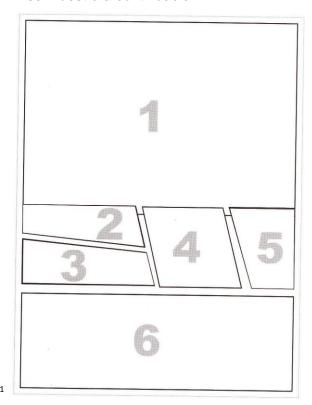


Aunque la estética de los personajes no cambia en ambos cuadros, el impacto es mayor en la imagen coloreada, ya que se le otorga mayores atributos tanto a la acción como a la psicología del personaje gracias a la adecuada utilización del typesetting, el rosado para la estrella del pop "Misa", azul para el excéntrico pero equilibrado "L" y el negro para el inteligente pero frívolo "Light"

2.2.1.1.3 La Secuencia

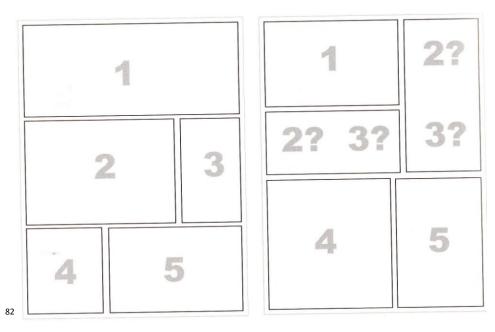
Se refiere como se mencionó anteriormente al movimiento generado a través de cada cuadro, aunque también trata si se habla desde lo narrativo a un principio, nudo y desenlace; tanto en el cómic como en el manga esta se utiliza para narrar sucesos complicados, lentos, dramáticos, cómicos o románticos, pero con un detalle especial, ya que una secuencia solo puede considerarse como tal cuando se usa un número de 3 imágenes en adelante (Ver imágenes 1 y 2)

En el comic la secuencia se sigue de izquierda a derecha, lo cual es normal en el mundo occidental, pero cuando se trata de manga estamos en un universo completamente diferente, ya que incluso la lectura se da de derecha a izquierda como se muestra a continuación



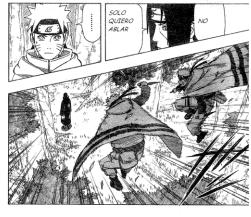
⁸¹ Estructura de página para contenido dinámico. CÁMARA, sergi y DURÁN, vanessa. "El dibujo Manga" Aula de dibujo profesional-Parramón. 2da Edición. España. Pág. 85

69



83







http://img329.imageshack.us/img329/8773/fruitsbasket13646sm2.jpg

⁸² Viñetas ordenadas en una página, pero con posibilidad de estropear el ritmo y orden de lectura adecuados. CÁMARA, sergi y DURÁN, vanessa. *"El dibujo Manga"* Aula de dibujo profesional-Parramón. 2da Edición. España. Pág. 84
⁸³Internet: Página Secundaria, 2009

http://images.google.es/imgres?imgurl=http://img401.imageshack.us/img401/8303/01hn5.jpg&imgrefurl =http://www.animetotalspain.com/article252.html&usg=__QJlpzY4TvamCuLD5Dzh-8WqQhxM=&h=1350&w=950&sz=634&hl=es&start=38&tbnid=2mL8fGRb5Z2m2M:&tbnh=150&tbnw=1 06&prev=/images%3Fq%3Dmanga%2B%252B%2Bnaruto%26gbv%3D2%26ndsp%3D18%26hl%3De s%26rlz%3D1B3WZPB_esEC321EC322%26sa%3DN%26start%3D36 84 Internet: P{agina Secundaria, 2009

Además nos encontramos con historias variadas y de mayor duración, las mismas pueden dividirse en capítulos, stages o escenarios y estos pueden estar contenidos en volúmenes o tomos, esto se da gracias a que en Japón la mayoría de series se distribuyen una vez por semana (como capitulo) en diferentes medios sean impresos como periódicos o en la red y una vez que se completa cierto número de capítulos (por ejemplo, la serie Neon Génesis Evangelion tiene 7 stages por tomo), los mismos son recopilados en tomos que se distribuyen a manera de mangas.

En comic (Imagen 1)



En manga (Imagen 2):

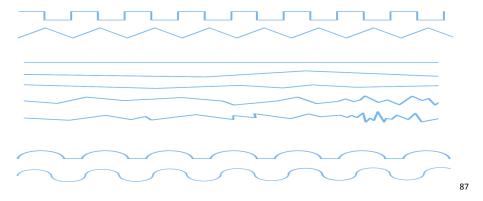


⁸⁵ Internet. Pág.: Secundaria, 2008

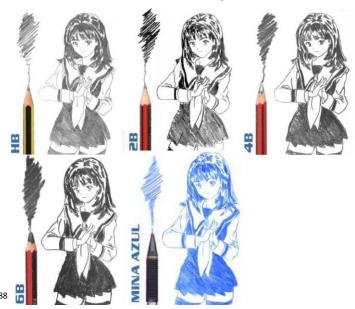
http://blog.administrativadms.es/__oneclick_uploads/2007/11/cond9.jpg Internet, pág.: Principal, 2008 http://www.nekotachi-han.com/

Si en ambos ejemplos solo se observara una viñeta, la situación sería desconocida, y por tanto incompresible.

Es importante tener en cuenta que ninguno de los elementos anteriores podría haberse desarrollado sin **el trazo**, es decir la unidad básica y mínima que compone un dibujo, este componente varía según el material, forma, pulso y composición, de lo cual depende tanto la finalidad como la representación; en el caso de trazos básicos se pueden observar los siguientes:



Por medio de la utilización del Manga Japonés es posible explicar de mejor manera este punto; los materiales utilizados son lápices, tinta, papel, reglas, etc., y según como estos se manipulen se logra diferentes resultados:



⁸⁷ Internet: Pág Principal 2008: http://www.bibliotheka.org/?/clasif/257

_

Los lápices tipo B, son ideales para dibujar ya que poseen una mina blanda y según el grosor de la mina se puede lograr diferentes resultados como los observados en las imágenes anteriores, por ejemplo el 2B logra buenos detalles ya que la línea queda negra y pareja, por lo tanto es bueno para sombrear, en el caso del 6B las zonas oscuras se obtienen con mayor facilidad y el 4B en cambio es fácil de deslizar, lógicamente existen más lápices con este tipo de mina como el B, 3B, 8B, 2HB, entre otros.

Los lápices con mina **HB** se usan para un trazo normal, se lo usa para dibujar detalles y se puede borrar con facilidad, los lápices tipo H hacen la línea más gruesa; en cuanto a la utilización de portaminas, como el ejemplo con mina azul, da el beneficio de no necesitar sacarles punta, hacen trazados finos y cuando la mina es de color sirve para realizar bocetos, el negro en cambio es para dibujar.

En cuanto a la **tinta**, tiene la función de rotulador, como por ejemplo los rotuladores indelebles para zonas ampliar, los de punta en forma de pincel para líneas cinéticas, los estilógrafos para detalles, las plumas para entintar, etc.

En el caso de los estilógrafos se logra un control absoluto sobre el trazo, el dibujo queda limpio, pero más importante aun por el tamaño de 0,1 milímetros se consigue el trazo más fino que se puede hacer en tinta.

⁸⁸ Idem



89

Las plumas en cambio ayudan a dar grosor al trazo, aunque es más difícil hacer líneas rectas o largas con este tipo de material y una vez que se lo sabe utilizar el dibujo queda limpio.



El pincel es útil para pintar zonas amplias, también sirve para realizar efectos de brillo sobre el cabello y otros detalles que hacen más interesante al trazo.

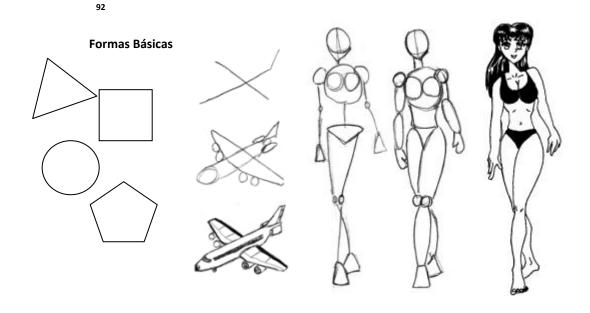


⁸⁹ Idem

⁹⁰ Idem

Otros materiales como el papel o las reglas son de vital importancia y la utilización de estos depende del criterio de cada autor, aunque en el dibujo Manga se proponen opciones como el papel tipo "Kent" (gomoso) o el "Block" (para hacer diagramas) con los cuales se puede obtener distintos resultados; lo mismo ocurre con las reglas, se recomienda que estas tengan borde biselado ya que de esta manera se las utiliza con la tinta.

Se entiende que el trazo es de indispensable para la realización de cualquier producto grafico ya que conjuga varios componentes y con la ayuda de formas básicas es posible crear cualquier cosa que se imagine.



⁹¹ Idem

⁹² Idem

2.2.1.2 Representaciones Simbólicas

Las representaciones estéticas e icónicas, se encuentran estrechamente relacionadas, ya que ambas pueden ser catalogadas como signos, los cuales se dividen en dos categorías: los signos naturales (hacen referencia a lo natural) y los signos artificiales (son las creaciones humanas), por ello los signos artificiales, son los de mayor interés en este estudio, ya que estos proveen herramientas de análisis eficaces para la investigación. En este sentido, los signos artificiales, se dividen en dos grupos unos que sirven para representar lo real (dibujos, planos, etc) y otros que son utilizados para la comunicación.

Como se ha mencionado anteriormente símbolo e icono son categorías relacionadas, sin embargo; ambas se diferencian entre sí por su naturaleza, en el primer caso se son signos convencionales, elementos que tienen un significado gracias a la sociedad y la cultura, además el símbolo se diferencia del signo debido a su naturaleza polisémica, además es posible hablar de dos aspectos distintos de la función simbólica: uno es la manifestación de un sentido universal, que habla de natura y ruptura común, y el otro aspecto es la manifestación de la ordenación que un individuo comunica a ese sentido de acuerdo con una historia y situación determinada.

El ícono en cambio es una reproducción de caracteres naturales de la realidad⁹³, son imágenes que abstraen ciertos elementos de la realidad.

El estudio de las representaciones simbólicas e icónicas es importante para comprender el cambio en las formas de ver y actuar en el mundo, dado que estas representaciones están ligadas a la sociedad y cultura, tienden a estar en continuo

_

⁹³ GUIRAUD, Pierre. *"La semántica"*. Fondo de Cultura Económica, México. Segunda Edición en Español 1976, Tercera reimpresión 1988. Pág.18

cambio, lo cual genera nuevos procesos de relación entre individuos y su colectividad.

2.2.1.2.1 Manejo del simbolismo en el anime y manga japonés

El lenguaje escrito, tiene variadas diferencias con el lenguaje oral. Uno de ellos, es que, el escrito no se trata de algo natural, sino arbitrario⁹⁴ que requiere de enseñanza, por tanto, es "aprendido" dentro del proceso del ser humano. No solo se trata de exponer a la persona a un ambiente en el que, otros también escriben, sino, estimular a esa persona para que aprenda por su cuenta y se incluya dependiendo de sus deseos de ser incluido y más aun, de la necesidad de desarrollarse.

Si trasladamos el lenguaje escrito, dentro del manga japonés, debemos considerar que no sólo se trata de escribir un diálogo dentro de una burbuja, sino que debe ser manejado de tal forma, que el lector, se sienta identificado con el lenguaje y más allá de eso, por la forma como el lenguaje es presentado y expuesto.



Scan de "Ouran Host Club" en el que se puede ver reflejado el uso del lenguaje escrito. 95

-

⁹⁴ Sally Shaywitz, Overcaming Dislexia, 2000

⁹⁵ Scan 16, Ouran Host Club, FDB Manga Translations

Se puede apreciar en este scan, no solo que el lenguaje escrito va acorde con la situación, sino que transporta al lector de tal forma que esas serían las palabras a utilizar en un instante como ese. El lenguaje escrito no solo comunica un mensaje, dentro del manga va más allá, su función es la de incluir al lector dentro de la trama y hacer que se sienta parte de la historia.

Por ello, el lenguaje y los términos dependerán del tipo de manga que se está leyendo y de la trama que tenga el mismo. Por ejemplo, se puede evidenciar algunas variaciones en el lenguaje escrito y sus términos en el siguiente cuadro:

Shōjo (estilo destinado al público adolescente femenino)



Gore (Género sangriento y espeluznante)



Harem Shōjo (Hace referencia a un personaje masculino considerado como "genérico" que convive con varias mujeres)



Alternativo (Mezcla de varios géneros, suele tener gran contenido de fan service, por lo que varía en cuanto a grupo focal se refiere)



Como se observa en los ejemplos anteriores, se puede evidenciar diferencias en las expresiones y en el lenguaje que se utiliza, de acuerdo con el tipo de categoría de manga que se lee.

Una de las labores que tienen los "Scanlators" es la de traducir el diálogo de un scan, pero a su vez, de utilizar palabras e incluso regionalismos propios del sector o área en donde será distribuido o publicado el trabajo. De esa manera, el lector, de alguna manera puede sentirse identificado con lo que lee y adaptar la historia a su realidad.

Dentro del manga japonés se debe considerar variados puntos dentro del lenguaje, pero ante todo, se debe recordar que no se trata únicamente del idioma, sino de cómo se emplea el mismo dentro de lo que se desea expresar.

Junto con el lenguaje escrito, cabe recalcar que el lenguaje visual cumple una de las funciones prioritarias, ya que, el manga tiene la propiedad de comunicar y darse a entender aun a pesar de que no se lea el diálogo.

Es lo que sucede con los llamados "RAW" que son los scans en "crudo" que son los scans de revistas de manga japonés que se encuentran circulando por el internet. Gracias a que existen grupos "scanlators" encargados de escanear estas páginas cada semana, quincena o mes (dependiendo siempre del tiraje que tenga la serie manga) se puede apreciar el RAW antes de que sea traducido por un grupo Scanlator.

El lenguaje visual es tan preciso dentro del manga, que tranquilamente se puede comprender lo que sucede visualmente en la trama, aunque el lenguaje escrito siempre será complementario y necesario para tener una comprensión del 100% de lo que se puede apreciar.

Cuando una serie de manga, ha cumplido con las normas y es catalogado como un producto válido para entrar el mundo del Anime, inicia todo un proceso novedoso y a la vez, lleno de varios matices. Cada uno de los detalles es minuciosamente cuidado, para que el producto final sea satisfactorio y pueda ser transmitido en alguna cadena de televisión.

MANGA ANIME



Cuadro comparativo de manga y anime⁹⁶

En estas imágenes se puede apreciar como las casas productoras de Anime se basan en los mangas originales para realizar la animación de una serie. Por tanto, se puede observar que se cuida de los detalles que se obtienen originalmente del manga para producirlo como anime.

⁹⁶ Scans y screenshots tomados de la serie "Mahou Sensei Negima" del mangaka Ken Akamatsu y producido en anime por SHAFT.

2.2.1.2.2 Del papel a la tv

Producir un Anime, de una imagen estática a una en movimiento, no es un trabajo sencillo, porque se debe cuidar de todos los detalles, uno de ellos, no es solo la parte estética, sino también el audiovisual. Es por ello que, encontrar actores de voz o "seiyuus" no es extraño, especialmente, cuando se considera que, se realiza una gran selección en audio antes de producir una serie de Anime.

Uno de los puntos a considerar es el tratamiento y la importancia que tiene el manejo del audio dentro del Anime. Parte desde el hecho de que, no es un complemento de la animación de las imágenes, sino que se convierte en un factor importante, a tal punto de que, se considera no solo como parte del Anime, sino como parte del marketing que se despliega junto con el mismo.

La mayoría de fans de las series de Anime, tienen la oportunidad de comprar discos con la Banda Sonora – OST (Original Sound Track) de su serie preferida, que contienen las pistas de las Bandas Sonoras y a su vez, esto demuestra la apreciación a gran escala que se tiene por el correcto tratamiento del audio, ya que, no solo compone y forma parte de la animación, sino que, en algunos casos, es lo que reemplaza a la imagen a tal punto de que, una pista de audio, puede ser la diferencia entre que un producto tenga buena aceptación dentro del mercado audiovisual.

En su totalidad, las pistas son creadas para el fin específico de formar parte del OST de una serie de Anime, no es extraño encontrar bandas de j-pop y j-rock cantando e interpretando los temas de una serie de anime porque, en la mayoría de casos, sus temas son creados exclusivamente para ser interpretados con ese fin, como en los OP (Opening) o ED (Ending) de las series.

En un alto porcentaje, las bandas que conforman parte de los OST son grupos de artistas que tienen algún renombre en la industria musical, aunque también existen casos, en los que, los "seiyuus" son quienes interpretan los temas y así, saltan al estrellato ya no solo como seiyuus, sino como cantantes.

2.2.1.2.3 Representaciones icónicas

Como se menciona en el punto anterior, el lenguaje visual es bastante importante dentro del manga, tanto por su manejo estético como comunicativo. Se debe tomar en cuenta que el manga, existe básicamente por ser una imagen que narra una historia, pero a la vez, comunica con varios elementos que le proporciona el trazo.

Más allá de la imagen en sí, se debe tomar en cuenta que el lenguaje escrito va acompañado con un despliegue de tipografías que van a formar parte importante dentro del impacto que se realice al lector.

No sólo se trata de considerar los diálogos, sino también como la tipografía armoniza junto con el estilo de cada mangaka e incluso, con el estilo de cada historia que se narra.

No se concibe la idea de presentar un diálogo que no tenga un impacto visual en concreto, por ello, mangakas como *Tsugumi Ohba*⁹⁷ optan incluso por crear tipografías en específico para que su obra, no sólo sea reconocida por la trama, sino también por el tipo de letra muy distinto al que se usa normalmente.



Muestra de la tipografía utilizada y creada por el mangaka Tsugumi Ohba en su obra "Death Note"

⁹⁷ Mangaka escritor del manga "Death Note" en colaboración con Takeshi Obata para la revista "Weekly Shonen Jump"

Expresión visual es parte fundamental dentro del lenguaje visual que se maneja en manga japonés, a tal punto que los grupos Scanlators han decidido copiar o parecerse al scan original.

El producto se lo puede conocer simplemente al observarlo, un despliegue no sólo de imagen, textura, trazos y el impacto del color, también en su lenguaje escrito como visual del mismo.

2.2.1.2.4 Manejo de la iconicidad en el anime y manga japonés

Para poder realizar un análisis del manejo de la iconicidad en el anime y manga, se ha optado por tomar como punto básico a la imagen en movimiento, la misma presenta varios puntos de comparación indispensables para este estudio, la utilización del plano por ejemplo es fundamental para captar y mantener el interés del receptor, mediante el uso del movimiento y encuadre adecuado es posible aportar mayor información y detalles de la historia, por ejemplo para romper la monotonía en una conversación entre personajes se puede iniciar la misma con una secuencia de imágenes que mezcla detalles y planos, como se indica en las imágenes a continuación 98:



⁹⁸ Screens: Neon Génesis Evangelion: Rebuild 1.0. **Personajes en secuencia de imágenes:** Misato, Dra. Akagi y Shinji

_

Por otra parte, y continuando con la narrativa de la imagen, se toma en cuenta al **cambio de ubicación**, es decir por medio de la utilización de planos panorámicos, y generales de ubicación se genera mayor realismo y la secuencia narrativa se fortalece, tal como se demuestra en los siguientes screens⁹⁹



Las concepciones estéticas existentes a nivel social y la perpetuidad de estereotipos, son constantes en toda clase de producción mediática, y lamentablemente el anime y manga japonés no presenta una excepción aunque para no ofrecer tantas facilidades al receptor, se juega con la ambigüedad en los personajes lo que les hace poco previsibles lo cual logra que se los defina por su participación en la historia más que por sus rasgos, como se demuestra en los siguientes ejemplos, claro que también se toma en cuenta prototipos (ejemplar perfecto modelo de virtud, vicio o cualidad), arquetipos (personaje, motivo, símbolo o tema que aparece frecuentemente por lo cual se convierte en un elemento reconocido a nivel universal) y estereotipos (Imagen global, con fundamentos subjetivos, con que se pretende definir, tipificar y caracterizar a la generalidad de los individuos de una raza, un pueblo, un grupo social, una corporación profesional)

٠.

⁹⁹ Screens: Neón Génesis Evangelion: Rebuild 1.0. **Personajes en secuencia de imágenes:** Shinji

Protagonista Masculino

101

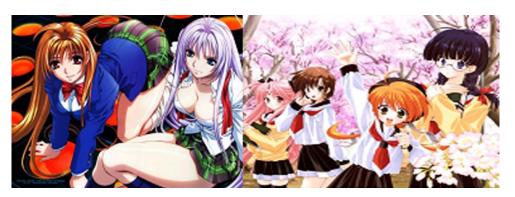


Este tipo de personajes suelen tener apariencia juvenil y atlética, lo que los hace atractivos a cualquier clase de público

Protagonista Femenino

102

103



Se acentual el atractivo femenino, sea este físico o emocional lo cual depende en ciertos casos del género o de la trama del anime/manga

¹⁰⁰Internet: Página Secundaria. 2008:

http://fc06.deviantart.com/fs13/f/2007/103/3/f/BLEACH_Hollow_Ichigo_by_Estheryu.jpg

101 Internet: Página Secundaria. 2008: http://images.saiyanisland.com/images/1619/1_shinobi-boys.jpg
102 Internet: Página Secundaria, 2008:

characters-wallpaper-big.jpg

104 105



En anime y manga los villanos no son necesariamente mal encarados, sin embargo a lo largo de la trama suelen manifestar un aspecto casi siniestro, sea a nivel de expresión o por un hecho pasado lo cual les otorga cierta característica física y moral,

Las expresiones del rostro están estrechamente relacionados con la complexión física, ya que con estos elementos es posible que el personaje transmita una sensación determinada de acuerdo a las intenciones que este tenga, de esta manera será posible el entendimiento de la verdadera personalidad del actante.



. .

Internet: Página Secundaria, 2008: http://shonenwallpapers.com/Rurouni-Kenshin/Makoto-Shishio/
 Internet: Página Secundaria, 2008:

http://media.photobucket.com/image/orochimaru/SesshomaruRules1/Orochimaru/Orochimaru-4.jpg Internet, Página Secundaria, 2008: http://www.dragoart.com/tuts/pics/9/2294/10001/how-to-draw-chibi-expressions-step-by-step-step-1.jpg



Claro está que la figura tambien determina la naturaleza del personaje, ya que la misma va muy de acuerdo con los esteriotipos sociales marcados por la coyuntura, sin embargo, en el anime y manga se juega mucho con la ambigüedad física por ejemplo el bueno no necesariamente tienen que ser guapo ("L" de Death Note), sin embargo; es indicutible que los estereotipos son la base de toda creación mediatica.

2.2.1.2.4.1 Escenas

La ambientación de la escena es otro de los aspectos de forma a tomar en cuenta dentro de la narrativa de la historia, ya que aporta varios componentes sociales, culturales políticos e históricos reales o ficticios los cuales ayudarán a comprender mejor la trama¹⁰⁸.



Screens: Neón Génesis Evangelion: Rebuild 1.0. **Secuencia de imágenes posterior a lucha con Ángel**

¹⁰⁷ CÁMARA, Sergi y DURÁN, Vanessa. "El dibujo Manga". Aula de dibujo Profesional, Editorial Parramón, Segunda Edición: Mayo 2007. Pág.: 69

Desde este punto de vista se trata de concentrar la atención del espectador en lo esencial de una escena, es decir hallar la unidad dentro de la variedad tratando claro está de no llegar a la monotonía, **el centro de atención,** entonces se utiliza para guiar al espectador cambiando el ángulo visual y contrastado ciertos elementos en la escena, este componente se puede dividir según su composición simétrica (composición uniforme) y asimétrica (proporciona mayor profundidad)¹⁰⁹



Centro de atención: Anteojos



COMPOSICIÓN SIMÉTICA

COMPOSICIÓN ASIMÉTICA

2.2.1.2.4.2 Planos

Teniendo en cuenta lo mencionado en líneas anteriores, se consigue un mejor efecto gracias a la utilización acertada de planos, así tenemos el **plano general extremo** donde el encuadre es el más grande posible ofreciendo la máxima información visual¹¹⁰.

Screens: Neón Génesis Evangelion: Rebuild 1.0. Personajes en secuencia de imágenes: Gendo Ikari, Padre de Shinji

Screens: Neón Génesis Evangelion: Rebuild 1.0. Personajes en secuencia de imágenes: Ángel y Eva 01



El plano general en cambio ofrece una perspectiva más cercana al elemento en la acción, muestra a los personajes en su totalidad dejando ver los detalles de su composición y expresión, al igual que el plano anterior ofrece mucha información visual¹¹¹.



El plano americano en cambio, según su conceptualización cinematográfica muestra al personaje desde o sobre las rodillas, en el caso del anime y manga japonés se utiliza para resaltar la expresividad del personaje.



Screens: Neón Génesis Evangelion: Rebuild 1.0. Personajes en secuencia de imágenes: Ángel
 Screens: Neón Génesis Evangelion: Rebuild 1.0. Personajes en secuencia de imágenes: Misato

90

y Shinji

Por otra parte el **plano medio**, hace referencia al ángulo de corte donde se encuadra al objeto, se sitúa a la altura de la cintura (plano medio largo) o a la altura del pecho (plano medio corto), en este tipo de encuadre se proporciona mayor información y detalle del personaje o hecho ya que aumenta la importancia de la expresividad¹¹³.



Cuando el rostro del personaje ocupa prácticamente todo el ángulo de visión, se sitúa al espectador frete a un **primer plano**, obviamente en el mismo la expresión del personaje es fundamental y detallado¹¹⁴.



El plano detalle o primerísimo primer plano, en cambio destaca un fragmento o parte del objeto o personaje con la finalidad de

Dra. Akagi, Kensuke, Misato y Touji.

-

Screens: Neón Génesis Evangelion: Rebuild 1.0. Personajes en secuencia de imágenes: Shinji
 Screens: Neón Génesis Evangelion: Rebuild 1.0. Personajes en secuencia de imágenes: Shinji,

llamar la atención y continuar con una secuencia lógica de sucesos vitales para el desarrollo de la historia¹¹⁵.



Otro plano que debe considerarse cuando se habla de Anime y Manga, es el **nivel horizonte**, aquí la visión se sitúa a la altura del horizonte, de esta manera se proporciona objetividad a la narración ya que se proporciona un punto de vista más cercano a la realidad proporcionando neutralidad al receptor.



2.2.1.2.4.3 Tipos de toma

_

¹¹⁵ Screens: Neón Génesis Evangelion: Rebuild 1.0.

Dentro de este mismo punto de vista, nos encontramos con los ángulos o tiros de cámara, los cuales van a proporcionar mayor movilidad a la imagen, además de otorgarle a la misma acción e impacto sobre el receptor; en el ángulo picado, se hace referencia al objeto o personaje desde arriba, lo cual se opone al contrapicado que es una mirada desde abajo, lo ángulos inclinados en cambio son útiles cuando se trata de transmitir sensaciones de caos, desequilibrio e incluso tensión, esté tipo de tiro es conocido en occidente con el nombre de holandeo, por otra parte; es importante considerar un elemento que solo se ha desarrollado en el manga y se ha transmitido al anime denominado ángulo tatami, es decir al ras del suelo, este es muy utilizado debido a la costumbre asiática de realizar ciertas acciones sentados en el piso.



El cénid y nadir en cambio son ángulos de visión recta, poco utilizados debido a su complejidad, aunque cuando se los maneja el

¹¹⁶ Internet: Página Secundaria 2009: http://animeguidezone.com/wp-

content/uploads/2006/10/mahou/bscap038.0.jpg ¹¹⁷ Internet: Página Secundaria 2009: http://www.anime-

planet.com/images/anime/screenshots/negima1.jpg

118 Internet: Página Secundaria 2009:

http://blogspot.com/_abkMP58OLUA/SXQ3oWk9WhI/K8Y/PhPGRbWy3RM/s400/Negima+Yue.jpg Internet: Página Secundaria 2009: http://animewriter.files.wordpress.com/2008/03/tomoyo-andtomoya-eating.jpg

objetivo principal es otorgarle al sujeto-objeto superioridad, impotencia e incluso caos.



El sistema de video manejado varía según el destinatario y zona donde se localice el mismo, es decir NTSC, PAL o SECAM lo cual define no solo la entrada de video sino la calidad del color y cantidad de fotogramas por segundo, ahora; en este punto también se considera a los formatos de presentación existentes en el Anime y Manga Japonés, es decir, la presentación de los personajes según el estilo y género al que representan, por lo tanto se inicia con un análisis estrictamente estético narrativo, el cual funciona de una manera global según estilos determinados según la edad (Seinen, kodomo, Josei, Redikomi), estética (Bishonen, Bishojo, Gag, Unku, Gore) contexto (Spokon, Gakuen, Jidaimono, Sentai, Joho, Magical Girls, Cyberpunk, Mecha, Ronin,), orientación sexual (Ecchi, Hentai, Shonen- Ai, Shojo Ai, Yuri, Shota-kon, Loli-kon, Yaoi) o género (Shonen, Shojo, Lady comic) del destinatario.

Dentro de esta misma estructura narrativa, es primordial considerar la utilización del trazo, color y texturas como elementos esenciales para la comprensión y emisión del mensaje, ya que por medio de estos es posible generar mayor impacto sobre el recibidor, por ejemplo, si se considera a la serie Neón Génesis Evangelion, específicamente el rebuild 1.0 You are (not) alone, es posible observar que el manejo de estos tres componentes proporcionan

¹²¹ Screens: Neón Génesis Evangelion: Rebuild 1.0. **Personajes en la imagen:** Gendo Ikari, Shinji y Misato

¹²⁰ Internet: Página Secundaria, 2009: http://animewriter.files.wordpress.com/2008/06/makoto-and-touma-eating-bad-food.jpg

grandes cambios en la serie, sobre todo si se la compara con su versión original¹²²



Tal como se observa, colores y trazos se conjugan en texturas y formas de mayor impacto, en muchos casos se trasladan al simulacro y simulación, gracias al traslado de la historia al videojuego, lógicamente este componente está estrechamente relacionado con la estructura narrativa, que en la mayoría de series y publicaciones posee una estructura Aristotélica a la cual también se le añaden prólogos o epílogos dependiendo del suceso.

Es por ello que las series de anime y manga siguen siendo novedosas, incluso después de pasados varios años, los títulos con mayor popularidad pueden vender productos incluso cuando han dejado de ser emitidos, ahora, a nivel de América latina la inserción de estas producciones va a paso de tortuga donde el mercado todavía está en crecimiento, hablando más concretamente en países como el Ecuador, donde no se encuentra fácilmente nada original, por lo que se debe acudir a páginas web especializadas, lo cual también representa un problema no solo por los costos, sino también por la espera, ya que el proceso para publicar un manga o anime en español es largo, es necesario primero que la serie salga en Japón, para que luego se suba a la web posteriormente los traductores hacen su labor en inglés y por último se pasa al español. Por otra parte, la entrega de mangas u otros originales se demoran alrededor de seis meses en llegar al país debido a que los derechos (en el caso de editoriales) solo se venden después de la publicación oficial en el país de origen, además el resto de artículos relacionados en la mayoría de casos solo se traen bajo pedido.

_

¹²² Screens: Neón Génesis Evangelion: Rebuild 1.0. **Personajes en la imagen:** Eva 01

CAPITULO 3: "Re significaciones, la juventud quiteña y su relación con el anime y manga japonés en la actualidad"



れい 3: "えくあとる を あにめ と まんか

CAPÍTULO 3: "Re significaciones, la juventud quiteña y su relación con el anime y manga japonés en la actualidad"

3.1 El anime y manga japonés en el Ecuador

3.1.1 Desarrollo e Historia del Anime y Manga en el Ecuador

El inicio del Anime y Manga dentro del Ecuador tiene un proceso lento pero constante, en el que se ha ido involucrando, no sólo las personas a quienes les agrada el tema, sino también los medios de televisión que han visto en el Anime un terreno por explorar y una manera de renovar parte de su programación.

Este proceso, especialmente con el Anime, es más antiguo y se viene desarrollando desde inicios de los años 90, como se comentará más adelante, en contraposición con el Manga, que tiene su inicio dentro del mercado, hace apenas unos 5 años atrás.

3.1.1.1 El Anime

El Anime en el Ecuador llega a tener auge hace apenas unos 10 años atrás, pero con series como "Dragon Ball" y "Ranma ½", sin embargo; un hecho desconocido es que en este país, ya se transmitían series de Anime a inicios de 1988, como por ejemplo: "Capitán Futuro, Heidi, Marco, Candy Candy, La abeja Maya, Astroboy, Capitán Tsubasa, Conan el niño del futuro, Doraemon, Centella, Meteoro" entre otros, que formaron parte de la infancia de muchos adultos de hoy en día, que pudieron ser observados en canales como: "Ecuavisa", "TC Televisión", "Teleamazonas", "Telesistema"; en los horarios de la mañana y de la tarde.



Cuadro en el que se puede observar algunas de las series antes mencionadas 123

Este tipo de series formaban parte de la cotidianidad de los niños de aquella época, especialmente por su contenido dulce y por las enseñanzas impartidas en cada uno de los capítulos presentados. Valores como la amistad, cooperación, trabajo en equipo y el respeto, eran una de las que primaban dentro de las series que comenzaron a llegar a Ecuador.

Series de este tipo fueron transmitidas a inicios de 1988 y tuvieron gran acogida, especialmente por el tipo de mensaje que emitían, esto se le suma el contar con una estética distinta y que meramente fuera animación acorde con la edad de los espectadores.

El Anime en la actualidad tiene mayor acogida y ante todo, ciertos medios de comunicación han iniciado un proceso de inserción de ciertas series en la programación habitual, como es el caso de "Gama TV" que transmite series como "Full Metal Alchemist"124 o "Telesistema" con su programación de "Naruto" y

¹²³ Internet: Pág Principal 2009 http://mjmj.blogspot.es/

¹²⁴Internet: Pág Principal 2008: http://www.anmtvla.com/2009/10/mas-anime-para-ecuador-barrade-anime.html

"Zatch Bell", "Ecuavisa" con "Dragon Ball Z" en su mayoría, series de contenido shônen, que atrae ante todo al público infantil y masculino.



Series	Canal	Hora	Días
Full Metal Alchemist	GamaTV	14:30PM	Domingo
Naruto	Telesistema	10:30AM	Sábado y Domingo
Dragon Ball	Ecuavisa	15:00PM	Lunes a Viernes
Zatch Bell	Telesistema	11:00AM	Sábado y Domingo

Se puede reconocer que en los últimos 20 años, han existido variaciones tanto en el diseño como en la estética de los personajes de cada serie, cosa que llama la atención, ya que demuestra que el desempeño de los mangakas como el enriquecimiento de su técnica, cambia con el paso del tiempo y mejora, se adapta a las necesidades que presenta la sociedad actual ya que se adecua al mercado.

Las historias que se encuentran en auge son una mezcla de géneros, por lo que, en Ecuador se ha optado por traer variedad de series pero esta vez, respetando la censura y el público para los que son aptos. Cosa que hace unos años atrás no sucedía, ya que se tenía la idea errónea de que el anime era únicamente para niños y por tanto, quienes compraban los derechos de dichas series no se percataban de que estas contenían una

censura acorde a la edad del espectador, por lo que trajo consigo problemas, especialmente de ciertos grupos que creían que el Anime era una herramienta negativa para los niños.

Poco a poco, con el paso del tiempo, el Anime se incorpora dentro de la cotidianidad de jóvenes y de adultos, series transmitidas por televisión en doblaje latino permiten que los espectadores se identifiquen un poco más con cada personaje y con la vivencia de cada uno.

3.1.1.2 El Manga

La venta de Manga dentro de Ecuador, inició hace aproximadamente 5 años, con el auge de las series Dragon Ball, el mercado inició de manera lenta y trajo consigo gran variedad de series que iniciaron su proceso de traducción gracias a las editoriales hispano hablantes como IVREA con sede en Argentina, Editorial Glénat en España, Editorial VID en México; quienes compraron los derechos de variadas series y se han dedicado a traducirlas al español, respetando ante todo, la estética original del Manga Japonés.

La labor de "Punto Cómic" ha sido grande para la introducción del Manga dentro de Ecuador, ha sido ésta organización la encargada de traer material y de ponerlo a disposición en distintos puntos de venta en todo el país como se puede apreciar en el siguiente cuadro:

_

¹²⁵ Más referencias en http://www.puntocomic.com/

Distribuidores en Quito:

Mr. Books	Nivel 3 CC El Jardín
Mr. Books	Ventura Mall
Mr. Books	El Condado Shopping Center
Musicalísmo	CCI * Este local ha retirado los comics hasta enero del 2010.
LibriMundi Quicentro	Quicentro Shopping, Local 201
LibriMundi San Luis	Centro Comercial San Luis Shopping
Librería El Búho	Universidad San Francisco de Quito
Librería Española	CC El Bosque
Librería Española	Av. Colón y Almagro
Librería Española	El Ejido
Librería Española	San Rafael
Librería Española	Av. 10 de Agosto
Comics y Juegos	CC El Caracol
Librería Rayuela	Germán Alemán E12-62 y Juan Ramirez. Teléf. 2273787
Fybeca, CC San Luis	Centro Comercial San Luis Shopping
Fybeca, San Rafael	San Rafael
Fybeca, Cumbaya	Av. Interoceánica (entrada principal, Cumbayà)
Fybeca, La Prensa	Av. La Prensa
Libro Express	Amazonas Av. Amazonas y Veintimilla, Telef. 02 2548113
Libro Express	LECTORUM Aeropuerto de Quito, salida Internacional. Telef. 3300934
Libro Express	Quicentro C.C. Quicentro. Telef. 02 2251655
Super AKI	Av. Granados
Gift Shop Hospital Metropolitano	Hospital Metropolitano
Mi Comisariato	CC Quicentro
Mi Juguetería	Av. Naciones Unidas

Distribuidores en Guayaquil:

Mr. Books	Mall del Sol
	campus de la ESPOL en Las Peñas, frente al Malecón 2000.
La esquina del Buen Lector	Pasaje Comercial El Correo, Pedro Carbo entre Aguirre y Ballén
Regeneración Urbana: Quiosco de Katherine Ferrín	Plaza de San Francisco, Chile y Vélez, esquina
	10 de Agosto y Chile, esquina, diagonal a la Biblioteca Municipal
	LAG Aeropuerto Simón Bolívar de Guayaquil, salida Internacional. Telef.(04) 2280093

	LAN Aeropuerto Simón Bolívar de Guayaquil, salida Nacional. Telef. (04) 2280093
	SAN MARINO San Marino shopping local 38, PB Guayaquil. Telef (04)2083143
Super AKI	Terminal Terrestre de Guayaquil
Super AKI	Durán
Mi Comisariato	varios locales

Distribuidores en Cuenca:

Musicalísmo	Mall del Río * Este local ha retirado los comics hasta	
	enero del 2010.	

Distribuidores en Manta:

Leo's Magazine	Calle 10, Av. 9, Edificio Albel, oficina # 8

Distribuidores en Loja:

Dario Díaz	Calle Bolívar 0231 y Juan de Salinas, LOJA, Teléf.07
	256 222

En la actualidad, el Manga es comercializado en casi todas las librerías y en ciertos sitios en los que se venden productos que tienen relación con el Anime y Manga, aunque la compra de Manga aún es menor a comparación del Anime, y esto se evidencia ya que en el mercado comienza a expandirse con las series de Anime que comienzan a llegar a ciertos países como Ecuador gracias al porcentaje de ventas que obtienen sus productos en el exterior.

3.1. 2 Símbolos, íconos, manejos estéticos y discursivos manejados por los jóvenes ecuatorianos a partir del anime y manga japonés

El Anime y Manga no sólo presentan una faceta que se desenvuelve en la red, sino que a su vez, tiene eventos los cuales han sido adaptados acorde a los sitios en donde se desarrollan. En la actualidad, existen eventos en los cuales los jóvenes involucrados en el anime y manga pueden participar, así como en Japón existen los "Comiket" que son convenciones que se realizan 2 veces por año, una en primavera y otra en verano en donde se reúnen todos los apasionados y los curiosos del manga y anime y comparten referencias, productos, manga, anime e incluso, es un sitio en donde los "mangakas nuevos" surgen, ya que colocan puestos en donde ponen a la venta sus doujinshi, que son historias alternas de series conocidas y que de alguna manera, les sirve para catapultarse y dejar el anonimato.

Ecuador no es la excepción, existen eventos realizados a cargo del "Club Ichiban" que consiste en una convención que dura un acumulado de 5 días, en donde se presentan productos, se realizan proyecciones, charlas, concursos y no puede faltar la compra y venta de Anime y Manga.

La exposición tiene un tema determinado, por lo que, durante esos 5 días, las personas pueden tener acceso a información acerca del Anime y Manga, de esta manera, se promueve los antes mencionados, pero a su vez, se presenta la oportunidad para que quienes se vean interesados en el tema, puedan conocerlo un poco más a fondo, conociendo no solo de qué se trata, sino a su vez, profundizar e incluso, destruir algunos de los mitos y estereotipos que se han creado en base al poco conocimiento del tema.



Cartel publicitario sobre el evento de "Expo Comic Ichiban" 126

-

¹²⁶ Internet: Pág Principal 2008: www.ichiban.com.ec

En dicho evento, no solo se incentiva al público en general a participar y conocer sobre el anime y manga, sino que a su vez, a conocer las diferencias que tiene del cómic americano, uno de los constantes errores que se desea erradicar, ya que quienes desconocen del tema, suelen decir que ambos son lo mismo cuando en realidad, como antes se ha venido mencionando, tienen diferencias abismales.

En toda convención, no falta el concurso de "Cosplay" que se realiza al finalizar la convención, con la que se concluye toda una semana de Anime y Manga. Es interesante observar como poco a poco el público se ve involucrado, de tal manera que es común observar que el último día de la convención, el evento de Cosplay reúna tantos participantes y asistentes.

El Cosplay viene a ser el arte de representar a un personaje, no sólo en el aspecto físico, sino también en la interpretación del mismo, por lo que, técnicamente cada personaje representado salta a la vida para la dicha de muchos, especialmente cuando el Cosplay se lo realiza a cabalidad.

Para las personas que participan en dichos eventos, o bien llamados "Cosplayers", no sólo se trata de vestirse como el personaje, sino de revivirlo a través de acciones y gestos que permitan que otros lo reconozcan y de cierta manera, los admiren.

Los Cosplayers eligen a sus personajes de acuerdo al nivel de popularidad de la serie y del impacto que tienen en sus vidas. Es bastante común encontrar Cosplayers representando a "Goku127" de "Dragon Ball", "Lee128" de "Sakura Card Captors", "Ranma129" de "Ranma ½", "Naruto¹³⁰" de la serie con el mismo nombre, entre otros, que evidentemente depende de cada Cosplayer y de la elección que realiza.

¹²⁸ Internet: Pág. Principal: http://www.cosplay.com/photo/2054738/

¹²⁷ Internet: Pág. Principal: www.chichicken.deviantart.com

¹²⁹ Internet: Pág. Principal: http://mashinclover.blogspot.com/2008/11/pelea-por-ranma.html

En el Ecuador, el Cosplay ha ido adquiriendo seguidores, e incluso tienen clubes que se organizan con un año de antelación antes de un evento de esta magnitud, para presentar Cosplays de alta calidad, ya que estamos hablando de trajes que son realizados exclusivamente a mano por el propio cosplayer y que no pueden ser adquiridos en locales comerciales, como norma general.

En Junio del 2009, se realizó el "Expo Comic Ichiban" en donde se presentaron alrededor de 50 personas participando en el evento de Cosplay, por lo que, existía una categoría para niños, hombres y mujeres.

En las siguientes imágenes se puede apreciar que los trajes, en su mayoría son diseñados por los Cosplayers, tomando en cuenta los detalles, calidad de la tela, el color, pero ante todo, la semejanza con los personajes a representar.



Cosplayers de la categoría niños "Expo Comic Ichiban 2009" 131

¹³¹ Fotografía tomada en el evento "Expo Comic Ichiban 2009"



Cosplayers de la categoría hombres "Expo Comic Ichiban 2009" 132



Cosplayer de la categoría mujeres "Expo Comic Ichiban 2009" 133

No es extraño encontrar gran afluencia de cosplayers dentro de estos eventos, pero a su vez, se puede apreciar que con el paso del tiempo, algunas reseñas estéticas que se aprecian en el anime se pueden evidenciar en los jóvenes, especialmente en la forma de vestir y en la forma de peinarse.

A continuación, se puede apreciar un peinado a lo "Visual Kei" que es una banda de J-rock japonés, que se destaca por la forma de vestirse y de peinarse, su estilo es gótico y a la vez, loli. 134

¹³² Fotografía tomada en el evento "Expo Comic Ichiban 2009"

¹³³ Fotografía tomada en el evento "Expo Comic Ichiban 2009"

¹³⁴ Internet: Pág Principal 2008: http://www.peinado-de-moda.com



En la ciudad de Quito, poco a poco se puede observar jóvenes que suelen vestirse y peinarse de esta manera, quizás su semejanza no sea al 100% pero de alguna manera, se puede observar que son influenciados especialmente por el exterior.

Pero no se trata sólo de una influencia estética, sino que a su vez, algunos han admitido que han recibido enseñanzas únicas a partir de una serie de Anime¹³⁵ por lo que, no se trata de sólo ver una serie sin obtener algo a cambio, todo lo contrario, cada una de las series presentadas al público tienen una enseñanza que puede ser recibida de una u otra manera.

Es importante considerar que, no todos asimilan el mensaje de la misma manera, pero a su vez, admiten haber recibido una enseñanza de alguna serie, ya que el ser humano no puede simplemente observar sin tener un criterio, al contrario, algunas series invitan a reflexionar y a tener un diálogo con otras personas que lo han podido ver y de esa manera compartir las experiencias.

En Quito, hablar de Anime y Manga se ha vuelto común, aunque aún son pocos los que realmente manejan el tema en su totalidad, esto se

¹³⁵ Tomado de la entrevista realizada a "Shaka" mayor información en los "Anexos".

demuestra en el lenguaje que utilizan, en la forma de comunicarse e incluso en las palabras que incluyen dentro de su vocabulario¹³⁶. Para personas que no se encuentran al tanto del tema, puede resultarles de cierto modo molesto el no comprender lo que el otro intenta decir, pero para una persona que se encuentra involucrada de alguna manera en el Anime y Manga es sencillo de comprender.

Representaciones simbólicas en una conversación escrita resultan en su mayoría de veces, suficiente evidencia de que una persona a entrado en contacto con el Anime y Manga, ya que quienes no han visto una serie no pueden asociar símbolos de esta clase como representación de emociones.

Símbolos utilizados para representar de manera escrita algunas emociones 137

Algunos han optado por eliminar palabras de una conversación, para poder expresar emociones utilizando símbolos como los antes referidos, especialmente porque les sirve de apoyo visual para lo que desean transmitir en esos instantes.

Esto se puede evidenciar claramente en formas de comunicación mediáticas, tales como el chat o también conocido como MSN, los mensajes de texto transmitidos vía teléfono móvil, apuntes realizados en papel tales como notas, cartas; y también en los mensajes utilizados en foros de discusión.

Dentro de la cultura, en Quito se puede apreciar la afluencia de grupos "Otaku" que vienen a ser los grupos conformados por seguidores de una

-

¹³⁶ Para mayores referencias revisar el vocabulario con términos localizado en los anexos.

¹³⁷ Cuadro en donde se pueden observar ciertas emociones representadas en Manga

serie de manga o anime. Aunque su nombre apropiado debería ser "Akiba-kei" que significa "Fan o seguidor" ya que el término "Otaku" resulta ciertamente despectivo si se lo toma desde su origen en Japón.

En Japón, ser considerado Otaku viene a ser casi un insulto, ya que se trata de una persona que no hace más que venerar un tema en específico, a tal punto de centrarlo por completo en su vida y no ver más allá de ello. En Japón, los considerados "otaku" son relegados de muchas actividades y por tanto, son mal vistos por el resto de la sociedad. En cambio, en Occidente, este término ha sido transformado en un título honorario, ya que, quien se considera Otaku, viene a ser directamente alguien que tiene un gran conocimiento del Anime y Manga y por tanto, se gana la admiración del resto de personas.

Se puede apreciar en este ejemplo, la resignificación de un término y a su vez, la forma cómo se ha acoplado a las necesidades de Occidente. En Ecuador, es bastante común escuchar el término "otaku" o también "friki" que viene a ser lo mismo. Sobrenombre que se le da a una persona que gusta del anime o manga e incluso de los videojuegos.

3.2 Comercialización y Marketing del Anime y Manga Japonés en la ciudad de Quito

En la actualidad, la comercialización de Anime y Manga Japonés, en conjunto con sus otros accesorios es algo en constante crecimiento dentro de la ciudad de Quito.

Acorde con el impacto causado por una serie, surge la compra y venta de artículos, tanto de Anime; como lo son las series completas recopiladas en DVD's tanto originales como copias de los mismos, en Manga; como lo son la compra y venta de tomos de Manga de diferentes editoriales como lo son **Glénat, Norma, IVREA, Editorial VID**¹³⁸ (En México) que ofrecen Mangas traducidos al español, y otros artículos; como lo son las figuras de colección, llaveros, camisetas, artículos de colección, etc.

¹³⁸ Tomado de: http://www.mundovid.com/inicio.asp



Nombre: EVA 01 SPEC YAHOO JAPAN SPECIAL SYNCRO RATIO 400% 139

Todos estos, forman parte del despliegue de marketing que ofrece el Anime y Manga Japonés, no sólo en Japón, sino también en el mercado Latino Americano y en este caso, el de la ciudad de Quito en donde el creciente gusto por artículos de ésta índole ha significado un alto incremento en las ventas para pequeños y grandes comerciantes.

Aún son pocos los locales que ofrecen variedad de artículos en la mencionada ciudad, pero como se ha mencionado es un mercado en constante crecimiento, a tal punto que, en el último año, la apertura de ciertos locales va en ascenso, locales como "Animaking¹⁴⁰" que posee ya sucursales dentro de la ciudad, o incluso el crecimiento de portales web que muestran catálogos de objetos que se pueden comprar en línea o que se pueden poner a disposición de todo el público como en "Mercado Libre" 141.

El mercado se encuentra en constante expansión, ya que los jóvenes buscan artículos que no se encuentran con facilidad, como artículos que se pueden encontrar comúnmente en locales fuera del país.

-

¹³⁹ Tomado de: http://figurasdecoleccion.blogspot.com/search/label/EVANGELION

[&]quot;Animaking" local de distribución tanto de Anime como de Manga Japonés y artículos varios ubicado en el "Centro Comercial El Caracol" sobre la Avenida Amazonas y Naciones Unidas.

http://www.mercadolibre.com.ec/ página web creada para el intercambio y comercio de diversos productos y artículos.



Fotografía tomada en un estante de un local en Singapur en el que se evidencia gran variedad de productos. 142



Fotografía tomada en un estante de un local en Singapur en el que se evidencia gran variedad de productos. 143

¹⁴² Imagen tomada en un estante de Singapur.
143 Imagen tomada en un estante de Singapur.



Variedad de camisetas con diseños de series populares. 144

Es el caso de almohadas, camisetas, billeteras, aditivos para teléfonos móvil, figuras, llaveros, encendedores, colgantes, collares, anillos, stickers, libros originales, CD-dramas, OST's, pósters, latas de bebida, gorros, guantes, etc.



Ejemplo de mercadería de la serie Naruto¹⁴⁵

144 Internet: Pág Principal 2009: http://listado.mercadolibre.com.co/CAMISETAS-ANIME%2C-estampado-personalizado.-EXCLUSIVAS articulo en venta en www.mercadolibre.com
145 Internet: Pág Principal 2009: http://www.toyshunter.com/osc/bandana-naruto-konoha-p-257.html

112



Colección de OST de Anime que se comercializa en Hong Kong 146

La imaginación no tiene límites cuando se trata de comercializar algo con la imagen de una serie que ha llegado a ser llamativa para los grupos objetivos, en Quito especialmente encontrar artículos de Anime y Manga es bastante común, especialmente por el auge y por la "moda" que ha generado con el paso del tiempo. Series como "Dragon Ball", "Naruto" y "Yu Gi Oh" tienen su entrada dentro del mercado, especialmente con niños y con jóvenes, por lo que es normal encontrar sitios donde comercializan con figuras, tarjetas e incluso camisetas con estos personajes.

Uno de los sitios en los cuales se concentra la comercialización de estos productos es el "Centro Comercial El Espiral" dentro del cual se pueden encontrar alrededor de 20 locales que venden algún tipo de artículo de los antes mencionados.

A continuación, se extenderá el tema antes mencionado.

3.2.1 Venta de Anime y Manga en la ciudad de Quito

En la actualidad, existen variados locales comerciales en los que se pueden encontrar artículos relacionados con el Manga y el Anime. Uno de los locales antes mencionados es el conocido "Animaking" en el que se encuentra gran variedad de artículos de Manga y Anime, y se comercializa con DVD's de variadas series.

-

¹⁴⁶ Internet: Pág Principal 2009: http://community.livejournal.com/garagesalejapan/9447023.html

¹⁴⁷ "Centro Comercial El Espiral" ubicado en la Avenida Amazonas, frente al "Mercado Artesanal"

¹⁴⁸ Ubicado en el "Centro Comercial El Caracol" en la Avenida Amazonas y Naciones Unidas.



Ejemplo de figuras comercializadas de algunas series como Dragon Ball y Saint Seiya 149

Uno de los puntos a aclarar, es el hecho de que se tratan de discos piratas y no de los originales, pero que en presentación tienen muy buen tratamiento, ya que presentan una portada y el logo del local.

Esa es una de las constantes dentro de la venta de DVD's de Anime, ya que de esta manera, se da a conocer el producto y por tanto, los compradores regresan al mismo sitio para seguir obteniendo un producto, que a pesar de no ser original, tiende a estar en óptimas condiciones y al alcance de todos.



Ejemplo de los DVD's comercializados en Animaking 150

A pesar de que el mercado del Anime se extiende dentro de la ciudad, es poco común encontrar series originales de las diversas

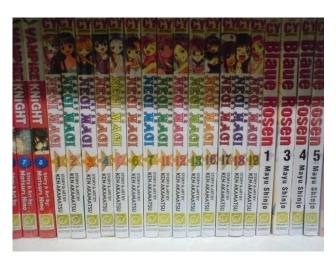
¹⁴⁹ Fotografía tomada en la vitrina de "Animaking"

¹⁵⁰ Fotografía tomada en "Animaking"

series en Occidente, ya que, como bien se conoce, el Anime se origina en Japón, por tanto, las versiones en español, no son más que los trabajos realizados en Fansubs que se dedican a subtitular las series, preservando el audio original pero manteniendo la estética de la misma.

El Manga, a diferencia del Anime, es algo que se puede conseguir dentro del mercado, ya que se encuentran a disposición ciertos grupos de librerías que se dedican a importar los libros de otras editoriales, como las antes mencionadas.

Editoriales como **Glénat, Norma, IVREA, Editorial VID,** son los claros ejemplos de cómo se ha extendido el Manga dentro de Latinoamérica y de los países de habla hispana, ya que, ellos ofrecen un producto original, ya que han conseguido los derechos editoriales de dichas series, por lo que, el producto se encuentra al alcance de los seguidores.



Ejemplo de manga comercializado 151

En la ciudad de Quito, se puede encontrar algunas librerías y sitios en los que se pueden encontrar Mangas originales de éstas editoriales. Se tiene por ejemplo a Mr. Books, Librería Clásica y Moderna, Libri Mundi, entre otros que importan este tipo de material para la lectura de grandes y pequeños.

¹⁵¹ Fotografía tomada en la "Librería Clásica y Moderna"

Pero a su vez, no sólo se encuentran en estos sitios, también existen otros locales en los que se puede encontrar Manga, en la mayoría de casos, en los mismos sitios en donde se comercializa con Anime, se puede encontrar un rincón para la venta de Manga, esto se encuentra a cargo de "Punto Comic" quienes son los mayores distribuidores de Manga dentro del país.

El valor de un manga en la actualidad puede variar entre \$6.00 en adelante, ya que depende de la editorial e incluso de la edición del Manga, del número de páginas y de si se trata de una edición a color o limitada.

3.2.3 Análisis cuantitativo de las ventas de anime y manga en la ciudad de Quito.

Las ventas de Anime y Manga en la ciudad de Quito dependen del lugar en donde se encuentre el local que los distribuye y a su vez, del conocimiento que tengan los compradores de dichos sitios. Como se comentaba anteriormente, las ventas varían de acuerdo con las series y del tipo de mercadería que se tiene a disposición de los clientes.

Si el local provee de una variedad de mercadería, tiene mayores posibilidades de obtener un mayor número de ventas, pero esto también varía de la disponibilidad de precios de cada uno de los artículos.

Las ventas de Anime son mayores a las de Manga, ya que, conseguir series a precios cómodos es algo que se tiene al alcance de la mano, ya que como se mencionaba anteriormente, se habla de discos piratas, en los que, el valor es inferior al de un original, en cambio, en término de Manga, se habla de un producto original, y que en costo es mayor, por lo que muchos prefieren descargar los capítulos de un Manga de un Fansub que pagar el valor de un manga original, aunque muchos Fansub

¹⁵² Internet: Pág Principal 2009: http://www.puntocomic.com/index.asp

incentivan al hecho de comprar los manga originales para apoyar a la serie y al mangaka.

Otro de los motivos por el cual, el Anime tiene más aceptación en los jóvenes, es por la vistosidad y facilidad que tienen de comprender lo que sucede dentro de una serie, existen muchos que aún se niegan a leer, ya que lo encuentran ciertamente cansado, pero al verlo animado, descubren un nuevo mundo en el cual adentrarse y que se encuentra a su disposición, especialmente por el valor económico que tienen que desembolsar para obtener una serie completa en 4 discos.

3.3 Desarrollo de Actividades relacionadas al mundo del anime y manga japonés

3.3.1 Clubes de anime y manga en la ciudad de Quito

3.3.1.1 Origen e y desarrollo

Ichiban nace y crece con la firme convicción de darse a conocer y dar a conocer el Anime y el Manga a las cuales considera como formas de arte brindan momentos de alegría y de ánimo.

Desde hace más de 4 años todos los que miembros del club Ichiban, han ido ingresando en distintas etapas desde 1999 realizando proyecciones en distintas organizaciones (Universidades, Bares, Teatros, etc.), forjando proyectos de alcance nacional (Primer Concurso Nacional de Manga y Comic), brindando exposiciones y charlas junto a prestigiosas instituciones (Casa de la Cultura, Embajada del Japón), y dentro de importantes eventos (Semana Cultural Japonesa, Festival de Arte en la Calle), en fin. un sinnúmero de actividades.

Gracias al trabajo de este tipo de organizaciones, los medios de comunicación se refieren al anime como un arte respetable, y las cadenas televisivas transmiten, cada vez más series de animación de alta calidad, además de haber colaborado decisivamente en el crecimiento de este mercado en el Ecuador.

En el 2004 Ichiban se levanta con un nuevo concepto, con una participación más comprometida con la juventud ecuatoriana, sin buscar el lucro económico, sino la unificación de distintos sectores a través de sus aficiones en común.

La visión actual de este grupo es brindar una alternativa cultural para la juventud, un amalgama de nuevas opciones de educación, trabajo y entretenimiento. Buscando unir a los jóvenes a través de sus distintas inclinaciones. Hoy *no* se enfocan únicamente en el Anime y el Manga, sino en el Comic, los Videojuegos, la enseñanza, la opinión y la crítica constructiva. 153

3.3.2 Desarrollo de actividades a través del internet

Con el paso del tiempo, se ha considerado al internet como una de las redes mundiales en las que más actividades se pueden desarrollar, de todo tipo, para los gustos más exigentes y variados.

La actividad relacionada con el anime y el manga japonés no es la excepción. En la actualidad, se pueden encontrar variadas comunidades que se forman por grupos de personas que encuentran un tema en común. Existen casos como series de televisión que se han popularizado, pero en específico para este tema, se debe centrar la atención a la creciente por no decir masiva aparición de Fansubs y comunidades en la red que se crean a base del gusto por una serie anime o un manga.

En la mayoría de instancias, se puede apreciar el surgimiento de foros y comunidades que se forman a través de la red gracias al internet, que ha acortado las barreras. Sitios como los que ofrece www.invisionfree.com, www.phpBB.com, www.forogratis.es, etc son algunos de los sitios que ofrecen la posibilidad de crear foros de discusión sobre diferentes temáticas, en este caso, haciendo

¹⁵³ Internet: Pág Principal 2009: http://www.ichiban.com.ec/acerca_de_ichiban.htm

referencia al anime y manga, pero no solo eso, incluso es un espacio para poder postear o compartir el trabajo de ciertos grupos como Fansubs o Scanlation.

También existe la otra posibilidad, que es la creación de blogs, en sitios como: www.wordpress.com, www.blogger.com, www.blogs.com, etc que son sitios utilizados para poder publicar los trabajos de ciertos grupos.

En la actualidad, el internet no solo es una fuente de información al alcance de todo el mundo, a su vez, representa una herramienta indispensable para Fansub y grupos Scanlation, que la utilizan como la base fundamental de sus trabajos, caso contrario, sin ella no podrían existir, ni mucho menos, mantenerse en contacto con miembros de su staff o grupo de trabajo, con el que, trabajan mediante la web.

El movimiento y comunicación no solo se limita a la utilización del MSN o Messenger, sino que incluso, se agregan otras formas de comunicación, como los canales IRC en los que se puede mantener conversaciones masivas con personas de todas las partes del mundo, que mantendrán un diálogo ameno acorde con la temática. Varios Fansubs han optado por utilizar estos medios para poder comunicarse, tanto con los miembros de su staff como con los mismos fans.

A continuación, se hablará acerca de los Fansub y grupos Scanlation y sus respectivas labores dentro del mundo del anime y manga.

3.3.2.1 Fansub

Previamente se comentó acerca de estos llamados Fansubs, pero el concepto de los mismos nace de la palabra "fan" que viene a denominar a la persona que admira o sigue algo, en este caso haciendo referencia al anime y "sub" que forma parte de subtitulo, por lo que en conjunto, se intenta transmitir la idea de la subtitulación realizada por fans.

El nacimiento de un Fansub se consigue en base al trabajo de una o varias personas que deciden trabajar en conjunto para sacar un producto, en este caso, trabajo que será realizado sobre video, manteniendo el audio en japonés.

Los seguidores de series de anime, prefieren este tipo de trabajo a escuchar doblajes, ya que, con el trabajo de un Fansub, se conserva en su totalidad el trabajo realizado por las casas productoras japonesas, en lo que se refiere al trabajo de seiyuus que son las personas encargadas de encarnar y dar vida a los personajes con sus voces.

Los doblajes por lo general, adaptan diálogos dependiendo del sitio en donde la serie ha sido licenciada y por ende, se pierden muchas de las palabras y contextos que se pueden observar y escuchar en una serie de anime con audio original.

La labor que se desempeña dentro de un Fansub es gratuita y con el lema "de fans para fans" por lo que, se da a entender que se trata de un trabajo no remunerado económicamente, pero que aún así es realizado alrededor de todo el mundo, exceptuando en los casos en los que, la serie haya sido licenciada en el país de emisión. Es en esos casos cuando los Fansubs paralizan sus actividades o en su defecto, abandonan el proyecto, ya que, se mantiene una política de respeto hacia las leyes de los diferentes países sobre la piratería y el atentado contra el copyright.

La idea sobre el Fansub es generalizada, por lo que, se debe considerar que Fansub se refiere al trabajo que se realiza con anime, que se trata de video y audio y Scanlation, que trabaja con scans de manga.

3.3.2.2 Scanlator

trabajo que realizan los Fansub, con la diferencia que un "Scanlation" no trabaja con Anime, en realidad, lo hace con "scans" de manga, de allí proviene su nombre.

Los llamados Scanlation se dedican a editar y traducir manga a un idioma distinto del japonés, en este caso, como se trata de América Latina, al español.

El trabajo que se realiza con la edición de Manga tiene un proceso en común con el de Anime, requiere de diversos pasos y de programas en específico, también considerar los detalles prioritarios, como lo es, mantener la misma estética que se utiliza en el Manga Japonés Original.

Es por ello que quienes se encargan de edición de manga, intentan por todos los medios, parecerse a la edición original del scan, cosa que a la vez se mantiene en los Fansub con el "fansubeo" de Anime.

El cuidado que existe en la edición de manga comprende la reconstrucción parcial e incluso total de un área con texto que se encuentre sobre la imagen.

En la actualidad, el desarrollo de estos grupos Scanlation tiene un gran crecimiento e incluso, forma parte de la actividad de varios jóvenes y adultos, que a pesar de realizar sus actividades habituales, dedican parte de su tiempo a realizar actividades como estas.

La comunicación se realiza mediante el internet, que viene a ser la vena principal de la cual se alimentan todos estos grupos Scanlation. Gracias a la red, se puede conseguir el material necesario que viene a ser scans de los mangas que se trabajarán. Existen varias sitios a los cuales se puede acceder para poder encontrar el material en RAW que se necesita, están sitios como www.mangahelpers.com, www.raw-paradise.com

que son sitios visitados por muchos grupos Scanlation para obtener scans de las series que trabajan.

Se llama RAW al scan en bruto que se realiza de una página de un manga publicado en Japón, que contiene kanjis en japonés y que, en la mayoría de los casos, mantiene su color original. Estos son escaneados por personas que realizan esta labor como ayuda para que el resto de comunidades que se encuentran fuera de Japón puedan acceder al manga japonés.

Es importante destacar que una de las reglas que se mantienen en casi todos los grupos Scanlation es el de trabajar sobre RAW's en lugar de trabajar sobre scans que ya han sido utilizados por otros grupos. El motivo es bastante sencillo, se trata de un legado de respeto hacia el trabajo de los demás, por el que se evita a toda costa utilizar los scans trabajados previamente por otros grupos y por ende, trabajarlos directamente desde el RAW.

Otra política bastante común alrededor de los grupos Scanlation, es el hecho de realizar las traducciones lo más fieles al japonés, en lugar de adaptarlo al medio en el que será publicado. Es por ello, que los fans o seguidores de estos trabajos, prefieren descargar los capítulos trabajados por grupos Scanlation a comprar los tomos recopilatorios de algunas editoriales como Glénat o IVREA, ya que prefieren regirse a las traducciones que son fieles a las interpretaciones del japonés.



RAW Original¹⁵

Como se aprecia en la imagen presentada, este es un scan original del manga japonés "Mahou Sensei Negima" en el que se observa la tipografía y el diálogo sobrepuesto a la imagen.

Encontrar imágenes así es común, pero a la vez, depende de la estética y composición que el mangaka quiera darle a su obra. Se puede notar el uso de negrillas y de variaciones en el tipo de letra, detalles que los Scanlations deberán tomar en cuenta al momento de realizar la traducción y edición del mismo.

 $^{^{\}rm 154}$ Scan #11 del capítulo 230 de Mahou Sensei Negima de Ken Akamatsu



Scan Reconstruido

Como se puede observar, en la imagen presentada se observa que las áreas que contenían diálogo o texto sobreexpuesto en la imagen ha sido retirada y se han reconstruido las áreas de tal manera que lucen como las originales.

Este es parte del trabajo que desarrollan los grupos Scanlation, pero a la vez, su trabajo no se vería culminado si no se realiza la traducción del texto junto con la introducción del diálogo correcto.

155 Scan #11 del capítulo 230 de Mahou Sensei Negima de Ken Akamatsu con la imagen reconstruida



Scan terminado¹

En la imagen presentada, se puede observar como luce un scan terminado, con el diálogo traducido al español, junto con la utilización de variadas tipografías que concuerdan con la estética y el estilo del scan original, este proceso es cuidadosamente realizado los editores, limpiadores, blanqueadores, por typesetters y proofreaders.

3.3.2.2.1 Procesando un Raw

Existen varias labores que se realizan dentro de un grupo Scanlation y que son designadas a personas dependiendo de su rango de conocimiento acerca del tema. A continuación, un desglose de las actividades que se realizan dentro de un grupo Scanlation.

¹⁵⁶ Scan #11 del capítulo 230 de Mahou Sensei Negima de Ken Akamatsu terminado, www.nekotachihan.com

3.3.2.2.2 Traducción

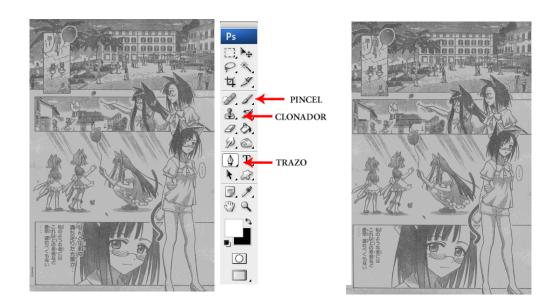
Sin esta etapa, no sería posible el trabajo de los grupos Scanlation, en este punto, el traductor se encargará de preparar los scripts con los diálogos que generalmente serán traducidos del inglés al español o en su defecto del japonés al español. La labor del traductor, es enviar un script al typesetter, este script puede ser realizado en un bloc de notas, o incluso en un archivo de Word.

El traductor ante todo, no sólo se encarga de traducir, sino de interpretar y mantener los diálogos que fueron escritos en japonés, es por ello, que en la mayoría de traducciones, se puede observar que se mantienen algunas palabras propias en japonés, para que no pierda por completo su orientación y no sufra una resignificación.

Es por ello, que los fans y seguidores de los grupos Scanlation, prefieren leer las versiones trabajadas por estos grupos, porque mantienen algunas palabras, nombres e incluso expresiones propiamente japonesas.

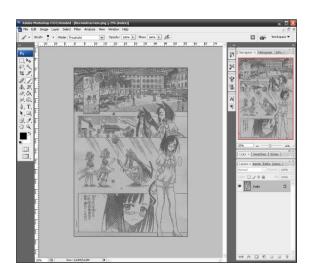
3.3.2.2.3 Edición

En esta etapa se realiza la reconstrucción de las imágenes del scan en RAW. Se refiere a dibujar nuevamente las partes o zonas que se vieron afectadas por diálogo sobre la imagen, esto se lo realiza con la ayuda de programas de tratamiento de imágenes, actualmente se utiliza el Photoshop.



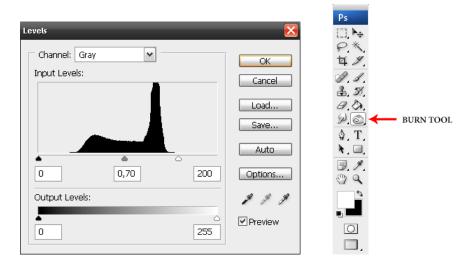
En la imagen se puede apreciar en el lado izquierdo corresponde a un RAW escaneado y en la derecha, la reconstrucción total del cabello del personaje que se encuentra en la parte inferior del scan.

El trabajo que se realiza en el proceso de edición es el de reconstruir áreas que se ven afectadas por texto o incluso por errores en el proceso de escaneado para que luzcan como los originales. El programa que se utiliza, como antes se lo mencionó, es el Adobe Photoshop, que ha resultado ser el programa con el que mejor tratamiento y manipulación se puede realizar sobre la imagen. A continuación se puede observar una imagen sobre el programa en sí.



3.3.2.2.4 Blanqueo

Se procede a utilizar las herramientas del Photoshop para realizar variaciones o cambios en el scan. Para que se pueda apreciar un scan en escala de blanco y negro.



Se logra dicho efecto trabajando con las herramientas de niveles de blanco y negro, saturación de color, incluso con el "burn tool" que sobreexpone la imagen y satura el color para conseguir una coloración más oscura en los negros.



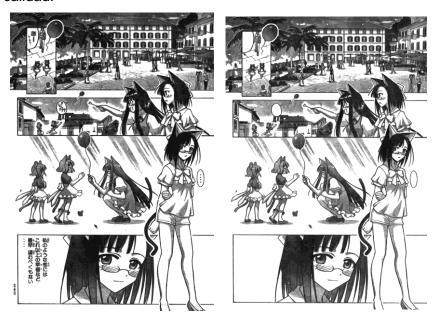


Se puede observar una notable diferencias entre el antes y el después de realizar el proceso de blanqueo, especialmente cuando se lo realiza de manera apropiada, ya que lo primordial es mantener la pureza de los colores, tonos de negro y la pureza del color blanco.

3.3.2.2.5 Limpieza

En esta etapa, se realiza una limpieza del scan, esto quiere decir, borrar todos los diálogos que se encuentran dentro de las burbujas, para que queden libres y se pueda insertar el nuevo diálogo.

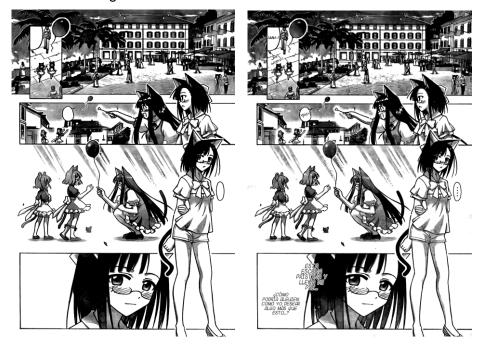
Esto se lo puede realizar de diversas maneras, la más común es utilizar la herramienta de "pincel", con color blanco y borrar los kanjis de las burbujas de diálogo. Se debe tener cuidado de no borrar las líneas de las burbujas, para que no pierda calidad.



Se puede observar una diferencia entre los scans, ya que en el lado izquierdo se puede apreciar aun algunos textos dentro de las burbujas de diálogo, kanjis que serán removidos en esta etapa para dejarla lista para el typesetting.

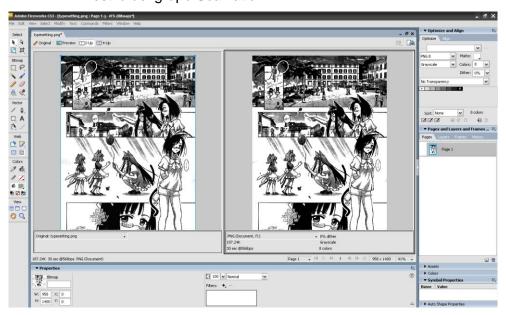
3.3.2.2.6 Typesetting

Esta etapa consta de la inserción de texto traducido sobre el scan propiamente reconstruido y limpio. Al realizar esto se procede a considerar el tipo de letra que se debe utilizar, ya que ante todo, debe mantener la misma estética que la del RAW original.



3.3.2.2.7 Optimización de scans

En este punto, la labor principal, es optimizar las imágenes a tal punto que no pesen demasiado pero la calidad se mantenga. Por lo general, se presentan los scans en .png8 para que su peso no sea demasiado, pero la calidad de la imagen permanezca. Esto puede variar de acuerdo con el estilo del grupo Scanlation.



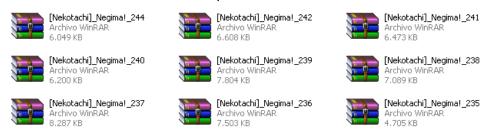
3.3.2.2.8 Proofreading

Es el penúltimo paso antes de la publicación del trabajo. Se intenta corregir todas las posibles fallas o errores que surjan en el producto final, para poder enviarlas a corregir antes de ser publicadas.

3.3.2.2.9 Compresión y publicación

Este es el último paso, se realiza una compresión del archivo utilizando winzip o en su defecto winrar.

El motivo por el que se realiza esto, es para facilitar la descarga del producto y que el peso, sea incluso menor al de un archivo en una carpeta normal.



Existe una etiqueta que se cumple durante este proceso, es el de colocar primero el nombre del Fansub, junto con el título del trabajo y si se trata de una serie por capítulos, el número del capítulo correspondiente. Esto se puede apreciar mejor en la imagen superior.

Existen servidores gratuitos a disponibilidad de las personas en la red, quienes con un usuario y una contraseña pueden acceder a crear cuentas en las que pueden ir publicando sus trabajos y luego, postear su link de descarga en algún foro o blog. Algunos servidores que son conocidos y utilizados son:

- www.megaupload.com
- www.mediafire.com
- www.rapidshare.com
- www.savefile.com

No sólo se publican los trabajos en sitios para descargar, también existe la opción de "lectura online" que significa que se pueden leer los mangas publicados en un sitio con solo dar un click y esperar que la imagen se cargue, sitios como este los podemos encontrar en:

- www.onemanga.com
- www.submanga.com
- www.mangahelpers.com

Es importante comprender que la labor de un grupo Scanlation es la de realizar un trabajo de calidad para los fans, sin recibir remuneración alguna. Se trata de un trabajo realizado por diversión, para que el manga se encuentre al alcance de todos y para que, quienes sean fans de una serie, la puedan seguir capítulo a capítulo dependiendo del tiempo que tarde en ser publicada, esto depende por lo general de las revistas a las que pertenezcan o sean publicadas cada serie. Una de las revistas más conocidas es Shônen Jump, y los tiempos varían entre publicaciones bi-mensuales, mensuales, semanales, quincenales.

3.3.2.3 Foros

Por lo general los foros en Internet existen como un complemento a un sitio web invitando a los usuarios a discutir o compartir información relevante a la temática del sitio, en discusión libre e informal, con lo cual se llega a formar una comunidad en torno a un interés común, en este caso, el anime y manga.

Las discusiones suelen ser moderadas por un coordinador o dinamizador, quien generalmente introduce el tema, formula la primera pregunta, estimula y guía, sin presionar, otorga la palabra, pide fundamentaciones y explicaciones y sintetiza lo expuesto antes de cerrar la discusión.



Tabla de distinción por colores de los usuarios de un foro. 157

¹⁵⁷ Internet: Pág Principal 2008: http://mahorafansub.muux.org/

Comparado con los wikis, no se pueden modificar los aportes de otros miembros a menos que se tengan ciertos permisos especiales como los asignados a moderadores o administradores. Por otro lado, en comparación con los weblogs, se diferencian en que los foros permiten una gran cantidad de usuarios y las discusiones están anidadas, algo similar a lo que serían los comentarios en los weblogs. Además, por lo general, los foros suelen ser de temas más diversos o amplios con una cantidad de contenido más variado y la posibilidad de personalizar a nivel usuario (no sólo a nivel dueño).



Foro de anime. 158

Un foro en Internet, comúnmente, permite que el administrador del sitio defina varios *foros* sobre una sola plataforma. Éstos funcionarán como contenedores de las *discusiones* que empezarán los usuarios; otros usuarios pueden responder en las discusiones ya comenzadas o empezar unas nuevas según lo crean conveniente.

Es interesante que muchos foros en Internet tienden a fomentar la creación de comunidades con reglas propias y, en algunos casos, inclusive un propio lenguaje formando una subcultura. Se llegan a organizar eventos sociales que pueden llegar a involucrar viajes internacionales masivos.

Más allá de que son una herramienta en Internet, los foros generan una gran cantidad de escritos; pero en contraste con otras

-

¹⁵⁸Internet: Pág Principal 2008: www.nekotachi-han.com

tecnologías modernas basadas en Internet, como la mensajería instantánea (conocida popularmente por ir en contra de la cultura, en su acepción de conocimientos generales y vocabulario); muchos de los miembros de los foros realmente se preocupan por la calidad de los textos tanto en contenido como en redacción, ortografía, gramática y otras características del lenguaje escrito, teniendo este tipo de usuarios un especial énfasis en corregir a los chaters.

Estos foros buscan como finalidad abrir un espacio en donde los leechers puedan conversar entre ellos y discutir sobre las series de anime y manga que el Fansub o grupo Scanlation está trabajando. Es por ello que estos espacios son comunes dentro de la red y permiten que los usuarios se relacionen entre sí. Los foros, como se mencionó anteriormente, pueden ser de cualquier tipo de tema, pero los más populares vienen a ser los de Anime.

3.3.3 Estudio de idiomas y artes marciales

En el Ecuador el estudio de idiomas y de artes marciales ha ido incrementándose con el paso de los años, esto se debe a la influencia extranjera, en este caso del Japón, que gracias a su cultura, costumbres y tradiciones deslumbra a occidente, atrayendo a mayor número de personas, el lenguaje llama la atención debido a que la mayoría de series (Anime) que se consiguen en el país están en idioma original y aunque están subtituladas muchas de las palabras utilizadas empiezan a formar parte del léxico de los seguidores de este tipo de producciones, por lo que es común entre sus miembros utilizar frases como:

• Gomen na sai: Perdón, lo siento, disculpe.

• Sumimasen: Disculpe, Oiga.

• **Hai**: Si

• lie: No, de nada

• Arigato gozaimasu: Muchas Gracias

• Ohayo gozaimasu: Buenos días

Konnichiwa: Hola o buenas tardes, entre otras.

Este tipo de palabras y frases son muy repetitivas en cada una de las series (incluyendo vocabulario soez), por lo cual se hacen de uso cotidiano, aunque también varios seguidores en su afán de conocer más sobre el Japón y su lenguaje se dedican a aprender este idioma.

Las artes marciales en cambio, representan en gran medida la tradición y filosofía japonesa, ya que no se dedican simplemente al uso de la fuerza en contra de un oponente, sino que imparten en cada uno de sus estudiantes bases de auto control, respeto y disciplina, lo que les hace fundamentales dentro del conocimiento de la cultura japonesa, bajo este esquema, el anime y manga son excelentes promotores para llevar a cabo dichas prácticas, ya que existen diferentes series, sobre todo tipo shonen que tratan esta temática. En el Ecuador existen un varias academias de artes marciales, sin embargo; las más practicadas al estilo japonés son el Karate, Kendo y Aikido.

3.3.3.1 Auge en el estudio del idioma japonés

En la actualidad en el Ecuador existen varios cursos de japonés sobre todo en la ciudad de Quito, sin embargo; el más conocido es el de la **Pontificia Universidad Católica del Ecuador,** donde se ofrecen cursos tanto para estudiantes como para foráneos, en modalidades intensivas y semestrales, debido a que este curso es nuevo solamente son 5 niveles, en los cuales enseñan hiragana, katakana y alrededor de 1500 kanjis (teniendo en cuenta que un japonés promedio utiliza alrededor de 2600), las ventajas que se ofrecen en esta institución se enmarcan en el estudio de cualquier materia en el extranjero ya que si se cumple con 4 niveles es posible pedir becas en Universidades Japonesas, los profesores son de Japón y las clases inclusive las de primer nivel se realizan en Japonés.



Estudiantes 1er Nivel de Japonés. PUCE. PERIODO 09-10

En la Actualidad esta universidad cuenta con varios alumnos para este curso, por lo cual se abre periódicamente, otro aspecto importante de recalcar es el énfasis que se da a la cultura japonesa cada semana, por ejemplo clases de cocina donde se preparan alimentos como dorayaki, okonomiyaki, té u onigiri (todos tradicionales del Japón)





Okonomiyaki; Plato realizado en la PUCE.

3.3.3.2 Artes marciales

Las artes marciales son estilos de combate orientados a la defensa personal, y se le otorga gran importancia a las relacione existentes entre maestros y alumnos (sempai kodai), la cual es originaria de la doctrina de Confusio, por lo cual las clases se realizan de manera estrictamente jerárquico y guidados por un maestro que supervisa de manera directa el desempeño del practicante, ya que es necesario memorizar y recitar fielmente las reglas y rutinas básicas de la escuela a la que estén adscritos. Las artes marciales se practican en el Asia hace ya miles de años, por lo cual se han

136

 $^{^{159}}$ Fotografía tomada en la Universidad Católica del Ecuador, durante clases de cultura Japonesa $^{160}\,$ IDFM

desarrollado diferentes estilos y escuelas, tal como se explica más adelante.

3.3.3.2.1 Dojos

Dōjō proviene de "dojang" en coreano. Es un término empleado en Japón para designar al espacio que será destinado para la práctica y enseñanza de las artes marciales, deportes o meditación, también conocido como "**Zen**". Tradicionalmente, es supervisado por un "**sensei**" consta de un espacio rectangular o cuadrado en que cada pared tiene asignado un nombre y función: Shimoza, Shimoseki, Yoseki y Kamiza.



Kamiza (上座) es la pared dirigida al sur y es el lugar de honor donde se sitúa el **Shinden**, lugar que se honra con imágenes de los maestros del arte y los símbolos de la tradición por delante el Sensei tiene su lugar llamado "Shihandai", a su izquierda, el Yoseki representa el luhar de honor donde se sitúan los auxiliares del maestro.

Shimoza (下座) es la pared enfrentada al Yoseki donde se encuentra la puerta de entrada y se ubican los alumnos de manera que los de mayor grado estén más próximos al Yoseki la pared opuesta al Shimoza es el Shimonoseki. En muchos estilos tradicionales al final de cada sesión de ejercicios se hace una limpieza ritual del dōjō, llamada souji,

además de sus obvias ventajas higiénicas la limpieza regular realizada por todos los practicantes refuerza el mensaje que el dojo es mantenido y soportado por todos los practicantes y no solo por los instructores o el maestro.

El término Dojo no sólo tiene relación con las artes marciales, conocido como **Budo**, sino también con el Budismo Zen o muchos ejercicios físicos practicados en Oriente.

En japonés, *dōjō* (道場¹⁶¹) significa literalmente "el lugar de la Vía". Esta expresión se refiere a la búsqueda de la perfección física, moral, mental y espiritual, ya sea para las artes marciales como karate, judo, aikido, nanbudo, jujutsu, kendo, iaido, Taekwondo, Hapkido, etc, o para algunas prácticas religiosas como en el budismo la práctica del zazen, un estado de contemplación en el cual el practicante adquiere un estado de desapego del mundo material y de las ideas vanas y egoístas que impiden una visión directa de la realidad.

Un Honbu Dōjō (o también Hombu Dōjō) es el cuartel central de un budo, un arte marcial japonés.

La práctica de artes marciales dentro de la ciudad de Quito se ha convertido en una manera de canalizar la energía que fluye entre los jóvenes. La mayoría de ellos, ingresan a los "cursos" en base a cierta curiosidad existente creada desde lo que observan en la televisión. En la actualidad, el número de "Dojo's" en la ciudad se encuentra en crecimiento, pero existen algunos de trayectoria y conocidos como: Shu-Shin Kai, Ren-Sei Kan, Syo-Shi Kan, Sei-Shin Kan, Ken-Shin Kan¹⁶²

¹⁶¹ Véase más información en http://es.wikipedia.org/wiki/D%C5%8Dj%C5%8D

¹⁶² Véase más información en http://kendoecuador.netfirms.com

3.3.3.2.2 Artes Marciales más practicadas

Se debe tener en cuenta que las artes marciales y sus diferentes estilos desde su creación han sido orientadas no al ataque, sino a la defensa personal. En Asia se establece una estrecha relación entre maestro y discípulo (sempai kodai) por lo cual la estructura jerárquica es estricta, lo cual ha favorecido en gran medida a su desarrollo y perfeccionamiento a lo largo de la historia, ahora, a nivel general se puede dividirlas en:

Artes marciales duras o externas: Enfatizar el ataque para derrotar al oponente, como por ejemplo el Karate.

Artes marciales suaves o internas: Es menos agresiva, en esta se suele utilizar la fuerza del oponente a favor propio, como por ejemplo el Judo o el Aikido.

Por otra parte en algunas artes marciales se manejan mecanismos de certificación, es decir procesos de evaluación del luchador con la finalidad de poner a prueba sus avances, aunque existen otros sistemas donde solo se avanza si el maestro lo considera conveniente, lamentablemente en occidente este tipo de costumbres no son respetadas.

Las artes marciales japonesas son conocidas como budo (el camino del guerrero), mientras que las artes tradicionales se conocen como koryu y las posteriores a la era Meiji (restauración) como el aikido son llamadas gendai budo o modernas.

En todo caso, a nivel de las sociedades occidentales la práctica de artes marciales se ha visto influenciada por varios factores externos, entre los cuales se halla el tradicionalismo y por su puesto el Anime y Manga Japonés, ya que muchas de estas series alimentan su trama con el deporte marcial haciendo que los personajes evolucionen gracias a





namientos y batallas personales no solo a nivel físico, sino también emocional, por ejemplo:

El **Judo**, fundado por Jigoro Kano en 1882 (significa camino de la flexibilidad), en su filosofía se trata de explicar que la mejor forma para vencer a una fuerza no es oponiéndose a ella, sino apoyándola y dirigiéndola hacia su propio fin.



El **Kendo**, también llamado la esgrima japonesa, es un *gendai budo*, un arte marcial que utiliza armadura (bogu) y un sable de bambú (shinai), significa camino del sable, sus orígenes derivan del kenjutsu, un arte marcial que se desarrollaba con katana, sin embargo debido a la cantidad de accidentes y al manejo de armas de fuego, se optó por entrenar para la defensa; por lo que Kamiizumi Hidetsuna implementó el entrenamiento con shinai.





El **Aikido**, es un arte marcial orientado a la defensa personal, su base filosófica se enfoca en que el defensor debe dirigir el movimiento y la energía de ataque de su oponente utilizando una suave inclinación en forma de S, que hhace referencia al Ying yang. Fue desarrollado entre 1930 y 1960 por Morihei Ueshiba y está inspirado en el jujutsu (arte de la gentileza) y

el kenjutso (uso de la espada). La palabra **ai ki do** se traduce por separado como *armonía, energía y camino*, es decir el camino de la armonía con la energía.





El Karate, se caracteriza por movimientos veloces y rectilíneos, se cree que esta arte marcial tuvo su inicio a finales del siglo XIX en Okinawa como un *genkai budo*, en karate existen varias escuelas diferenciadas entre los que se hallan en shotokan y los estilos tradicionales u okinawenses (Shito-Ryu, Wado-Ryo, Goju-Ryo y Shorin-Ryu) que a su vez generan diferentes estilos según la escuela que las practique. Karate do es una expresión que se traduce como *camino de la mano vacía*, y fue difundida por Gichin Funakoshi.

3.3.4 El anime y la educación

Las series de Anime han sido creadas, no sólo con el afán de divertir o de entretener a los espectadores. Las historias relatadas en el Anime, cumplen las mismas funciones básicas de una historia, tienen un inicio, nudo y final. Pero más allá de ello, presentan una enseñanza que se encuentra dentro de la historia y que es apreciada de diversas maneras dependiendo del grupo objetivo.

Es por ello, que existen las clasificaciones con relación al Anime, ya que, de acuerdo con la edad de los espectadores, la enseñanza será distinta y es por eso, que resulta tan fundamental respetar la censura que se le da a una serie antes de proyectarla al público.

¹⁶³ Internet: Página secundaria, julio 2009: http://zaragozaciudad.net/aikid/upload/20060921164154-aikido.ipg

aikido.jpg

164 Internet: Página secundaria, julio 2009:

http://img03.picoodle.com/img/img03/8/5/14/f_AnimeBlackHm_d36eae8.jpg

Existe la posibilidad de aplicar el Anime como una herramienta educativa, ya que presenta algo que muchas otras herramientas no tienen, que es el atractivo de ver algo, que llama la atención, especialmente por el impacto visual que tiene tanto en niños, jóvenes y adultos.

Una herramienta de este tipo, abre las puertas a miles de posibilidades, especialmente si se trata con estudiantes que tienen áreas de inteligencia múltiple y que pueden, no sólo dejarse llevar por la animación, los sonidos y las voces de cada personaje, sino también, aprender algo de una manera no tradicional, como lo explica la Escuela Nueva al aplicar nuevas tecnologías y por tanto nuevas herramientas poco ortodoxas dentro de la educación de hoy en día.

Realizar talleres en los que se pueda proyectar una serie para después, comentar sobre ella es una de las actividades que realizan grupos como "Ichiban" cuando realizan sus convenciones de Anime, durante 1 semana proyectan una serie de 26 capítulos y al término de esa semana, se realiza un conversatorio general, en el cual se exponen diversos puntos de vista y permiten la participación de quienes han visto la serie y pueden dar sus apreciaciones al respecto.

No se trata únicamente de ver algo de manera mecánica, porque de una u otra manera, parte del conocimiento y del mensaje en sí de una serie queda dentro de cada uno, dependiendo de la apreciación individual.

Es por esto, que algunas series tienen tanta acogida, tales como "Doraemon" que siempre presenta una enseñanza al final de cada capítulo, mensaje que es rápidamente interpretado por los niños, ya que se trata de una serie kodomo, que está específicamente diseñada para niños.

Series como "Saint Seiya" en el que se presentan batallas, también tienen sus enseñanzas, ya que es una serie realizada tanto para público infantil como para jóvenes y adultos y por ello, aún se mantiene como una de las series más recordadas de la infancia. En el

Ecuador, ésta serie de proyectaba en el canal Ecuavisa, en el horario infantil de 9AM e incluso en el horario de la tarde 4PM.

Estos son algunos de los ejemplos de series que no sólo marcaron su época, sino que incluso traen consigo enseñanzas de diversos tipos. El utilizar el Anime como una herramienta educativa es posible, porque abre las puertas a un mundo completamente distinto y a su vez, permite utilizar resignificaciones y observar, cómo es que cada persona interpreta y adquiere algo, de un capítulo de 20 minutos.

れい4: いなかの けんきゅ



CAPÍTULO 4: "Investigación de Campo"

CAPÍTULO 4: "Investigación de Campo"

4.1 Metodología y Método

Con la finalidad de comprender mejor la temática tratada se ha considerado necesario explicar las diferencias entre metodología y método, la primera se presenta como una teoría de procedimientos para alcanzar el conocimiento, además es una disciplina filosófica que tiene por objeto el estudio sistematizado de los métodos, y que nos indica las vías convenientes a fin de lograr realizar determinada actividad; el método en cambio requiere del conocimiento previo del destino que se intenta conseguir, en sentido filosófico hace referencia al medio idóneo para alcanzar el saber, al camino que nos conduce al conocimiento; el método establece los procedimientos que utiliza la ciencia.

El método se nos muestra también como un instrumento valioso, un procedimiento implícito en toda actividad científica, que permite evaluar el proceso de investigación que se efectúa en el desarrollo de las ciencias.

En este sentido, el análisis del Anime y Manga Japonés supone la comprensión de diversas representaciones sociales ya que por medio de las mismas es posible obtener datos específicos sobre los imaginarios que se generan en los jóvenes gracias a estas producciones mediáticas

En este sentido, la investigación se enfocará en la realización de un estudio sistemático ordenado y coherente de los alcances, limitaciones y potencialidades del anime y manga japonés en la ciudad de Quito.

Por ello se plantea que dichas producciones mediáticas influyen de manera directa sobre las representaciones estéticas, simbólicas e icónicas de los jóvenes entre 15 y 17 años, así que es necesario plantear una metodología que permita develar dicho argumento.

La utilización de estrategias de análisis no solo discursivo, sino también estético, simbólico e icónico provee herramientas para comprender la estructura del anime y manga japonés. Entendiendo que las representaciones son un producto comunicacional y social, es necesario utilizar planteamientos de teóricos como Román Gubern, ya que este autor realiza varios análisis de

interés cultural, donde interpreta la imagen y se la valora de acuerdo a las concepciones sociales y culturales de la misma.

Por otra parte, la presente investigación no solo se desarrollara dentro del análisis cualitativo, sino también cuantitativo, ya que juntando ambos elementos es posible llegar a conclusiones más ricas en su contenido y forma; es por ello que el uso de grupos focales y encuestas donde intervienen sujetos vinculados a la temática ayudará a deducir el alcance real en las representaciones icónicas, estéticas y simbólicas del anime y manga japonés en la ciudad de Quito, ya que de esta manera se da paso al entendimiento de la inter subjetividad de dichos individuos, y se puede describir los resultados obtenidos después de realizado el estudio.

4.2 Universo de estudio

Para la realización de esta investigación, se ha tomado como objeto de estudio al anime y manga japonés, sin embargo; debido a la complejidad del tema se realizó el análisis puntual basándose en los resultados obtenidos de encuestas y grupo focal, ya que con ellos fue posible determinar (tal como se muestra en el capítulo 3) el desarrollo del anime y manga en el Ecuador.

En este sentido fue fundamental identificar a los actores que intervienen en este estudio, porque ellos son quienes aportaron con la información necesaria para el cumplimiento de objetivos generales y específicos, para ello se trató con jóvenes que frecuentan locales donde se distribuye anime y manga.

Es importante recalcar que el Grupo Focal realizado con jóvenes de entre 15 y 17 años, seguidores de este tipo de producciones mediáticas ya significado un gran aporte a la comprensión de las representaciones estéticas, icónicas, simbólicas y discursivas que estas poseen.

4.3 Técnicas e instrumentos

4.3.1 Entrevistas a especialistas

Es importante comprender que este tipo de herramientas comunicativas son consideradas como una forma de vida, y aunque lamentablemente, en el Ecuador no se han realizado estudios continuos sobre este tema, las personas que viven el mundo anime y manga son los mejores para explicar este fenómeno social, por tal motivo realizamos dos entrevistas a miembros de este gueto social.

Las preguntas realizadas enfocaron el tema del anime y manga como una nueva forma de ver y sentir el mundo, gracias a la existencia de los sistemas de comunicación basados en el conocimiento del yo a través del otro.

Shaka (Seudonimo), propietaria del local Animaking (negocio orientado a la venta de todo lo referente a anime y manga) ubicado en el cuarto piso del Centro Comercial Caracol, es lo que se puede considerar a nivel occidental una Freki, ya que además de pertenecer a uno de los clubes de comic y manga de la ciudad de Quito realiza cosplay a diario.

Para Shaka el mundo anime y manga es una forma de ver y sentir la vida, ya que tanto las temáticas de las series como los personajes están en constante crecimiento, por tal motivo es fácil no solo que un individuo se identifique con ellos sino también que intente imitarlos; para ella la expanción del anime y manga japonés en el Ecuador no es favorable ya que la mayoría de personas solo lo ven como un mero entretenimiento y no comprenden su verdadero valor educacional y personal.

Por otro lado está Luis que al igual que Shaka conoce sobre el tema de anime y manga japonés ya que su trabajo consiste en la distribución de esta clase de material a distintos locales.

A decir de Luis lo primero que debe comprenserse en este tema es que el mismo es de origen extranjero, lo cual lo hace un elemento de alienación social, sobre todo si no se sabe canalizar los elementos que lo conforman, ya que sin importar el mensaje es el individuo quién le da su propia interpetación. Luis cohicide con Shaka al explicar a estas producciones medíaticas como formas de ver la vida, sin embargo reclaca que las mismas

son solo creaciones humanas y deben ser todas como tales sin excesos ya que todo en abundancia es negativo. (**Ver anexo 1**)

4.3.2 Encuestas

Esta herramienta fue utilizada a jóvenes de entre 15 y 17 años vinculados con el mundo del anime y manga japonés, con la finalidad de determinar la influencia de estos productos mediáticos, para ello se utilizó el modelo de encuesta tipo liker ya que con esta el análisis se vuelve más sencillo y ágil (Ver Anexo2)

4.3.3 Grupo focal

Se realizo la actividad con la ayuda de 5 de entre 15 y 17 años, ya que este rango de edades ha sido considerado como el principal punto de análisis para este estudio.

El grupo observó dos series, Yamato Nadeshico de origen japonés y el Avatar, la leyenda de Aang o El último maestro aire, desarrollado por la cadena Nickelodeon en los Estados Unidos.

Los episodios que se mostraron fueron:

Yamato Nadeshico:

- Capítulo 3: "Oh, nostálgica juventud oscura"
- Capítulo 7: "Soy la mejor"

Avatar: La leyenda de Aang o El último maestro aire:

- Libro 1: Agua, capítulo 10: "El regreso a Omashu"
- Libro 3: Fuego, capítulo 19: "El cometa de Sozin, segunda parte: Los antiguos maestros"

Debido a que estos capítulos, tal como se demostró en el grupo focal realizado proveen al receptor varias temáticas para el análisis a nivel educacional.

Posteriormente a la presentación de las series, cada participante realizó el análisis connotativo y denotativo de los cuatro capítulos, además se determinó las diferencias y semejanzas existentes entre dichas producciones el mensaje de cada una de ellas y las razones por las cuales pueden ser utilizadas como herramientas educativas dentro del aula de clases.

(Ver Anexo 3)

4.3.4 Documentación en general

La documentación se realizó mediante:

- Fotografías
- Grabaciones de Audio y Video,
- Anotaciones en general,
- Análisis de Mangas, y;
- Dvd"s de Anime.

La información recopilada fue transcrita con la finalidad de realizar una síntesis que permita un mejor análisis del trabajo.

4.3.5 Instrumentos de trabajo

Grabadora digital de video, cámara digital de fotos, hojas guía de grupo focal y entrevista, televisión, dvd, mangas, animes, computadores e impresora.

4.4 Relato de Resultados

En el Ecuador, el Anime y Manga Japonés son considerados como una novedad, por tal motivo el grupo humano que forma parte de los llamados frikis es ciertamente escaso si se compara con otros guetos sociales, sin embargo; para este estudio se ha propuesto analizar a jóvenes entre 15 y 17 años que habiten en la zona centro norte de la ciudad de Quito, considerando como hipótesis que este conjunto es más propenso a poner en práctica producciones novedosas y masivas como lo son el Anime y Manga.

Desde este punto de vista, también se argumenta que el Anime, Manga y demás derivados son consumidos de manera mayoritaria por el género masculino, sin embargo; para llegar a estas afirmaciones ha sido necesario realizar investigaciones de campo, entre las cuales se encuentra la encuesta tipo likert, misma que proporciona elementos de análisis de fácil y rápida comprensión contenidas en 26 preguntas divididas en tres puntos de interés a) manga, b) anime y juegos alternativos y c) el impacto causado por estos elementos en el mundo y en el Ecuador.

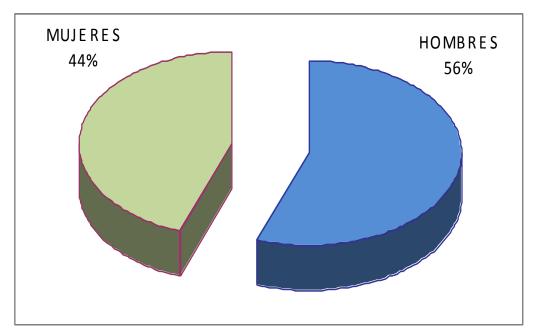
Cabe recalcar que esta encuesta se aplicó a personas con previo conocimiento del tema, posterior a ello se tabuló y se procederá a la interpretación individual de los resultados por cada una de las preguntas lo que dará pie a las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

La realización de esta encuesta toma en cuenta la valoración de la actividad ente 1 y 5, considerando a 1 como lo más bajo y a 5 como lo más alto, de la siguiente manera:

- 1. Nunca
- 2. Casi Nunca
- 3. A veces
- 4. A menudo
- 5. Siempre

1. Género

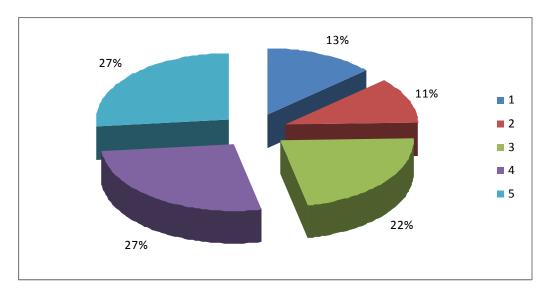
HOMBRES	MUJERES	TOTAL
25	20	45



El muestreo se realizo con un total de 45 personas de las cuales 25 son hombres y 20 mujeres; ya que como se ha señalado anteriormente este gueto social está conformado mayoritariamente por personas pertenecientes al género masculino.

Pregunta 1: ¿Conoce sobre Manga Japonés?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	3	3	6
2	3	2	5
3	8	2	10
4	3	9	12
5	8	4	12

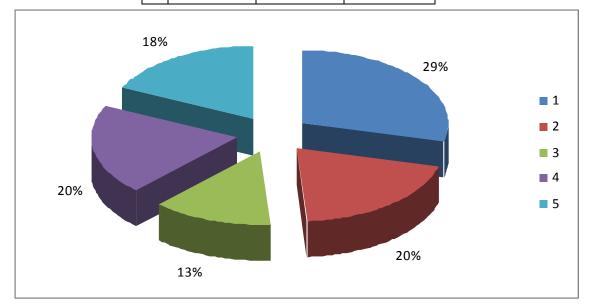


Los encuestados conocen de manga japonés en un rango de a menudo o siempre (en este caso mucho) en un 27%, por otra parte en un 22% conoce medianamente la temática, mientras que en un porcentaje menor del 11% y 13% conocen muy poco o nada sobre el manga japonés.

La mayoría de los encuestados conoce de Manga, sin embargo y aunque se reconoce su valor comercial, a nivel social el material todavía no se evidencia como herramienta de aprendizaje.

Pregunta 2: ¿Lee Manga Japonés?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	10	3	13
2	5	4	9
3	4	2	6
4	2	7	9
5	4	4	8

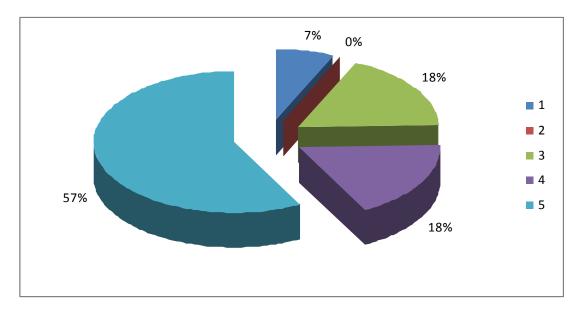


Para el 18% de los encuestados la lectura de manga japonés es habitual y rutinaria, el 20% lo hace constantemente, aunque no forma parte de una rutina, el 13% lo hace a veces, mientras que mayoritariamente en un 20% y 29% leen poco o nada de manga.

Se puede evidenciar que la lectura de manga es reducida y la mayoría de lectores consideran a este material como de entretenimiento.

Pregunta 3: ¿Le gustan las series de este tipo?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	1	2	3
2	0	0	0
3	5	3	8
4	4	4	8
5	15	11	26

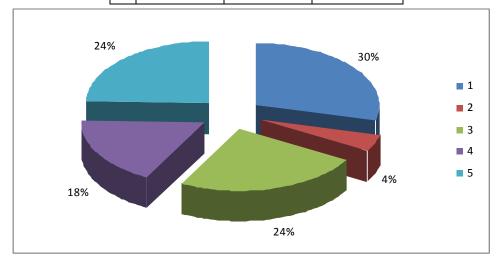


El 57% de los encuestados gusta mucho de series manga, un 18% lo disfruta a menudo y en ocasiones, a un 7% en cambio no le agrada este tipo de producción.

El manga japonés es ampliamente apreciado entre los miembros del grupo social en estudio ya que a través de este medio es posible basarse para la realización de otro tipo de producciones que apuntan (a manera de entretenimiento) a una mayoría.

Pregunta 4: ¿Se siente familiarizado con la forma de lectura del Manga Japonés?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	10	3	13
2	0	2	2
3	7	4	11
4	3	5	8
5	5	6	11

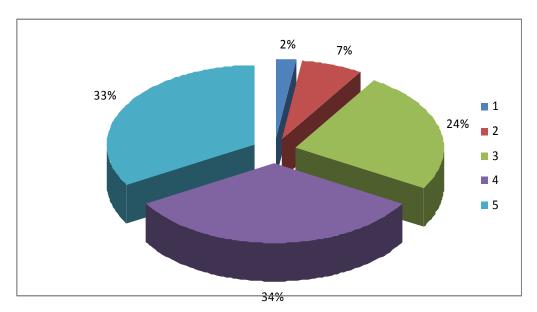


El 24% de los encuestados se siente totalmente familiarizado con la forma de lectura del manga japonés, el mismo porcentaje (24%) conoce parcialmente este tipo de lectura, además un 18% manifiesta un claro manejo del manga, mientras que un 4% y 30% conoce poco o nada sobre el tópico.

En líneas anteriores se ha mencionado que al ser el manga de origen asiático, su forma de lectura es diferente al occidental por tal motivo es natural que mucha gente no conozca (por lo menos inicialmente) como leer un manga correctamente, siempre y cuando la editorial mantenga el formato japonés, es decir de derecha a izquierda.

Pregunta 5: ¿Conoce sobre Anime Japonés?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	1	0	1
2	1	2	3
3	5	6	11
4	11	4	15
5	7	8	15

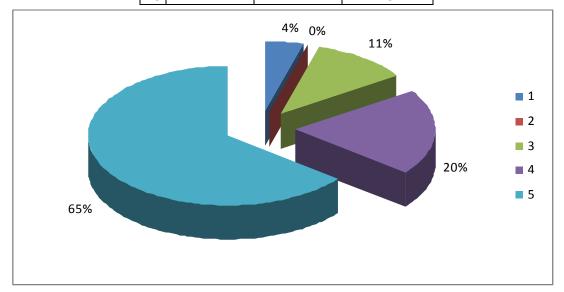


Un 66% del grupo encuestado manifiesta conocer de Anime, un 24% conoce medianamente este tipo de producciones, mientras que un 7% y 2% dice saber poco o nada sobre este tema.

Debido a su naturaleza, el Anime es de mayor difusión y distribución lo cual se refleja en los resultados de este estudio, lamentablemente esta producción audiovisual es considerada meramente como material de entretenimiento.

Pregunta 6: ¿Ha visto Anime Japonés?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	0	2	2
2	0	0	0
3	3	2	5
4	5	4	9
5	17	12	29

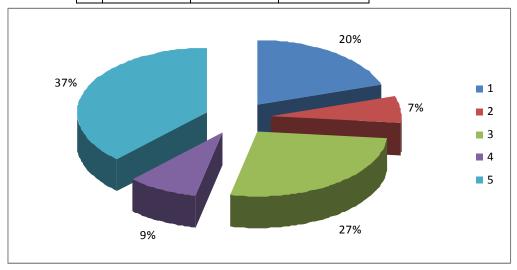


En un 65% los encuestados manifiestan ver anime siempre y el 20% lo hace a menudo, por otra parte el 11% dice verlo muy poco mientras que el 4% no lo mira en lo absoluto.

La imagen en movimiento es de mayor aceptación entre el público juvenil ya que se atrae mayor aceptación del público, además en el Ecuador es común observar en horario tipo A series como Dragon Ball, Doraemon, Full Metal, entre otras por lo tanto es normal que exista mayor conocimiento del tópico.

Pregunta 7: ¿Compra o descarga series de este tipo?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	3	6	9
2	2	1	3
3	6	6	12
4	3	1	4
5	11	6	17



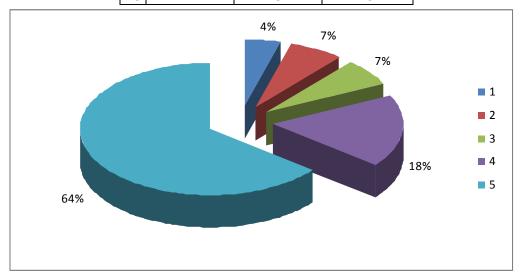
Un 37% de los encuestados manifestó descargar siempre este tipo de series, un 9% lo hace a menudo, mientras que un 27% realiza esta actividad ocasionalmente. Para el 7% esta acción es poco habitual y un 20% no la ejecuta en lo absoluto.

Las nuevas tecnologías de la información han demostrado ser muy eficaces en cuanto alcance se refiere ya que todo tipo de temática puede ser desarrollada fácilmente por cualquier persona, en cualquier lugar.

En este sentido, las diversas páginas web destinadas al anime y manga ofrecen de manera gratuita gran variedad de producciones con traducciones a casi todos los idiomas conocidos, lo cual incrementa su demanda.

Pregunta 8: ¿Le gustan series como Dragon Ball, Samurai X o Naruto?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	0	2	2
2	1	2	3
3	0	3	3
4	3	5	8
5	21	8	29

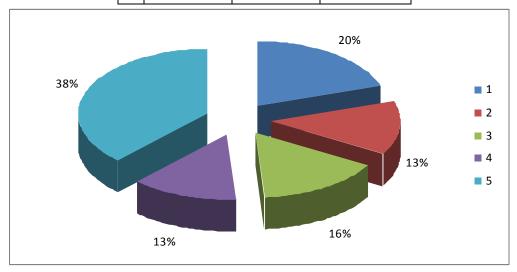


En cuanto a esta temática el 64% afirman disfrutar siempre de estas series, un 18% los hace a menudo mientras que el 7% lo hace "a veces" el mismo porcentaje lo hace poco y en el caso de nada se presenta un 4% de la muestra.

Las series tipo **Shōnen** son de gran demanda entre los jóvenes (hombres), y poseen gran popularidad en occidente, incluso en Ecuador donde actualmente se continúan transmitiendo.

Pregunta 9: ¿Le gustan series como Sakura Card Captor o School Rumble?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	7	2	9
2	4	2	6
3	4	3	7
4	2	4	6
5	8	9	17

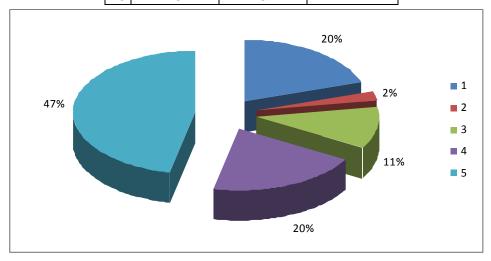


Un 38% de los consultados afirman observar siempre este tipo de temática, el 13% lo hace a menudo, el 16% a veces, el 13% lo hace muy poco y al 20% no le gustan este tipo de series.

Con la ayuda de esta interrogante se pretendió conocer cuanta aceptación tienen las series *Shōjo*, las cuales al ser dirigidas especialmente a adolescentes mujeres, tienen a diversificar las preferencias, además; a esto se suma el hecho de no contar con mucho espacio dentro de la programación nacional, por lo que los simpatizantes de este género deben buscar otras fuentes de difusión.

Pregunta 10: ¿Le gustan series como Neon Genesis Evangelion, Mazinger o Robotech?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	4	5	9
2	1	0	1
3	1	4	5
4	6	3	9
5	13	8	21

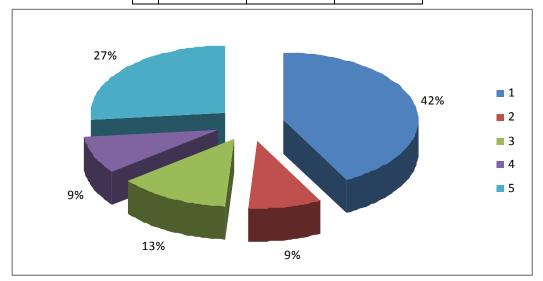


En este caso al 47% de los encuestados les gusta mucho este tipo de series, el 20% las mira a menudo y mientras que el 11% gusta de ellas moderadamente. Al 2% de los consultados les gusta poco y nada al 20%.

El estilo Mechas es un género que mayoritariamente se destina a jóvenes adultos, es decir a personas con un rango de edad mayor al considerado dentro de este estudio, como es el caso de la serie **Neon Génesis Evangelion**, sin embargo, la temática tratada es sin duda interesante lo que hace de este género de gran aceptación entre toda clase de público.

Pregunta 11: ¿Le gustan series como Death Note o Blood?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	11	8	19
2	3	1	4
3	3	3	6
4	3	1	4
5	5	7	12

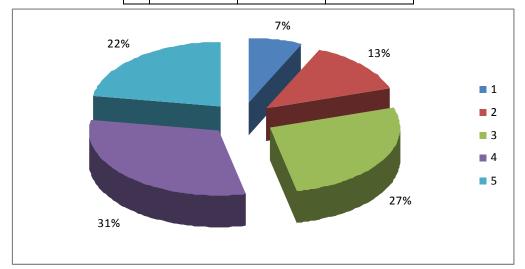


El 27% de la población gusta mucho del tipo de series consultado, al 9% le parece interesante ya que las miran a menudo, al 13% en cambio, le gusta de manera moderada, al 9% poco y al 42% nada.

Las series de tipo Gore como Death Note o Blood +, no son muy difundidas en la televisión ecuatoriana, por lo cual deben buscarse otros medios para conseguirlas, lamentablemente soy vistas morbosamente por considerarse sangrientas.

Pregunta 12: ¿El Anime y Manga Japonés provocan reflexión?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	2	1	3
2	3	3	6
3	8	4	12
4	7	7	14
5	5	5	10

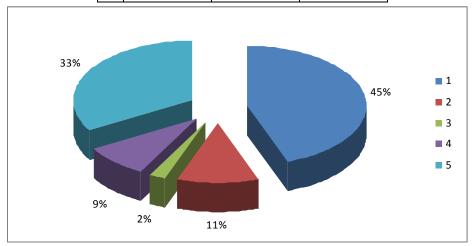


El 22% de los encuestados consideran al Anime y Manga Japonés como material que **siempre** provoca reflexión, para el 31% lo hace **a menudo**, en cambio el 27% manifiesta que las temáticas tratadas en este tipo de producciones mediáticas **ocasionalmente** provocan reflexión; para un 13% dicho proceso se lleva a cabo **muy poco** y el 7% alega que **no existe reflexión**.

En líneas anteriores se he manifestado que el Anime y Manga Japonés, pese a ser considerado como material de entretenimiento es capaz de proveer elementos de análisis lo cual se perfila como el primer paso para utilizar estas producciones como herramientas pedagógicas.

Pregunta 13: ¿Realiza actividades relacionadas con este tema (pertenecer a fansub, practicar artes marciales, estudiar japonés o mandarin)?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	12	8	20
2	3	2	5
3	1	0	1
4	2	2	4
5	7	8	15



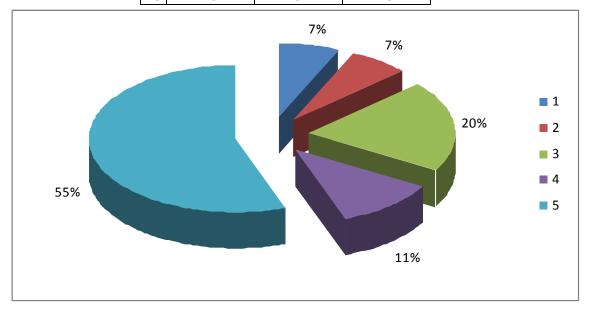
El 33% de los consultados afirman realizar actividades relacionadas al tema tratado, el 9% lo hace a menudo, el 2% lo hace a veces, al igual que al 11% (muy poco); es decir que no forma parte de su rutina y el 45% no realiza ninguna actividad asociada.

Por medio del anime y manga japonés se impulsan distintas disciplinas, como las artes marciales, por lo cual es natural que muchos adeptos al tema se vean interesados en las mismas, aunque como se observa en el Ecuador este tipo de prácticas todavía no es común entre los "adictos" al tema.

2

Pregunta 14: ¿Le gustan los juegos de video basados en series de anime o manga?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	2	1	3
2	0	3	3
3	4	5	9
4	3	2	5
5	16	9	25

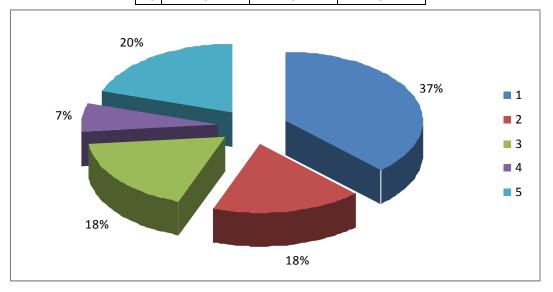


A un 55% de los encuestados siempre le gustan los juegos de video basados en las series de anime y manga, el 11% los disfruta a menudo, el 20% en ocasiones, mientras que al 14% (7% en ambos casos) le atrae muy poco o nada este tipo de juegos.

Gracias a la simulación y simulacro, los juegos de video son muy atractivos para la gente joven, lo cual es muy aprovechado por las industrias de anime y manga, con la finalidad de captar mayores participantes dentro del conocido mercado de anime y manga a nivel mundial.

Pregunta 15: ¿Le gustan los juegos de cartas basados en series como las de Yu Gi Oh?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	6	11	17
2	5	3	8
3	6	2	8
4	2	1	3
5	6	3	9

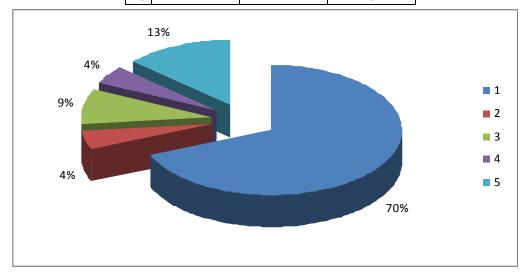


El 20% del publico consultado acepta disfrutar siempre de juegos de cartas o estilo roll, el 7% lo hace a menudo, el 18% a veces, mientras que en un 18% lo hacen muy **poco y nada el 37%.**

Pese a que el Anime y Manga son relativamente nuevos en nuestro país, su aceptación es amplia y continua en crecimiento, aunque actividades como el juego de cartas o roll todavía están en manos de los "*frikis*", es notable como esta práctica se ha ido desarrollando.

Pregunta 16: ¿Sabe lo que es Cosplay?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	19	12	31
2	1	1	2
3	1	3	4
4	2	0	2
5	2	4	6

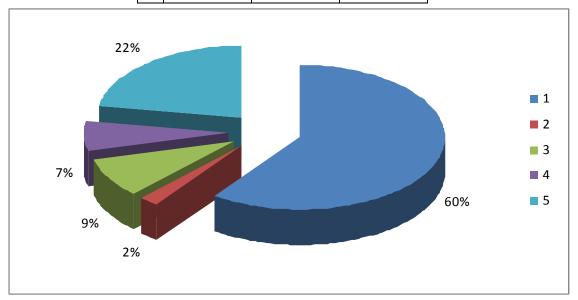


El 70% de los encuestados no conoce en lo absoluto sobre cosplay, el 4% sabe un poco mientras que el 9% manifiesta poseer una noción media, mientras que otro 4% ha oído hablar a menudo del asunto y un 13% conoce el tema en su totalidad.

En Asia y ciertos lugares de occidente la realización de cosplay es muy común, sin embargo los ecuatorianos no se encuentran muy familiarizados con el tema.

Pregunta 17: ¿Si tuviera oportunidad realizaría Cosplay?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	17	10	27
2	0	1	1
3	0	4	4
4	2	1	3
5	6	4	10

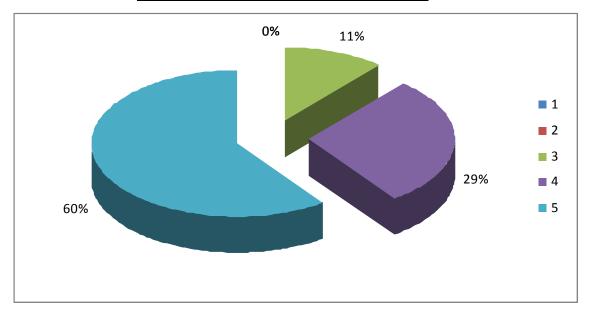


En un 60% los consultados expresaron que nunca realizarían cosplay, el 2% por su parte tampoco considera a esta actividad como algo llamativo, al 9% le interesa medianamente el tema, mientras que al 7% estaría dispuesto a hacerlo el 20% asegura que realizaría cosplay sin dudarlo.

Como se ha mencionado anteriormente el desarrollo del cosplay es bajo, si se considera la incidencia que posee el Anime y Manga japonés en occidente, sin embargo al igual que otras áreas, esta ha ido poco a poco despertando el interés de más individuos a nivel nacional y mundial.

Pregunta 18: ¿Cree que el anime y manga japonés se han vuelto últimamente más populares?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	0	0	0
2	0	0	0
3	1	4	5
4	7	6	13
5	17	10	27

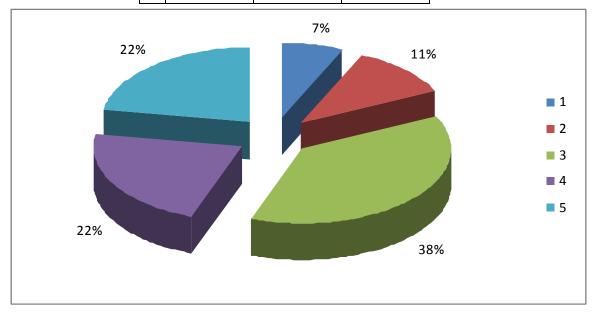


En un 60% los encuestados manifiestan que el anime definitivamente se ha vuelto más popular, mientras que el 29% dice que la notoriedad de estas producciones se ha acrecentado un 11% indica que solo lo ha hecho medianamente.

El Anime y Manga japonés gozan de gran acogida y apogeo en la actualidad y con el paso del tiempo en lugar de ir desapareciendo ha ido captando mayor número de adeptos, lo cual puede ser ampliamente aprovechado para utilizar estas producciones como herramientas pedagógicas en materias específicas.

Pregunta 19: ¿El anime y manga japonés pueden servir como herramientas educativas?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	1	2	3
2	3	2	5
3	10	7	17
4	6	4	10
5	5	5	10

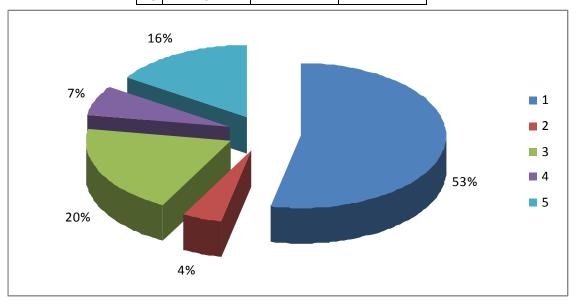


En un 44% (22% en cada caso), se afirma la efectividad al utilizar el anime o manga como herramientas educativas, en cambio un 38% de los consultados alegan que las mismas pueden usarse medianamente para tal propósito, mientras que el 11% y 7% aseguran que este material puede ser poco o nada usado con fines pedagógicos.

La educación es un proceso que cambia constantemente de acuerdo a las necesidades de los individuos, es por ello que la implementación de nuevas técnicas y elementos (tales como el anime y manga) es fundamental para el óptimo desarrollo del educando.

Pregunta 20: ¿Ha visto series de anime o manga producidas en Latinoamérica o en otra parte del mundo?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	13	11	24
2	0	2	2
3	5	4	9
4	1	2	3
5	6	1	7

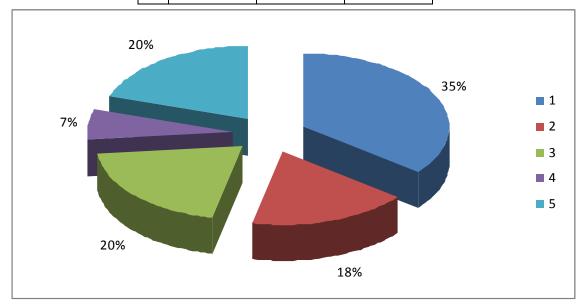


Un 53% de los encuestados no ha visto ninguna producción latinoamericana relacionada con el tema, para el 4% la existencia de tal material es poco, mientras que el 20% conoce medianamente el tópico, finalmente el 7% y 16% de la población afirman haber visto estas producciones a menudo o siempre, respectivamente.

La producción latinoamericana <u>tipo manga/anime</u> es en la actualidad poco explotada, por lo cual la mayoría del grupo en la muestra no conoce del tema.

Pregunta 21: ¿Conoce sobre eventos de anime y manga que se realicen en el Ecuador?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	10	6	16
2	4	4	8
3	5	4	9
4	1	2	3
5	5	4	9

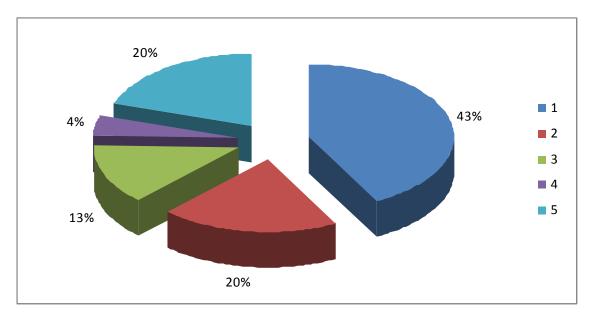


El 35% de los jóvenes quiteños tomados en cuenta para esta muestra no conocen nada sobre eventos de anime y manga que se realizan el Ecuador, el 18% conoce muy poco sobre el asunto, mientras que en un 20% menciona conocer medianamente del asunto, el 7% ha escuchado hablar de eventos con mayor frecuencia, mientras que el restante 20% conoce de todos los eventos de anime y manga realizados en el Ecuador, sobre todo de los organizados en la ciudad de Quito.

El desarrollo de eventos relacionados con el anime y manga japonés están dando sus primeros pasos en el Ecuador, lamentablemente no existe mucha difusión en el medio, debido a que los organizadores toman en cuenta zonas frecuentadas por los amantes del este tipo de producciones, lo cual reduce su propagación.

Pregunta 22: ¿Conoce sobre clubes de anime y manga que se desarrollen en el Ecuador?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
14	HOWIDILES	WIOJEKES	IOIAL
1	15	4	19
2	4	5	9
3	1	5	6
4	0	2	2
5	5	4	9

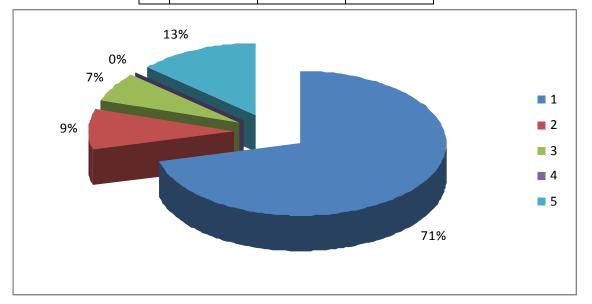


El 43% de la población consultada no conoce nada sobre la existencia de ningún club de anime y manga del Ecuador, el 20% por su parte casi nunca ha escuchado sobre este tipo de clubes en el país, de igual manera en un 13% conoce medianamente el tema, un 4% sabe un poco de este tipo de grupos mientras que un 20% si conoce sobre la presencia de estas organizaciones.

En el Ecuador, específicamente refiriéndose a la ciudad de Quito existen clubes especializados en anime y manga japonés, los cuales según se muestra en la gráfica son poco conocidos por la población tomada en cuenta para esta muestra, lo cual es curioso y demuestra la limitada difusión de estos grupos.

Pregunta 23: ¿Conoce o sabes algo sobre el club Ichiban?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	21	11	32
2	1	3	4
3	0	3	3
4	0	0	0
5	3	3	6

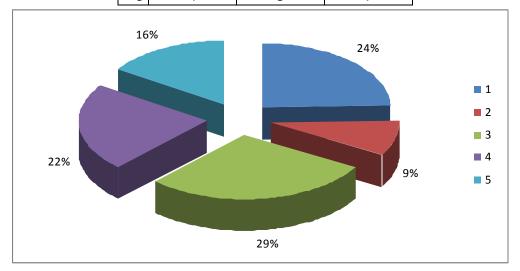


El 71% de los encuestados no conoce nada sobre el club "ichiban", el 9% sabe muy poco, el 7% está al tanto medianamente, mientras que un 13% dice conocer al club "ichiban".

El club ichiban, localizado en la ciudad de Quito es el primero en su clase, pero como se muestra es poco conocido por los adeptos al mundo anime y manga japonés, aunque sus miembros realizan diversas actividades relacionadas con el tema anualmente.

Pregunta 24: ¿Cree que conseguir manga en el Ecuador es costoso?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	7	4	11
2	3	1	4
3	9	4	13
4	2	8	10
5	4	3	7

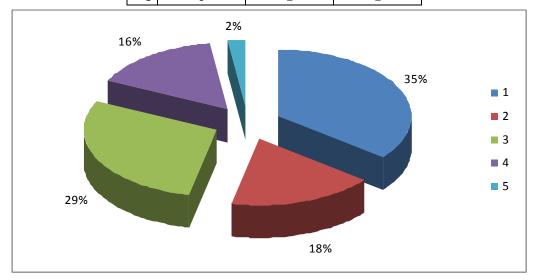


El 16% de los consultados aseguran que conseguir manga en el Ecuador es costoso, para el 22% es a menudo costoso, mientas que para un 29% es medianamente caro, para el 9% el costo es poco elevado y para el 24% no es nada costoso.

La distribución de manga en el país es sin duda alguna costoso, ya que los derechos de las diversas series solo se venden cuando las mismas se han publicado en Japón, y lamentablemente pocas editoriales tienen acceso a los derechos y si esto se le suma los costos de importación se tiene como resultado altos costes en este tipo de producciones mediáticas.

Pregunta 25: ¿Cree que conseguir anime en el Ecuador es costoso?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	8	8	16
2	5	3	8
3	8	5	13
4	4	3	7
5	0	1	1

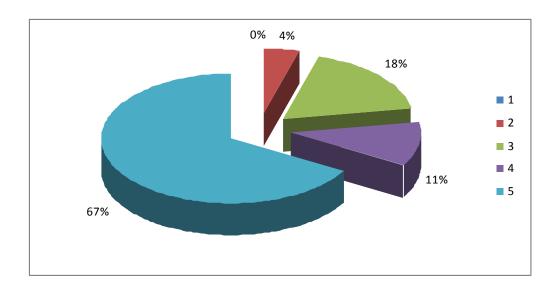


El 35% de los consultados considera que el anime no es costoso, para el 18% el costo es algo elevado, en cambio para el 29% es medianamente caro, mientras que para el 16% de la población el coste es a menudo alto y para el 2% el anime japonés es siempre costoso.

La distribución de animes en el país es muy popular y en ciertos casos costosos, en la ciudad de Quito existen diversos lugares donde la venta de este tipo de producto es masiva y por tanto de fácil acceso para todos aquellos amantes de este tipo de producción.

Pregunta 26: ¿Cree que el anime y manga en Ecuador se ha vuelto popular en los últimos años?

N°	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1	0	0	0
2	0	2	2
3	5	3	8
4	1	4	5
5	19	11	30



Para el 65% de la población encuestada el anime y manga japonés se ha vuelto definitivamente popular en los últimos años, para el 11% lo ha hecho a menudo, mientras que para un 18% lo es medianamente y para el 4% es muy poco popular.

El anime y manga japonés es un fenómeno que mueve masas, y en el Ecuador se ha vuelto paulatinamente más popular acarreando cada vez más adeptos y seguidores del movimiento que se han vuelto parte activa de este gueto social.

V) Conclusiones

El anime y manga japonés poco a poco han ido tomando grandes espacios a nivel mundial, ya que como se ha explicado a lo largo de este estudio estas producciones mediáticas se han vuelto muy populares; en el caso del Ecuador y específicamente en la ciudad de Quito se presentan diferentes fenómenos de índole sociocultural, sin embargo; por ser estas diversas se ha considerado necesario recapitular las hipótesis realizadas en este estudio, ya que con ellas es más sencillo formular conclusiones.

Con esta final, se plantearon 4 hipótesis, que lógicamente ayudaron a encaminar el análisis del anime y manga japonés en el Ecuador, en el caso de la **Hipótesis 1.** Se manifiesto que "Las representaciones estéticas, simbólicas e icónicas son elementos que posibilitan los análisis discursivos, ya que se presentan de manera general en las representaciones, en este caso, se habla de producciones mediáticas de origen asiático, las cuales por obvias razones conjugan estos elementos de manera diferente, por tal motivo estos componentes son básicos para el presente estudio ya que a través de ellas se fomenta un mejor entendimiento del anime y manga japonés y su influencia en los jóvenes."

Se ha planteado las representaciones estéticas, simbólicas e icónicas son elementos que han posibilitado este estudio, ya que han proporcionado diversos elementos atrayentes en lo referente a la imagen estática y en movimiento, fundamentales para el entendimiento del anime y manga japonés, como por ejemplo tipografías, metáforas visuales o trazos gracias a los cuales el anime y manga japonés es único y original.

En el caso de la **Hipótesis 2** se argumentó que "El anime y manga japonés al representar una serie de producciones mediáticas, son de gran impacto en la sociedad; en el Ecuador estas manifestaciones se han evidenciado en varios procesos donde mayoritariamente intervienen jóvenes de 15 a 17 años, con la compra de animes y mangas, además se presentan cambios en formas de hablar y vestir, ya se trata de imitar a personajes en todos sus aspectos; por otro lado la participación en grupos formados a través de internet ha aumentado, lo cual de manera inequívoca demuestra que el impacto del anime y manga japonés es real, sin embargo es necesario determinar hasta qué punto este fenómeno ha tomado fuerza en el país."

Definitivamente el Anime y Manga Japonés son considerados como una forma de vida, ya que cada uno de los jóvenes que forma parte de este gueto social, utiliza diferentes mecanismos y medios de producción y difusión para entender no solo la cultura japonesa, sino también para traducir estos elementos en su vida cotidiana; en el caso de los Ecuatorianos, se encuentra que este fenómeno es reciente y sus adeptos han iniciado este camino principalmente por la difusión de ciertas series en televisión nacional, por lo cual es muy común encontrar a chicos de entre 15 y 17 años iniciándose en este gueto, sin embargo; y a decir de los entendidos en el tema la edad realmente no marca a un amante MANGA ya que se unen gracias a una pasión, a una manera de entender el mundo y vivirlo gracias a las experiencias y enseñanzas que cada uno saca de las diferentes temáticas y series existentes.

De esto se entiende que el anime y manga japonés son una serie de producciones visuales creadas a partir de seres y escenarios imaginarios que en ciertas ocasiones poseen un tinte cotidiano y realista, en este sentido la influencia de los mismos es innegable en el público juvenil; partiendo de estos argumentos se comprende que la utilidad de estas realizaciones mediáticas se enmarcan en el ámbito sociocultural ya que se presentan como herramientas eficaces para comprender los comportamientos de los jóvenes de 15 a 17 años en la ciudad de Quito (**Hipotesis 3**)

Ahora, una vez comprendido que el Anime y Manga es ante todo una forma de vida, que lleva a los occidentales a querer formar parte de la cultura japonesa, tanto en dialecto como en producciones mediáticas, es necesario plantear una alternativa que no satanice este movimiento sociocultural, por ello se ha considerado que en la actualidad las teorías educacionales están planteando cambios fundamentales en la manera de concebir la educación, se concibe una escuela nueva donde todos sean participantes activos, en este sentido el anime y manga japonés puede ser utilizados como herramientas eficaces en los procesos de enseñanza-aprendizaje, debido a su notable influencia en jóvenes y niños, ya que utilizados correctamente pueden contribuir al desarrollo de individuos críticos y analíticos en cuanto a productos mediáticos se refiere, logrando de esta manera ratificar la hipótesis 4 de este estudio; por otra parte y ahondando más en el tema se comprende que el anime y manga japonés están íntimamente ligados, sin el uno no existiría el otro y aunque sus raíces se remiten a la tradición japonesa con el paso de los años y los avances tecnológicos, estas producciones (ya mediáticas) han evolucionado para

ser universales gracias a su diversidad de estilos, casas y mangakas, lógicamente en este proceso intervienen mecanismos socioculturales que ayudan a la re significación de contenidos y mensajes para una inserción más amplia y rápida en cualquier zona del globo.

El mundo friki se estructura como una nueva forma de ver y vivir en sociedad, es por eso que puede ser considerado como un gueto social que cada día suma más adeptos y por tanto toma más fuerza a nivel mundial, si bien es cierto la mayoría de seguidores empieza en la novedad pero con el paso del tiempo y gracias al discurso, estética simbolismo e iconicidad de estas producciones mediáticas las personas, sin importar la edad se vuelven fieles discípulos y vuelven parte de su rutina diaria actividades diversas como las artes marciales, estudios de idiomas o intervenciones activas en grupos web.

Finalmente, con el objetivo de estudiar y analizar cómo este fenómeno ha influido a los jóvenes del Ecuador, se procedió a realizar una investigación de campo donde se determinó que originariamente este grupo se ve atraído por el anime y manga japonés gracias a la televisión nacional que ofrece una gama (limitada) de series con gran atractivo juvenil, sobre todo para el género masculino, lastimosamente, la mayoría de la población muestreada considera que estas producciones son mero entretenimiento aunque contemplan la idea de utilizarlas a nivel educativo, ya que las temáticas tratadas ofrecen gran gama de análisis en todo nivel, lo cual sin duda alguna apoya de manera irrefutable la propuesta de este estudio.

VI) ANEXOS

Anexo 1 Encuesta Especialistas

ANEXO 1

Transcripciones

ENTREVISTA 1. SHAKA

Shaka

1. PRIMERO, DINOS ¿CUAL ES TU NOMBRE?

2. ¿POR QUÉ?

Porque desde que tenía cuatro años y era una cosa asi de este porte, amaba a los caballeros del Zodiaco, es más yo me crié con esa serie. Toda la vida le amé al Shaka de Virgo y al Shawn de Andromeda y fue tanto el amor por ello, que por eso de ahí mi nombre.

3. DIME, ¿QUÉ ES PARA TI EL ANIME Y EL MANGA?

Es una forma de vivir, si quieres verlo más allá, una manera más profunda, es lo que te permite salir de los problemas. Yo tengo mucha gente, que más que clientes son amigos y te cuentan que el momento que necesitaron ayuda, se apoyaron en el anime y lograron salir adelante.

4. ¿DESDE CUANDO ESTÁS INVOLUCRADA CON TODO ESTO DEL ANIME?

Desde los 4 años.

5. ¿QUÉ ES LO QUE MÁS TE HA FASCINADO DE ESTO DEL ANIME Y MANGA?

La forma que tienen los personajes de salir adelante, eso es lo que te hacen ver, que todos son humanos, más allá de que tengan poderes, dentro de ellos haya espiritus, la trama de la historia o en el caso de samurái X que él era un asesino y luego se transformó, la mayoría de todos ellos salen adelante por su esfuerzo, por ser perseverantes, o en el caso de Saint Seiya que defienden el amor y nada mas.

6. ¿HA CAMBIADO EL ANIME Y EL MANGA LA FORMA COMO VES TU AL MUNDO?

Un giro de 180°, porque de 360° vuelves al mismo punto, pero un giro de 180° es como si le dieran la vuelta a algo. En mi caso, hace que la vida sea más chévere más dulce, hace que mires la vida desde un punto de vista sentimental que racional

7. ¿HA VARIADO LA FORMA COMO LA GENTE TE PERCIBE A TI?

Yo creo que sigo igual, como te dije el anime entró en mi vida desde los 4 años hasta la fecha de ahora. Entonces, tal vez por eso mi forma de ser es un poco raro o distinta, por así decirlo pero es a base de esto, porque yo me crié con esto.

8. Y LA GENTE DE FUERA, ¿TE CONSIDERA RARA, COMO CREES QUE TE VEN?

Rara, exótica, extraña, hasta un fenómeno pero en lugar de molestarme eso me encanta, porque hace que sobresalgas y seas diferente del resto de personas, entonces yo creo que un ser humano vale más, no por juzgar, cuando aprende a formar su propia personalidad, sea cual sea la forma, sea por anime, por experiencias de vida y deja de ser un borrego, es alguien diferente, alguien distinto, con otra manera de pensar

- 9. ¿TU COMO VIVES EL ANIME Y EL MANGA?

 Hay veces en las que me pinto igual, me visto igual, hasta ese punto.
 - 10. ¿Y CREES QUE LA APRECIACION DEL ANIME Y MANGA EN EL ECUADOR ES LA CORRECTA, QUE HA LLEGADO AL 100%?

No, que va. Realmente están en pañales. Aquí se le ve de una manera más, como te digo, como moda, como algo que salió como el último grito o mejor dicho como novelería. No lo ven como el punto, como es en realidad, algo que te cala internamente, mucho corazón, te hace pensar diferente, si le vieran de esa manera, el anime llegaría en un 100% quizás más.

11. SHAKA, SI HABLAMOS DE SERIES, ¿CUAL ES LA SERIE CON LA QUE TU MÁS TE IDENTIFICARÍAS Y POR QUÉ?

Saint Seiya, más porque me haya criado con esa serie, es porque cuando ya tuve la edad para analizar las cosas mejor, no fue tanto por el Ahhhh el Shaka o Andromeda, porque los personajes son lindos y son bien dibujados, tienen un aspecto incluso angelical. Ya cuando tuve la capacidad de analizar así el anime Saint Seiya te muestra lo que para mi es lo más importante y es el simple hecho de amar. Entonces Saint Seiya, Pegaso, es un personaje que hace eso constantemente.

12. ALGUIEN ME DIJO, QUE SER UN OTAKU EN JAPÓN ES DE LO PEOR, PERO SER UN FRIKI EN OCCIDENTE ES CONSIDERADO ALGO QUE TE ENHALTECE. ¿QUÉ PIENSAS TU AL RESPECTO? En realidad, eso es correcto. El que te digan otaku es lo mejor del mundo, pero en Japon es un insulto y porque allá se les dice Akiba. PORQUÉ CREES QUE SE DA ESO? La poca información, la mala manera de entender el anime, en realidad es ignorancia, perdón que lo diga así, pero como no se conoce mucho de eso entonces no saben manejar bien los términos.

13. ¿EN QUE RANGO DE EDAD CREES QUE SE ENCUENTREN LAS PERSONAS QUE TOMAN AL ANIME Y MANGA COMO NOVELERIA? COMO POR EJEMPLO, ENTRE 12 O 15 AÑOS 15 A 17, 20 A 25.

Es que eso no está establecido, eso no es una ley. Mira, un niño de 11 años que escuchó que Naruto está pegando y lo va a empezar a ver por novelería. Puede haber una persona de 20 a 22 que también empieza. A lo que voy, novelería es una cosa y otra que comience a ser parte de tu vida, en tu corazón y eso es totalmente distinto.

14. EN CUANTO A CLIENTELA,¿ QUE EDAD TIENEN?

De todo, tengo niños que vienen con los papás y dicen "papi mira" y tengo clientes de hasta 60 años, tengo un señor que se llama Alfonso, de 63 años y le encanta esto.

15. ¿ALGUNA REFLEXIÓN QUE NOS QUIERAS DAR AL RESPECTO?

El anime no es malo, también hay que verlo desde ese punto de vista, el anime no tiene nada de malo, no lo antagonicen ni tampoco lo pongan como si solo son dibujos animados. Deberían verlo como otra cosa, traten de entender los personajes, lo que hay detrás de las historias, a fin de cuentas son hechos por un ser humano, por una persona, pero si esa persona se dio el tiempo para darle tantos detalles a un personaje es porque algo quiere transmitir al resto del mundo

ENTREVISTA 2. JUAN LUMPIÑA

1. DINOS ¿QUÉ ES LO QUE SIGNIFICA PARA TI EL ANIME Y MANGA?

No es de nuestro territorio pero significa más... es parte de la cultura japonesa, que identifica un montón a las personas que viven en Japón

- 2. ¿DESDE CUANDO TE VISTE INVOLUCRADO EN ESTO DEL ANIME Y MANGA?
- Eh... Involucrado, bueno no... o sea, que llegué a interesarme, si sería cuando yo tenía 8 años, por ahí.
- 3. ¿HA CAMBIADO EL ANIME Y EL MANGA LA FORMA COMO TU PERCIBES AL MUNDO?
- Si, como te digo... todas las series en cuestión tienen su mensaje, entonces si captas bien el mensaje, de cualquier forma que tu le captes el mensaje, va a reflejarse en las personas y en las cosas que hacen.
- 4. ¿CREES QUE HA VARIADO LA FORMA EN LA QUE LAS PERSONAS TE PERCIBEN A TI? ¿HAS NOTADO ALGÚN CAMBIO QUE LAS PERSONAS PUEDAN VER EN TI?

No, siempre he sido yo. Con los demás, todo igual.

- 5. ¿CÓMO ES QUE TU VIVES ESTO DEL ANIME Y MANGA?
 Como vivo... POR EJEMPLO, ¿HA CAMBIADO EN ALGO LA RUTINA
 QUE TU HACES? Bueno, si... Como es aparte, como es gusto, si tiene
 su espacio, entonces ahí hay un tiempo al día, supongamos unas dos
 horas y en esas dos horas solo veo anime.
- 6. ¿CREES QUE LA PERCEPCIÓN DEL MANGA EN EL ECUADOR ES LA CORRECTA O SE HA VISTO INFLUENCIADA Y ADAPTADA AL MEDIO? ¿CREES QUE HA LLEGADO AQUÍ AL 100% O LE ADAPTARON? Le adaptaron, como te dije antes, no es algo propio de la cultura, por eso ahí está adaptado a nuestro gusto a nuestra forma de vivir. Pero igual, no se puede decir lo mismo de las personas que viven al 100% esta situación, ellos si ya empiezan a mostrar en ese género algo que se ha hecho en nuestro país.
- 7. ¿CREES QUE ES MAS POPULAR EL ANIME Y MANGA HOY DÍA EN EL ECUADOR?

Más popular... pues si, como en el 2006 ha aumentado bastante 8. ¿Y AQUÍ EN TU TRABAJO, COMO HAS PODIDO EVIDENCIAR ESA POPULARIDAD?

Por las ventas..

- 9. ¿QUÉ SERIES SON LAS QUE MÁS SE VENDEN?

 Hasta ahora no dejan de pedir Dragon Ball desde que salió, sigue sigue y sigue, por eso para mi, no hay otro igual.
- 10. ¿TE IDENTIFICAS CON ALGUNA SERIE?

No... todos tenemos diferentes formas de vivir, no creo que haya una serie para las distintas formas que vivimos. En videojuegos tampoco, pero así como para pensar en fantasias y cosas ficticias, cosas que me imagino y pienso, si.

- 11. ¿Y HACES DIBUJOS?
- 12. ¿ ALGUNA ACTIVIDAD RELACIONADA AL ANIME Y MANGA, APARTE DEL LOCAL?

Además de ver... no

- 13. ¿MÚSICA? ¿ESCUCHAS ALGUN TIPO DE MÚSICA? Pues los soundtracks de las series y de los juegos que me gustan si.
- 14. LOS CHICOS QUE VIENEN ACÁ PARA HACERTE LA COMPRA DE LAS FIGURAS, LA MAYORIA; DE QUE EDAD SON? Desde los 12 a los 23 años.
- 15. DE LOS CHICOS DE 15 A 17 AÑOS, ¿TIENES ALGUNA APRECIACION? ¿SON LOS QUE MÁS SE METEN Y SABEN DEL ASUNTO?

No, son de los de más edad desde los 20 a 25 años, son los que más enterados están. Es que, es poca para los chicos menores, son los que se están iniciando, son más influenciables. ¿LOS MENORES SE METEN MÁS POR MODA?¿COMO PARA ENCAJAR CON EL RESTO QUE SIGUEN ESTAS SERIES? Si, como no saben, buscan a una persona para que les guíen y les aconsejen en esta situación.

16. ¿Y DE LOS JUEGOS? ¿QUE TIPO DE JUEGOS TE PIDEN MAS?

Juegos en general, pero de los relacionados con el anime, Dragon Ball, Naruto... tampoco es que hay de todos los animes pero... también Bleach, creo que esos son los más principales.

17. ALGUIEN ME DIJO QUE SER FRIKKI AQUÍ EN EL ECUADOR ES DE RESPETO

Qué es frikki? LA VERSION OTAKU OCCIDENTAL, Y QUE SER UN OTAKU EN JAPON ES MALO, CREES QUE ES CIERTO? No... para la final, creo que mirando esa situación, depende del conocimiento muy alto que tengan sobre lo que es anime y manga.

Anexo 2 Guía para Encuesta

Anexo 2

ENCUESTA SOBRE ANIME Y MANGA JAPONÉS

Por favor tache con una X en cada uno de los casilleros, utilizando la escala del 1 al 5 para expresar su criterio en cada item:

5 = mucho

4 = medianamente

3 = poco

2 = Casi nada

1 = nada

	1 = nada	5	4	3	2	1
1	¿Conoce sobre Manga Japonés?					
2	¿Lee Manga Japonés?					
3	¿Le gustan las series de este tipo?					
4	¿Se siente familiarizado con la forma de lectura del Manga Japonés?					
5	¿Conoce sobre Anime Japonés?					
6	¿Ha visto Anime Japonés?					
7	¿Compra o descarga series de este tipo?					
8	¿Le gustan series como Dragon Ball, Samurai X o Naruto?					
9	¿Le gustan series como Sakura Card Captor o School Rumble?					
10	¿Le gustan series como Neon Genesis Evangelion, Mazinger o Robotech?					
11	¿Le gustan series como Death Note o Blood?					
12	¿El Anime y Manga Japonés provocan reflexión?					
13	¿Realiza actividades relacionadas con este tema (pertenecer a fansub, practicar artes marciales, estudiar japonés o mandarin)?					
14	¿Le gustan los juegos de video basados en series de anime o manga?					
15	¿Le gustan los juegos de cartas basados en series como las de Yu Gi Oh?					
16	¿Sabe lo que es Cosplay?					
17	¿Si tuviera oportunidad realizaria Cosplay?					
18	¿Cree que el anime y manga japonés se han vuelto ultimamente más populares					
19	¿ El anime y manga japonés pueden servir como herramientas educativas?					
20	¿Ha visto series de anime o manga producidas en Latinoamérica o en otra parte del mundo?					
21	¿Conoce sobre eventos de anime y manga que se realicen en el Ecuador?					
22	¿Conoce sobre clubes de anime y manga que se desarrollen en el Ecuador?					
23	¿Conoce o sabes algo sobre el club Ichiban?					
24	¿Cree que conseguir manga en el Ecuador es costoso?					
25	¿Cree que conseguir anime en el Ecuador es costoso?					
26	Cree que el anime y manga en Ecuador se ha vuelto popular en los ultimos años?					

Gracias por su colaboración

Anexo 3 Guía para grupo focal

ANEXO 3 (A)

GRUPO FOCAL

Hora: 11:30 a 14 horas (duración total 2 horas y media)

Lugar: Centro de formación multimedial Universidad Politécnica Salesiana

Número de Participantes:

Fecha: 8 de julio de 2009

Objetivo General: Determinar si las producciones audiovisuales, sobre todo el anime y manga japonés pueden ser utilizadas dentro del aula de clase como herramientas educomunicativas.

Objetivo Específico: Plantear las diferencias existentes entre series realizadas en Japón con las producciones de occidente (Estados Unidos), mediante la presentación de las series Yamato Nadeshico y Avatar: La Leyenda de Aang o "El último maestro aire", y de esta manera determinar la aceptación de las mismas en los jóvenes.

Instrucciones:

Para la realización de esta actividad, se ha tomado como grupo de observación a (# de participantes) de entre 15 y 17 años, ya que en este estudio se ha considerado a este rango de edad como el más idóneo en la adquisición de intereses relacionados con la temática tratada.

Por tal motivo, la actividad se desarrollará de la siguiente manera:

- Entrega de material a ser utilizado por los participantes, en el cual se incluye:
 - a) Sinopsis de las series,
 - b) Descripción de personajes,
 - c) Banco de Preguntas:

Series: Yamato Nadeshico y Avatar

- i) Describa los capítulos observados
- ii) ¿Qué le gustó más? y ¿Por qué?
- iii) ¿Cuáles fueron los temas que se trató en la serie?
- iv) ¿Describa las semejanzas y diferencias entre las series Yamato Nadeshico y Avatar.
- v) ¿Qué mensajes o enseñanzas se pueden observar en estas series?
- vi) ¿Considera que el anime y manga puede utilizarse como herramienta educativa.

- 2. Presentación de la serie Yamato Nadeshico Shije Henge
- 3. Presentación de la serie Avatar: "La leyenda de Aang" o también conocido como "El último maestro aire"
- 4. Realización del análisis denotativo y connotativo de ambas series.
- 5. Determinación de semejanzas y diferencias entre las dos series.
- **6.** Planteamiento de la propuesta: Anime y Manga Japonés como herramienta educativa:
 - d) Los participantes contestaron los siguientes planteamientos:
 - vii) Enseñanza o mensaje de la serie,
 - viii) ¿Se puede utilizar este tipo de series como herramientas educativas? ¿Por qué?
- 7. Finalización de la actividad: Conclusiones.
- **8.** Refrigerios.

ANEXO 3 (B) GRUPO FOCAL

Hora: 11:30 a 14 horas (duración total 2 horas y media)

Lugar: Centro de formación multimedial Universidad Politécnica Salesiana

Fecha: 8 de julio de 2009

Objetivo General: Determinar si las producciones audiovisuales, sobre todo el anime y manga japonés pueden ser utilizadas dentro del aula de clase como herramientas educomunicativas.

Objetivo Específico: Plantear las diferencias existentes entre series realizadas en Japón con las producciones de occidente (Estados Unidos), mediante la presentación de las series Yamato Nadeshiko y Avatar: La Leyenda de Aang o "El último maestro aire", y de esta manera determinar la aceptación de las mismas en los jóvenes.

YAMATO NADESHIKO: Shinji Henge

Sinopsis: La protagonista de esta historia es Sunako Nakahara, una chica que tiene un severo problema de autoestima debido a que cuando iba en secundaria, se le declaró al chico que le gustaba, pero este le respondió que a él no le gustaban "las chicas feas". Desde esde día, Sunako dejó de preocuparse de si misma, se dejó el fleco largo para que nadie le pudiera ver la cara, y se refugió en el mundo del gore y las películas de terror, convirtiendo a un modelo de anatomía humana (de esos que en una mitad se le ven todos los órganos y en la otra como es por fuera), a un esqueleto de plástico (con sombrero, capa y estola) y a otro modelo de anatomía, pero en un pedestal, en sus mejores amigos, llamándolos Hiroshi-kun, Josephine

y Akira, respectivamente. Cuando sus padres se van a África, Sunako se va a vivir a la mansión de su tía, que tiene otros cuatro inquilinos de su edad: Kyouhei, Ranmaru, Yukinojo y Takenaga. Todos extremadamente guapos y príncipes del instituto, a quienes la tía de Sunako les pidió que convirtieran a su sobrina en una señorita, y a cambio les dejaría la renta gratis por tres años, pero si fallaban, ¡la renta aumentaría al triple! - Los chicos aceptaron la propuesta, confiando en sus grandes habilidades con las chicas, pero cuando conocen a Sunako se dan cuenta que será una tarea difícil. - También hay que mencionar que Sunako no puede soportar a las "criaturas brillantes", que son todas las personas hermosas, por lo que ella trata a toda costa de escapar de aquellas perfectas creaciones de Dios, de lo contrario, su nariz sangra terriblemente. - Lo cual causa muchos problemas a nuestros personajes.

Personajes:



Sunako Nakahara

Sexo: Femenino

Descripción: Se refieren a ella como la Chica Fantasama o la Chica Tenebrosa. Amante de las películas de horror, muñecos de anatomía, y objetos que revelen el lado feo de su vida. Es una muy buena cocinera, muy atlética, inteligente (salvo para las

matemáticas) y es una buena pianista. Tiene sentimientos mezclados acerca de Kyouhei y en la historia se ve como en si la relación se hace más solida e intima. Ella se ve a sí misma como una persona horrible, ella cree que las personas hermosas pueden llegar a ser feas, pero las personas feas nunca podrán ser hermosos, también tiene la creencia de que la gente fea como ella debe permanecer en la oscuridad. La mayoría del tiempo está en su modo <u>chibi</u> que en japonés quiere decir enano. Ella en realidad es muy hermosa pero siempre la muestran en su lado chibi así que, según es fea, pero cuando se pone seria muestra en realidad lo hermosa que es.



Kyouhei Takano

Sexo: Masculino

Descripción: Es el más popular del cuarteto. Él es muy fuerte y mandón cuando se trata de su necesidades. Es un amante de la comida, en especial

de los camarones fritos que Sunako prepara. Tuvo que abandonar su hogar porque sus padres estaban exhaustos del acoso de sus admiradoras. No puede tener un trabajo estable ya que sus jefes lo acosan. A diferencia de sus compañeros, Kyouhei desprecia la atención que recibe debido a su apariencia; asimismo, cabe señalar que, si bien es atractivo, a menudo sufre de una mala auto imagen. Siente algo por Sunako, y lo demuestra con ira aunque en realidad entre los dos no existen muchas diferencias.



Takenaga Oda

Sexo: Masculino

Descripción: Viene de una familia muy rica. Él es el cerebro y lógica del grupo, probando estrategias para convertir a Sunako en la *mujer perfecta*. Le encanta estudiar. Él está enamorado de Naie "Noi" Kasahara a quién llama cariñosamente "Noi-chi". Pero su timidez

se interpone en su camino cuando quiere expresar sus sentimientos. Él se fue de su casa con el fin de vivir una vida más normal. Él es el heredero de una familia acomodada descendiente de los maestros de flores (ikebana), pero la constante presión que sentía por parte de su familia hizo que se distanciara emocionalmente y socialmente de ellos. Sus intentos de reforma de Sunako por lo general corren más hacia su educación, y ha intentado hasta enseñarle matemáticas.



Yukinojo "Yuki" Toyama

Sexo: Masculino

Descripción: Es el más tímido, es dulce y amante de la naturaleza. Viene de una familia humilde y antes de ir a vivir a la mansión tenía una vida escolar normal. Es el más inocente de todos, y siempre llora del miedo cuando entra a la habitación de Sunako. Debido a que su cara

tiene rasgos muy femeninos a veces es obligado a vestir como mujer. En la historia él trata de ser más valiente y fuerte para no asustarse tan fácilmente. Inicialmente se hizo cargo de las tareas domésticas hasta la llegada de Sunako. Él termina viviendo en la mansión porque su madre y la dueña resultan ser amigas.



Ranmaru Moori

Sexo: Masculino

Descripción: El playboy de la historia. Viene de una familia acomodada y es hijo único. Es muy extrovertido y le atraen las mujeres mayores que él. Tiene un carácter muy sexy y muy alta autoestima. Tiende a salir con mujeres casadas, lo que le ha causado muchos problemas. Pero tiene muy buen corazón y quiere a sus amigos. Más adelante en la historia se descubre que tiene una prometida, pero no quiere casarse y pide ayuda a los chicos. Pero al conocer a su prometida siente algo por ella haciéndolo sentir inseguro de lo que en realidad siente. Ranmaru cuando ve la verdadera belleza de Sunako, decide que ella tiene "potencial" para convertirse en una verdadera dama. Es el defensor más firme de convertir a Sunako en una dama y se suele hacer responsable de su maquillaje, cuando ella tiene que arreglarse.

Avatar: La leyenda de Aang o El último maestro aire

Sinopsis: El mundo está dividido en cuatro naciones, correspondientes a los cuatro elementos: Agua (tribu), Tierra (reino), Fuego (nación) y Aire (nómadas). En cada una de ellas, existe un notable grupo de hombres y mujeres conocidos como "Maestros" que aprenden a potenciar su talento nato y manipular su elemento nativo, combinando artes marciales y magia elemental. En cada generación, sólo un Maestro es capaz de controlar los cuatro elementos, y recibe el nombre de "Avatar", el espíritu del mundo manifestado en forma humana, capaz de mantener la armonía de las cuatro naciones, lamentablemente en la serie, el Avatar actual perteneciente a la nación nómada aire desaparece durante 100 años, lo que produce que la Nación del Fuego someta a su dominio al resto de naciones, sin embargo; el nuevo Avatar, llamado Aang que se encontraba congelado en una burbuja de hielo, fue encontrado por Katara y hermano Sokka de la tribu agua del sur, y juntos comienzan un épico viaje para cumplir el destino del Avatar: Dominar los cuatro elementos y devolver el equilibrio y la paz al mundo.

Personajes:



Primera aparición: El Niño en el Iceberg.

Sexo: Masculino

Edad: 112 años (Cronológicamente) 12 años (Biológicamente)

Descripción: Es el personaje principal de la serie, es "calvo" (ya que por ser un Maestro Aire, de esta manera se muestran los tatuajes en forma de flecha, alusivos a los bisontes voladores). Pertenece a los Nómadas del Aire

y es reencarnación actual del Avatar. Con sus amigos Katara, Sokka, Toph y sus mascotas Appa y Momo, viaja alrededor del mundo para en dominar lo elementos y así derrotar al Señor del Fuego Ozai, quién continua con una guerra que lleva más de cien años.



Katara

Primera aparición: El Niño en el Iceberg

Sexo: Femenino Edad: 14 años

Descripción: Maestra Agua de la Tribu del Agua del Sur, junto con su hermano Sokka encuentran a Aang, en un iceberg, después de descubrir que era el Avatar, lo acompaña en su viaje para derrotar a la nación del fuego, ya que cuando era niña su madre fue asesinada durante una invasión realizada por los soldados de la nación del fuego, después de este hecho, Katara toma las responsabilidades que tenía su madre y se dedica al Agua Control, actividad que durante toda la serie va perfeccionando, hasta convertirse una de las mejores maestras Agua.



Sokka

Primera aparición: El Niño en el Iceberg

Sexo: Masculino Edad: 16 años

Descripción: Es un guerrero de la Tribu Agua del Sur, junto a Katara, descubren a Aan, y junto a él inician el viaje para derrotar a la nación del fuego, Sokka creció en su aldea aspirando ser un gran guerrero, es obligado a madurar tras la muerte de su madre, entrenó para ser guerrero, mientras su hermana Katara hacía las tareas de la casa y practicaba Agua control. Cuando tenía 14 años, su padre y los otros hombres de la aldea se fueron para luchar junto al Reino Tierra en la guerra contra la Nación del Fuego, dejándolo a él y a su hermana al cuidado de la aldea junto con su abuela.



Príncipe Zuko

Primera aparición: El Niño en el Iceberg

Sexo: Masculino Edad: 16 años

Descripción: Maestro Fuego Experto y príncipe exiliado de la Nación del Fuego al comienzo de la serie, él junto a su tio Iroh, intentaba capturar a

Aang, el Avatar, en su búsqueda para restaurar su honor y su derecho al trono ante los ojos de su padre, El Señor del Fuego Ozai, y de ganar su regreso a casa desde el exilio.

La quemadura de Zuko va desde su ojo izquierdo hasta su oreja, y fue causada por su padre, antes del exilio, a lo largo de la serie, cambia su postura y se une al Avatar para terminar la guerra y restaurar la paz como líder de la nación del fuego.

BANCO DE PREGUNTAS

Yamato Nadeshiko Shinji Henge

- 1. Describa los capítulos observados
- 2. ¿Qué le gustó más? y ¿Por qué?
- 3. ¿Cuáles fueron los temas que se trató en la serie?

Avatar: La leyenda de Aang/ El último maestro aire

- 4. Describa los capítulos observados
- 5. ¿Qué le gustó más? y ¿Por qué?
- 6. ¿Cuáles fueron los temas que se trató en la serie?
- 7. Describa las semejanzas y diferencias entre las series Yamato Nadeshiko y Avatar

SEMEJANZAS	DIFERENCIAS

- 8. ¿Qué mensajes o enseñanzas se pueden observar en estas series?
- 9. ¿Considera que el anime y manga puede utilizarse como herramienta educativa?



VII) BIBLIOGRAFÍA

- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. "Diccionario teórico y crítico del Cine". Editorial La Marca, Buenos Aires – Argentina, Agosto de 2006, Primera Edición.
- ii. BAUDRILLARD, Jean *"El crimen perfecto"* Editorial Anagrama, Barcelona 2000, Tercera Edición.
- iii. BAYER, Raymound. "Historia de la Estética". Fondo de Cultura Económica, México 1998. Novena reimpresión.
- iv. BERMÚDEZ, Trajano, Mangavisión, guía del cómic japonés, editorial Glénat (Biblioteca del Dr. Vértigo nº 1).
- v. BERNDT, Jacqueline, El fenómeno manga, editorial Martínez-Roca.
- vi. CASAS DE LA PEREDA, Myrta. "El camino de la simbolización: Producción del sujeto psíquico", Editorial Paídos, Barcelona – España 1992. Primera Edición.
- vii. DEBRAY, Régis. "Vida y Muerte de la Imagen: Historia de la Mirada en Occidente", Editorial Paídos, Barcelona- España 1992. Primera Edición.
- viii. DOMINGUEZ, Carmen. "Domo Arigato: Inspiraciones de Japón". Editorial Océano, Barcelona España 2007, Primera Edición.
- ix. DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. "Para leer al pato Donald". Ediciones Universitarias. Valparaíso, Chile 1971, Segunda Edición.
- x. DURANGO MALDONADO, Ma. Isabel. "Una travesía semiótica por la japoanimación: Análisis de la serie Bishojo Senshi Sailor Moon". Tesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito 2005
- xi. GARCIA DEL CASTILLO, Julian. "La imagen es el mensaje.", Ediciones Trípode, Venezuela 1987.
- xii. GARCIA, Sergio, "Anatomía de una historieta". Ediciones Sin sentido, Madrid 2004. Segunda Edición.
- xiii. GASCA, Luis; GUBERN, Román. "El discurso del cómic". Ediciones Cátedra, Madrid España 2001. Primera Edición.
- xiv. GAUTHIER, Guy. "Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido". Ediciones Cátedra, España 1996, Segunda Edición.
- xv. GUBERN, Román, "La mirada opulenta", Editorial Gustavo Gili, Tercera Edición, Barcelona- España 1994.

- xvi. GUBERN, Román, "Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto", Editorial Anagrama, S.A., 1996. Barcelona España, Cuarta Edición.
- xvii. GUIRAUD, Pierre. *"La semántica"*. Fondo de Cultura Económica, México. Segunda Edición en Español 1976, Tercera reimpresión 1988.
- xviii. MENDIZÁBAL, Iván Rodrigo. "Máquinas de Pensar: Videojuegos, representaciones y simulaciones del poder". Universidad Andina Simón Bolivar. Quito-Ecuador, 2004. Tercera Edición.
- xix. MOLINÉ, Alfonso, El gran libro de los manga, editorial Glénat
- xx. SANCHEZ VÁZQUEZ, Adolfo. "Cuestiones estéticas y artísticas contemporáneas" Fondo de Cultura Económica, México 2003, Segunda Edición.
- xxi. SARTORI, Giovanni, *"El Homo Videns: sociedad teledirigida"* Editorial Taurus, México 2003, Sexta Edición.
- xxii. WHITEHEAD, Alfred North. "El simbolismo, su significado y efecto", Editorial Libsa, Madrid- España 2001, Tercera Edición.
- xxiii. ZECCHETTO, Vitorino. "La danza de los signos: nociones de semiótica general". Ediciones Abya-Yala, Primera Edición, 2002.

FUENTES DE INTERNET

- xxiv. http://comunidad.anime.com.ar/articulos/queesanime.htm
- xxv. http://www.emagister.com/el-anime-manga-cursos-1052566.htm
- xxvi. http://www.fortunecity.com/underworld/rpg/313/anime.htm
- xxvii. http://galeon.com/otakusweb/principal/secciones/otakus/index2.ht ml.
- xxviii. http://members.tripod.com/taitei/que.htm
- xxix. www.wikipedia.com
- xxx. Enciclopedia Multimedia Encarta 2008
- xxxi. www.mangahelpers.com
- xxxii. www.raw-paradise.com
- xxxiii. www.onemanga.com
- xxxiv. www.submanga.com
- xxxv. http://sigt.net/archivo/guia-del-fansuber-by-kazka.xhtml
- xxxvi. http://www.animesubs.org/Foro/viewtopic.php?t=2368

xxxvii. http://www.nyaatorrents.org/

xxxviii. http://bt.saiyaman.info/

xxxix. http://www.Tokyotosho.info

xl. http://www.koredeiinoda.net

xli. http://tron.co.jp

Revistas

xlii. Revistas especializadas mensuales, a destacar Minami y Animedia, de Ares Informática.



VIII) TERMINOLOGÍA

- Typesetters: Forman parte de un grupo Scanlation, son quienes colocan los diálogos dentro de las burbujas o fuera de ellas en un manga traducido al español. Quienes escogen la tipografía y la ajustan al idioma requerido.
- Proofreaders: Forman parte de un grupo Scanlation, son quienes leen y revisan posibles errores dentro de un manga traducido antes de que este sea publicado.
- Actores de voz Seiyuu: "Un seiyū, seiyuu o seiyu (声優) es un actor de voz japonés. El trabajo de un seiyū se concentra principalmente en radio, televisión y doblaje de películas extranjeras"¹⁶⁵, son quienes proveen de la voz en narraciones, y trabajan como actores de voz en videojuegos y series de anime. El uso más característico de este término en el occidente se refiere como el actor de voz o actor de doblaje dentro de las series de anime.

Japón produce cerca del 70% de las series animadas en el mundo. Debido a este desarrollo deben trabajar tiempo completo y alcanzan fama internacional, alcanzando un reconocimiento comparable al que tienen actores de otros países. En Japón existen cerca de 130 escuelas de seiyū¹⁶⁶, varias agencias de empleos y compañías buscadoras de talentos. Corea es el único país que posee un sistema similar de empleo para los actores de voz, donde las distintas cadenas televisoras contratan a varios seiyūs para sus programas.

Los seiyū incursionan generalmente en la música, en películas y en roles televisivos, donde regularmente poseen grupos de fans que siguen el programa sólo por su participación. Cuando la serie de anime que protagonizan tiene difusión mundial, los grupos de fanáticos se extienden por todo el mundo.

166 idem

¹⁶⁵ Internet: Pág Principal 2008: http://es.wikipedia.org/wiki/Seiy%C5%AB

La sigla "CV" se usa comúnmente en las publicaciones japonesas para denotar un "personaje de voz" ("character voice", en inglés), para los roles listados en las revistas. Este término fue usado por primera vez en la década de 1980, en las revistas de anime como Animec y Newtype.

- Yakuza: Persona que pertenece a la mafia japonesa.
 Ocasionalmente el término "yakuza manga" se utiliza para designar el género de historias de mafias.
- Seinen: Manga creado para adultos. Contiene historias de intrigas políticas, policíacas, samuráis, etc, cargadas de acción y suspense.
- Shojo: Manga creado para chicas, protagonizado por jóvenes y adolescentes, cuyas historias suelen ser de carácter romántico.
- Shonen: Manga creado para chicos, donde el protagonista vive historias
- Otaku: Término con el que se conoce a los aficionados radicales del manga en Occidente. En el Japón, este término se utiliza de un modo absolutamente despectivo hacia aquellas personas que, sumergidas en sus obsesiones, se aíslan por completo del resto de la sociedad.
- Anime: Término que da nombre al dibujo animado realizado en el Japón. Se refiere tanto al cine de animación como a las series de televisión, inspiradas, la mayoría, en historietas manga.
- Canal IRC.- Se le llama IRC (Internet Relay Chat) a una red de comunicación en tiempo real en la que puedes hablar con un grupo de usuarios al mismo tiempo.
- Opening.- se conoce a la canción introductoria del capítulo a observar de una serie de Anime, dura un aproximado de 1 minuto con 20 segundos, va acompañada de una serie de imágenes que dan a comprender un poco del contenido de la serie y en la que se presenta el título de la serie, director de animación, casa de animación y demás miembros del equipo.
- Ending.- similar al opening, con la característica de que aparece al final del capítulo, tiene una duración aproximada de 1 minuto.

- Fansub.- es el grupo encargado de subtitular una serie de Anime, manteniendo el audio original y colocando las series a disposición del público en la red.
- **Scan.** se conoce como scan a las imágenes de un tomo de manga escaneadas con las que se trabaja en un fansub.
- Hiragana.- se utiliza para vocabulario que no se puede escribir en kanji, para conjugaciones y elementos gramaticales.
- **Katakana.** se utiliza para el vocabulario que no es japonés, para los nombres extranjeros, y a veces, para destacar palabras, como si fueran mayúsculas.
- Kanji.- son los caracteres de origen chino que se utilizan en japonés. Las palabras que se escriben en kanji expresan un concepto o una idea.
- Lolicon.- el término se aplica, además de la forma ya mencionada, para denotar la atracción hacia las jóvenes menores de edad y, así mismo, para la persona que se sienta atraída por ellas.
- Raw.- se lo conoce como al scan en bruto de un manga, que es una imagen escaneada y que no ha sido alterada de ninguna manera.
- **Chibi.** es un sustantivo originario del idioma japonés que describe a una persona pequeña o niño. Es también un peyorativo cuando se refiere a un menor.
- Playboy.- término que se utiliza para denominar a un personaje que tiene a varias de las coprotagonistas enamoradas de él.
- Mangaka.- se le designa éste nombre al autor y dibujante de un Manga.



IX) GUIA DE SERIES

1.	A gentleman's kiss	
2.	A reason for earlobes	
3.	Astroboy	
		В
4.	Bible Black	
5.	Binchou tan	
6.	Blech	
7.	Blood +	
8.	Boku no Pico	
		С
9.	Candy Candy	
10.	Capitán Futuro	
11.	Capitán Tsubasa	
12.	Centella	
13.	Clannad	
14.	Conan	
15.	Da Capo	
		D
16.	Death Note	
17.	Doraemon	
18.	Dragon Ball Z	

Α

	Ε
19. Elfen Lied	
20. Evangelion	
	F
21. Fruits Basquet	
22. Full Metal Alchemist	
	н
23. Heidi	
24. Honey and Clover	
	1
25. I's	
	K
26. Kannazuki no Miko	
27. Karekano (Kareshi Kanojo ni jijo	u)
28. Kashimashi	
	L
29. La Abeja Maya	
30. Lady Oscar	
31. Love Hina	
32. Lucky Star	
	M
33. Maburaho	
34. Mazinger Z	
35. Mermelade Boy	

36. Mahou Sensei Negima	
	N
37. Naruto	
	0
38. One life	
39. Ouran Host Club	
	S
40. Sailor Moon	
41. Saint Seiya	
42. Sakura Card Captors	
43. Samurai 7	
44. Samurai X	
	Т
45. Tenjho Tenge	
46. Tsubasa Chronicles	
	V
47. Vampire D	
	Υ
48. Yamato Nadeshico Shinji Henge	
49. Yoshitsune Senbon Zakura	
	Z
50. Zatchbell	

ADVERTENCIA

es parte de un estudio sobre la Cultura Japonesa, por tanto debe ser leído de derecha a izquierda.

Es decir, el inicio está del lado contario.