

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE COMUNICACIÓN



IMPORTANCIA DEL ANIME COMO MEDIO
PARA COMUNICAR DIFERENTES ASPECTOS
DE LA VIDA

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN COMUNICACIÓN

AUTOR

JULIO CESAR DELGADO GUEVARA

ASESOR

CECILIA LOURDES VIDAURRE NIETO

<https://orcid.org/0000-0002-0068-5797>

Chiclayo, 2020

Índice

Resumen.....	3
Abstract.....	4
Introducción.....	5
Marco teórico.....	8
Antecedentes.....	8
CAPÍTULO I: Anime.....	10
1.1 Historia.....	10
1.2 Técnicas del anime.....	11
1.2.1 Composición digital	11
1.2.2 Storyboarding digital.....	11
1.2.3 Graduación de color digital.....	12
1.2.4 Efectos visuales digitales.....	12
1.2.5 Lenguaje cinematográfico.....	12
1.3 Clasificación de anime.....	12
1.4 La cultura de Japón en el anime.....	14
CAPÍTULO II: Representaciones en el Anime.....	15
2.1 La moralidad.....	15
2.2 La amistad.....	15
2.3 La religión.....	16
2.4 La disciplina.....	16
CAPÍTULO III: Influencia en el mundo.....	17
3.1 El boom en latinoamerica.....	17
3.2 Impacto cultural del anime.....	17
Conclusiones	18
Referencias.....	19

Resumen

En el presente trabajo de investigación se señalará la importancia del anime como medio para comunicar diferentes aspectos de la vida. Actualmente tener conocimiento de ello es importante para las futuras generaciones y sobre todo para aquellos que estigmatizan al anime como algo poco relevante. Asimismo, permitirá a los estudiantes tener como referencia esta monografía para quienes les agrade este tema. Para el buen entendimiento de su importancia, es primordial entender la historia, las características principales y como ha servido de influencia para muchos otros. Entre sus objetivos específicos se encuentran: Explicar la definición, historia y elementos relacionados con el anime, identificar las representaciones de los aspectos importantes de la vida en el anime y destacar la influencia que tiene en el mundo.

Palabras clave: *anime, manga, shonen, shojo, seinen, spokon.*

Abstract

In this research work it is intended to point out the importance of anime as a means to communicate different aspects of life. Currently having knowledge of it is important for future generations and especially for those who stigmatize anime as something of little relevance. Likewise, it will allow students to have as a reference this monograph for those who like this topic. For a good understanding of its importance, the history, the main characteristics and how it has served as an influence for many others is essential. Among its specific objectives are: Explain the definition, history and elements related to anime, identify representations in anime and highlight the influence it has on the world.

Keywords: *anime, manga, shonen, shojo, seinen, spokon.*

Introducción

Hoy en día a los dibujos animados se les considera como entretenimiento para un público de menor edad, carente de sentido, sin sustancia y que más allá de las risas no aportaba nada. Esta idea parece bastante cercana si se hace un breve repaso del comienzo de la animación, en la cual los dibujos eran amenos, con un propósito, divertir a la audiencia. Claro ejemplo se tiene a: *Popeye (1932)*, *Bugs Bunny (1948)*, *La Familia Adams (1973)*, *El Oso Yogi (1973)*, entre muchos otros. Las producciones antes mencionadas, han sido, sin lugar a dudas, hechas para niños, aunque esto no quiere decir que esté exenta a espectadores adultos.

No obstante, también es dable mencionar que la definición de *dibujo animado* abarca muchos aspectos o cualidades y esto hace que la afirmación sobre la audiencia y lo poco que transmite no sea del todo verídica. Sucede que su elaboración en el mundo actual es de proporciones agigantadas y sería incongruente tantear un concepto acerca de las masas que lo ven, así como también de las cosas que pueden llegar a transmitir a través de dicho producto audiovisual. Todo esto lleva a la siguiente pregunta ¿Por qué es importante el anime como medio para comunicar diferentes aspectos de la vida?

Esta monografía se focalizará en el *Anime*, dibujo animado proveniente de Japón. En este trabajo se darán fundamentos del por qué el *Anime* va más allá que un simple dibujo para niños, con contenido vacío, por el contrario, puede llegar a culturizar a la gente, entender los valores que se puede tener como ser humano, dar críticas sociales y hasta ver reflejada la vida tal cual de una persona en un “simple dibujo”. Todo ello es importante, porque, a fin de cuentas, le puede dar un valor agregado a las personas que ven este tipo de dibujo.

Analizar este estilo de animación es sumamente interesante, ya que ha tenido un impacto sumamente fuerte en todo el mundo. Loretta Chantiri (2020) afirma que los personajes o héroes del anime como parte fundamental de su cultura, han enseñado que el verdadero poder está en la mente. Además, la fuerza de la motivación, constancia y conocimiento lo son todo e incluso pueden llevar a un nivel de conciencia mucho mayor.

Los cambios que se han ido dando en torno al anime, son el reflejo del afán de superación de los pioneros de este mundo tan vasto. Cuando las personas tienen como objetivo el mejoramiento continuo, se refleja en la labor profesional de cada uno. Entre ellos están los ilustres: Akira Toriyama, Masashi Kishimoto, Makoto Shinkai y ni qué decir de Osamu Tezuka, alguien que si no fuera por su icónica creación *AstroBoy* (1952), la industria del anime no existiría.

Velásquez (2017) acota que fue Osamu Tezuka, mejor conocido como el *Dios del manga*, fue el pionero en la animación japonesa. Tal fue el impacto de sus creaciones que hasta el día de hoy la base de su estilo perdura en los nuevos autores japoneses y los personajes que él dio a luz siguen viviendo en la cultura popular de Japón.

Aparte de Tezuka, gran estandarte de la industria nipona, Hayao Miyazaki no se queda atrás. Este conocido autor es considerado como uno de los maestros de la animación japonesa. Posee una de sus obras mundialmente reconocidas y acreedora al Oscar *El Viaje de Chihiro*. En ella se muestra como una niña se inmiscuye en una aventura para salvar a sus padres.

El estudio de los cambios y de la evolución, de los trabajos y de los sistemas o de los procesos permite una mejor comprensión, una sensibilización necesaria, antes de realizar propuestas que sean alternativas de nuevos caminos o estudios. Es así que, al imbuirse en la historia y transcendencia del anime, permitirá, más que conocer interesantes e importantes partes de este cambio, el incentivo de llevar a cabo más acuciosas investigaciones, imprescindibles para continuar por el camino del desarrollo profesional.

Según Jáuregui Sarmiento (2019) el anime es mucho más que un conjunto o categoría de películas y series de televisión de Japón. Es todo un colorido universo que gira en torno a una industria audiovisual compuesta por diversas técnicas, estilos de animación originarios del país del sol naciente y por supuesto, con una finalidad, muy aparte de entretener, dejar algo invaluable a la audiencia. Esto quiere decir que busca reflexionar, meditar y entender puntos de vista distintos a los que cualquiera podría tener.

Si bien ahora, se está viviendo una sobre explotación de muchas producciones animadas, lo cual hasta cierto punto es monetariamente favorable para la industria de animación en general, no terminan por mostrar algo nuevo. Sin embargo, el anime por su parte mantiene un nivel apropiado. Es decir, año a año los japoneses lanzan una gran cantidad de series animadas con contenido de calidad, contenido que hasta para los pocos interesados en este género, llega a calar o hasta interesar poco a poco.

Velásquez (2017) aclara que por décadas el anime japonés ha cautivado rápidamente a sus televidentes gracias a la trama e historias que plantean, así como la cultura, tradiciones, y valores que transmiten logrando capturar el interés masivo generando que los fanáticos sigan estas series casi religiosamente.

Saber de la importancia del anime y su capacidad como medio para comunicar diferentes aspectos de la vida es conveniente, porque esto servirá para cualquier persona que quiere adentrarse a este mundo y entender la realidad a través de un dibujo. Además, aportará al área de comunicación audiovisual, puesto que los mensajes son fuertes significados, los cuales fácilmente se pueden plasmar en el mundo actual.

El presente trabajo de investigación tiene relevancia social porque es creativa al dar a conocer la importancia del anime como medio para comunicar diferentes aspectos de la vida, ya que muchas personas no consideran a este producto audiovisual como algo importante, al contrario, es visto de forma despectiva.

Esta investigación dará datos fidedignos y actualizados sobre la influencia que tiene el anime hoy en día, sus representaciones sociales y su historia, lo cual servirá para los profesionales en la carrera de comunicación que realizarán futuras investigaciones.

Además, es conveniente porque se observará el trasfondo que tienen muchos productos animados japoneses. La monografía tiene como objetivo general:

- Determinar la importancia del anime como medio para comunicar diferentes aspectos de la vida como: el amor, la amistad, el esfuerzo.

Como objetivos específicos:

- Explicar la definición, historia y elementos relacionados con el anime.
- Identificar las representaciones de los aspectos importantes de la vida en el anime.
- Destacar la influencia que tiene en el mundo.

Antecedentes

Córdova (2017) en su trabajo de investigación llamado “Análisis de la influencia cultural del anime japonés en la recepción comunicológica de estudiantes de primer a tercer semestre de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil”, realizó una serie de datos cuantitativos, como las encuestas, lo cual le ayudó saber cuál es la influencia cultural que tiene el anime japonés en los alumnos. Esto llevado de la mano con un análisis cualitativo como la investigación bibliográfica. Con todo ello logró comprobar que el proceso influyente que tiene el anime es por medio de su recepción comunicológica reforzando sus representaciones parte de un imaginario social.

Cabrera (2015) realizó una tesis monográfica titulada “El anime y los medios de comunicación”. Su estudio estuvo enfocado en la serie llamada: Death Note, en el cual presentó una metodología cualitativa basada en encuestas. Con ello obtuvo que, los medios de comunicación juegan un papel importante en la manipulación de las masas. Esto le permitió demostrar la capacidad de los dibujos japoneses para transmitir un potente mensaje a la sociedad.

Pérez (2015) desarrolló una tesis titulada “El anime como elemento de transculturación. Caso: Naruto”. Para su estudio presentó un análisis cualitativo, basado en un cuestionario enfocado en lo que es cultura, para luego centrarse en el anime: Naruto. Con toda esta investigación llegó a la conclusión que, Naruto, es de manera intencional o no, un componente del transculturalismo, pero no solo esta serie, sino el anime en general, pues como artículo nipón es un instrumento de interculturalidad que da como consecuencia un cambio cultural entre sociedades.

Gamarra (2019) desarrolló una tesis titulada “El camino del dolor: el discurso sobre el ciclo bélico de violencia representado en el anime shonen Naruto Shippuden a partir del relato de Nagato/Pain”. La investigación que presentó tuvo análisis cualitativo basado en encuestas, el cual le ayudó a demostrar, como que el anime en mención ayuda a entender un discurso que a día de hoy se mantiene, un simple hecho de violencia puede generar un conflicto a gran escala.

Horno (2015) desarrolló una tesis titulada “Animación Japonesa. Análisis de series de animes actuales”. En esta tesis, la autora presentó una investigación con análisis cualitativo, basado en un sondeo de opinión el cual le ayudó a concluir que el anime es un universo en sí mismo, con una historia propia, capaz de transportar a cualquiera a un lugar ficticio lleno de extensas aventuras e infinidad de personajes.

López (2018) desarrolló una tesis titulada “La narración compleja en el anime postclásico: La ambigüedad narrativa en la animación comercial japonesa”. Para su estudio presentó un análisis cuantitativo, basado en encuesta relacionada con los animes. Esto le permitió demostrar que la narrativa del dibujo japonés es mucho más compleja de lo que se cree, abordando temas filosóficos, culturales, entre muchos otros.

CAPÍTULO I

El anime

1.1. Historia

El nacimiento del anime tiene un origen basado en el comic japonés o manga. Horno (2015) afirma que sus raíces están vinculadas a las primeras representaciones gráficas y narrativas durante la época feudal. El autor señala, además, que gracias a estas últimas y a algunas criaturas del folclore japonés, se daría el manga, el cual representa el primer paso en el desarrollo del anime.

Aunque no fue la primera serie de anime, Astroboy fue la primera en obtener el gran éxito televisivo. Horno (2015) explica que dicha serie fue la que impulsó tremendamente la industria de animación japonesa más allá de su país de origen. Sin embargo, el autor recalca que la primera serie fílmica propiamente de anime podría ser *The Third Blood*, compuesta por 3 episodios y dirigida por Keiko Kozonoe en 1960.

Los comics y las caricaturas están estrechamente relacionados con el trasfondo social e histórico en el que se produjeron y circularon. Por tanto, según Parada (2016), las aventuras románticas y la ciencia ficción del manga y el anime intentan representar el renacimiento de Japón tras su derrota en la Segunda Guerra Mundial.

Recientemente, los antecedentes históricos y el progreso tecnológico de Japón han dado un nuevo salto a animaciones orientales. Parada (2016) afirma que, dado que el país del sol naciente fue el primero en expandir el uso de androides industriales, los japoneses tienen una actitud muy asertiva hacia lo tecnológico, creen que esto es una señal de avance y encumbramiento. Por eso señala que el anime y el manga difunden la misma confianza en sus historias.

En el anime, la imagen del sexo femenino, ocupa un lugar importante. A estos personajes, Papalini (2015) las representa como protagonistas, fuertes, guapas, muy atractivas, dispuestas a hacer pedidos y correr riesgos. También agrega que, las mujeres sufren el mismo nivel de agresión que los hombres y sus vidas no están centradas solamente en la felicidad otorgada por los personajes masculinos.

Los dibujos animados japoneses y las historietas a blanco y negro, actualmente son muy populares a nivel mundial. Parada (2016) aclara que en los años '60, *Kimba, el león blanco*, y en los 70 *Astroboy*, fueron relevantes logros y consiguieron una inclinación parecida a la que con anterioridad había alcanzado el "Mickey" de Walt Disney. Así como también añade que, en Japón, se venden aproximadamente seis millones de ejemplares de mangas y son leídas por casi el 40% de la población. Manuel Aquino (2015) clasifica a los animes y mangas como humorísticos, dramáticos, románticos, de aventuras, eróticos, históricos, etc.

1.2. Técnicas del anime

López (2018) afirma que "Production IG" es una casa animadora, la cual elaboró la mayor parte de métodos de la animación tradigital que existen, es por esto que se ganó el sobrenombre de "Laboratorio de Anime". Según el autor, algunas técnicas que idearon fueron:

1.2.1 Composición digital

No hay límite para la composición digital. Las capas y los reflejos con efectos se pueden agregar a cada capa, juntas o separadas. Según López (2018), esta técnica se utilizó para aumentar la profundidad de campo en ciertas escenas de *La Princesa Mononoke* (1997) y en *Blood, the Last Vampire* (2000). El autor agrega que también se encontró un modo de mezclar la animación tradicional con la 3D (CGI), como en *Ghost in The Shell Stand Alone Complex* (2004).

1.2.2 Storyboarding digital

Para realizar storyboard del anime, la historia se descompone en múltiples fragmentos y se les confía a diversos artífices del dibujo, aunque este solo es un paso preliminar para la animación final. Aquino (2015) aclara que Production IG ha inventado un nuevo puesto denominado Screen Architect, cuya labor es elaborar un ambiente de efectos de iluminación digital y de cámara, los cuales se aplican al Storyboard animado durante el proceso de preproducción. Según el autor, esto unido con la composición digital ayuda a la postproducción del largometraje.

1.2.3 Graduación de color digital

Con esta técnica de postproducción se logra dirigir los colores del escenario para deleitar el ambiente. Parada (2016) reveló que, a diferencia de la graduación de color en imágenes reales, la paleta utilizada en cada unidad, se puede manipular directamente para brindar un mayor control. Además, el autor agrega que, se pueden utilizar los colores de manera individual para enfocarse en ciertos detalles. Papalini (2015) pone como ejemplo a *Blood: The Last Vampire*, anime en el cual se utilizó por primera vez esta técnica.

1.2.4. Efectos visuales digitales

Los efectos visuales tradicionales suelen ser difíciles de reproducir en la animación convencional. Por ello, López (2018) cree que Production IG ha creado un sin número de efectos visuales digitales como: lentes ojo de pez, desenfoque de movimiento, cámaras inestables, exposiciones inestables, efectos de iluminación, sombras o flashes.

1.2.5 Lenguaje cinematográfico

Otra técnica para distraer al espectador de la falta de animación es el uso de un lenguaje cinematográfico más avanzado. Según Horno (2015), el director de animación se dedica a proponer recursos narrativos como: ángulos de cámara atrevidos, zooms, travellings, primeros planos y efectos de iluminación; otorgando al conjunto más perspectiva y dinamismo. El autor señala que, al juntar estas técnicas, el resultado es super dinámico, incluso poético.

1.3. Clasificación del anime

Para hablar de anime se debe de empezar por el manga. El manga es como un comic, solo que, a blanco y negro, ya que los autores o creadores de dichas revistas les resulta más económico a la hora de impresión. Muchos animes salen después de que su respectivo manga finalice o alcance una etapa esencial para que pueda ser animado. Existen animes sin manga, el más conocido “*Evangelion*”.

Es verdad que hay diferentes géneros en el anime. Cabrera (2015) afirma que existen varios géneros de anime, pero en esta ocasión hablaremos de los más representativos en el anime:

1.3.1 Shonen

Anime en donde se basan más en las peleas, aventuras y donde un protagonista se supera día a día, a pesar de que su contenido puede tener sangre, lo pueden ver niños y grandes. Ejemplos claros son: DBZ, Naruto, One Piece, Bleach, Fairy Tail, etc.

1.3.2 Shojo

Este es para un público más adolescente. Es de romance, muchas veces se da en colegios o institutos. Hay muchos dramas en este género que son muy interesantes de ver. Estos pueden ser: Clannad, Lovely Complex, Ao Haru Ride, Tonari no Kaibutsu Kun, Kimi ni Todoke, etc.

1.3.3 Seinen

Este ya es un género para un público más adulto. Con temas muchas veces psicológicos, a veces resulta un tanto difícil de entender. Se tiene como claro ejemplo: Death Note, Ergo Proxy, Neon Genesis Evangelion, etc.

1.3.4 Spokon

Este género está enfocado en un público más juvenil, amante de los deportes. Dividido en dos palabras, entre ellas está “Sport”, la cual significa deporte y “Kondo”, espíritu. Por ende, esto se traduce como espíritu deportivo y es lo que este tipo de animaciones busca enfatizar. Sin embargo, también se centra en los valores de la amistad, el trabajo en equipo, el esfuerzo físico y mental, el entrenamiento y por último la competencia sana.

Con esto se da por entendido que el anime no es solo dibujitos infantiles, o para niños, es para todo el público en general. Temas como la muerte, amor, misterio se abordan en este complejo material audiovisual. Muchas veces las personas se quedan atrapadas en su argumento sumamente espléndido y que por así decirlo “les explota la cabeza”. En suma, es un mundo en donde se podrá explorar un cúmulo de emociones inigualables.

1.4. La cultura de Japón en el Anime

Pérez (2015) afirma que Japón tiene muchas referencias culturales e históricas en la animación japonesa, ya que, en definitiva, es fruto de la cultura popular que conserva muchas historias imaginarias, especialmente en la animación de ficción. Además de la tradición, se exploran los hábitos modernos y la imaginación de los japoneses, las cuales se impregnan tanto en el anime como en el manga.

El sintoísmo es la religión oficial de Japón, la cual se manifiesta a través de criaturas fantásticas como Kami (Espíritu de Luz) y Oni (Demonio Violento). Un gran número de series animadas muy conocidas como Bleach y Death Note ocupan muchas de esas características como punto de arranque.

Existe otro factor en la animación tipo Shonen, se llama Bushido, cuyo significado es “el camino del guerrero”. Esta es un saber basado en la lealtad, el honor y la moral. La responsabilidad es otro fenómeno muy común en el anime. Al igual que el Bushido, es muy popular en las series Shonen y Shojo, con personajes mágicos, los cuales representan lo bueno y malo.

Sin embargo, todo ello no se detiene ahí, pues la cultura nipona también es plasmada mediante los alimentos, los festivales e inclusive en las canciones utilizadas. Está lleno de tonos y herramientas japonesas para una mejor narración de historias y, al mismo tiempo, muestra las costumbres japonesas al mundo.

CAPÍTULO II

Representaciones en el anime

2.1. La moralidad

Con respecto a este concepto, Tomé (2015) acentúa que este es un elemento muy importante en el anime llamado Death Note. Todos tienen su propia forma de ver la justicia y hay varias ideologías que entran en conflicto en la serie. Por un lado, el juicio de Light Yagami (denominado Kira en la serie), es similar al “ojo por ojo, diente por diente”. Para él, asesinar criminales es correcto y justo, porque el mal merece el castigo más severo.

Por otro lado, para el detective Lawliet (L), usar la misma moneda para castigar también puede ser considerado un delito por lo que, para él, la justicia se refleja a través de juicios, sentencias y sanciones, como la muerte, claro está, en casos extremos.

Además, Morell (2015) afirma que tarde o temprano llegará la justicia para el quien obre de mala manera. En dicho anime, existe una confrontación intelectual por saber cuál es la mejor justicia para el mundo, donde solamente uno nada más puede ganar, es ahí donde se da entender que el ganador es aquel que tenía el verdadero significado de justicia.

Otro aspecto a tratar es la corrupción de una persona al obtener un poder mucho mayor que él. Esto sucede tal cual, en la realidad, más que todo en la política, puesto que hay personas con tal poder que, en vez de ayudar o aportar al país, hacen todo lo contrario y destinan ese poder para fines no tan loables.

2.2. La amistad

Este elemento es algo que se refleja en una gran cantidad de animes. Desde Dragon Ball Z hasta Bleach. Es muy relevante para la vida, puesto que muchas veces se necesita de alguien para poder superar ciertas cosas, sin amigos no se tendría un rumbo determinado, mucho menos se podría estar bien.

Papalini (2015) hace mención de un anime en especial: Naruto. En él se refuerza el verdadero valor de la amistad; a nunca renunciar a los amigos bajo ninguna circunstancia. Para comprobarlo, se detallarán interesantes frases mencionadas en la serie japonesa como son las siguientes:

“Aquel que rompe las reglas es escoria, pero aquel que abandona a sus amigos son peor que escoria”, “Levántate y camina hacia adelante, tienes las piernas para hacerlo”.

2.3. La religión

Muchos temas presentados en el anime hacen buen uso de los conceptos religiosos occidentales. Sin duda alguna, el ejemplo más famoso es Neon Génesis Evangelion. Esta animación trata de una versión muy interesante de la Biblia, más que todo enfocado en el “Apocalipsis”. En ella hacen aparición seres llamados ángeles, los cuales en este caso solo buscan la destrucción de la humanidad. Además, está la presencia de “Lilith”, que, según la tradición judía, es aquella mujer que precedió a Eva.

Algo necesario a rescatar es la religión en la cual Japón está sumida, la budista. Esto influye en muchas series animadas japonesas, puesto que se basan en lo espiritual. Se tiene términos como el chakra, el haki, el nen, entre otros. Todo ello fuertemente arraigado a la espiritualidad y a la reflexión que tiene que ver con Buda.

2.4. La disciplina

Antes de la llegada de los comerciantes occidentales, Japón estaba sujeto a la tradición de heredar el comercio entre padre e hijo (en realidad sucedió en todo el mundo hasta el auge de la industria). Por eso las actividades más conocidas como la carpintería, la forja, la cocina y la cocción larga se realizan siempre a la perfección, para que su costumbre se convierta en una ceremonia. Un ejemplo es el anime *Barakamon* (2009) de Satsuki Yoshino, en donde el protagonista es un calígrafo profesional, este se empeña mucho en su trabajo para poder llegar lejos en su profesión, demostrando así que los japoneses en la vida real son muy disciplinados al realizar una tarea en específico.

Sarmiento (2019) afirma que la estructura social de los japoneses se basa en la disciplina, porque se considera que las personas capacitadas tienen la personalidad correcta y se convierten en una parte importante de la sociedad. La disciplina la hace más competente en el trabajo, independientemente de la jerarquía o tipo de labor, que puede incluir aspectos artísticos como la animación o creación de mangas.

CAPÍTULO III

Influencia en el mundo

3.1. El boom en Latinoamérica

El anime al llegar a Latinoamérica causó un gran impacto. Muchas veces se veía ese estilo de animación, y se llegó a pensar en un primer momento que eran caricaturas. El causante del impacto que causó en Latinoamérica fue, según Chantiri (2020), el mensaje que dejaba cada uno de esos animes, desde luchar y no rendirte por los sueños, hasta ser una gran y buena persona cada día, pues muchas veces desde niños las personas querían ser como Goku, Naruto, Oliver, ejemplos de superación para salir adelante.

Muchos animes tardaron en llegar a Latinoamérica. Esto se debe al doblaje, pues para que un anime sea doblado a español latino, tenía que ser enviado desde Japón, no sin antes tener un acuerdo con una distribuidora japonesa de anime, y luego de llegar esa versión japonesa, el estudio de doblaje se demoraba aproximadamente 6 meses para terminar cierta cantidad de capítulos.

El claro ejemplo es DBZ, debido a que no todo el anime había sido traducido, lo que hacían era repetir una y otra vez cierta cantidad de capítulos hasta que la traducción quede lista. Sin ir más lejos, en el año 2018, el anime en mención dio la vuelta al mundo, con sus capítulos finales hizo que una gran cantidad de fanática se reuniera en plazas para ver dichos episodios. Fue un acontecimiento que unió a grandes y chicos.

3.2. Impacto cultural del anime

Debido a la animación japonesa algunos han adoptado ciertas costumbres. El dibujo japonés ha influenciado notablemente a casi todo el mundo, pues a lo largo se llega aprender costumbres y culturas a través de dicho dibujo. Desde términos japoneses hasta comidas tradicionales de dicho país. Es más notable su influencia en la realización de eventos dirigidos al anime, donde chicos y chicas van caracterizados de sus personajes favoritos de anime (Cosplay).

El anime no ha sido muy bien visto en un comienzo. Muchas veces las personas, en su mayoría la religión, decían que eran del diablo, y que no aportaba nada a los chicos que veían esto, lo cual era totalmente absurdo, pues dichos dibujos “satánicos” enseñaban muchas cosas, que tal vez otras personas no lo podrían hacer.

El anime es un acercamiento a Japón ya que, en este muestran muchas costumbres lugares entorno y geografía de este dando a conocer un poco la cultura japonesa. ¿Quién no ha querido ir a Japón?, el anime es un pequeño impulso para que un grupo determinado de personas viajen al sol naciente. Como se ha podido notar, este producto aparte de comunicar diferentes aspectos de la vida, también motiva a hacer ciertas cosas que son trascendentales para la persona, muchas veces llegando adoptar cosas de ese místico país.

Conclusiones

Se demuestra que el anime permite adentrarse a un mundo inigualable, donde los mensajes y enseñanzas son el principal motor de este producto audiovisual, lo cual ayuda a diferenciarse de otro tipo de dibujos.

Las representaciones que se tiene en el dibujo japonés ayuda a entender las miles de connotaciones que tienen muchos de estos, así como también aclarar que lo que se ve en esos dibujos puede, de cierta manera, pasar en la realidad.

Todo anime ha tenido influencia en el mundo, además de ello un impacto cultural, con los mensajes que deja. Cada día se expande más ese mundo y los diferentes significados que hay en él son enriquecedores.

Referencias bibliográficas

- Cabrera, A. (2015). *El animé y los medios de comunicación Análisis de caso: Death Note* (tesis monográfica/ tesina). Universidad del Salvador, Buenos Aires, Argentina.
- Chantiri, L. (2020). Anime y manga: ¿Violencia o impacto cultural? BitMe. <https://www.bitme.gg/noticias/anime/anime-manga-violencia-impacto-cultural-dragon-ball-naruto/>
- Córdova, D. (2017). *Análisis de la influencia cultural del anime japonés en la recepción comunicológica de estudiantes de primer a tercer semestre de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil*. Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- Gamarra, T. (2019). *El camino del dolor: el discurso sobre el ciclo bélico de violencia representado en el anime shōnen Naruto Shippūden a partir del relato de Nagato/Pain*. Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.
- Gonzalez, A. (2018, 14 marzo). 7 demenciales cosas que sucedieron en la historia de Japón. VIX. https://www.vix.com/es/mundo/178131/7-demenciales-cosas-que-sucedieron-en-la-historia-de-japon?utm_source=next_article
- Horno, A. (2015). *Animación japonesa. Análisis de series de animes actuales*. Universidad de Granada, Granada, España.
- López, A. (2018). *La narración compleja en el anime postclásico: la ambigüedad. Narrativa en la animación comercial japonesa*. Universitat Jaume.
- Lovegood, L. (2015). La influencia del anime en la adolescencia. Prezi. <https://prezi.com/2w4jdxscffww/la-influencia-del-anime-en-la-adolescencia/>
- Morell, C. (2015). Narratividad, ética y moralidad en la serie de animación japonesa Death Note, Trabajo Final de Grado, Universidad Politécnica de Valencia, Gandia, 2013.
- Papalini, V. (2015). *Anime, Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Buenos Aires.
- Pérez, A. (2015). *El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto*. Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Sarmiento, D. (2019). ¿Por qué el anime es tan popular en Colombia? Señal Colombia. <https://www.senalcolombia.tv/cultura/anime-manga-otaku-japon-influencia>

Velasquez, G. (2017). *Influencia de los animes japoneses en los jóvenes de la asociación cultural A-Shinden Puno 2016*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú.