



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN

PROPUESTA DE INSTRUMENTO PARA ANÁLISIS
SEMIÓTICO DE ESCENAS EN ANIMACIÓN JAPONESA

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN

PRESENTA

JONATAN BARREDO DE LA BARRERA

ASESOR: LUCÍA ELENA ACOSTA UGALDE

Septiembre 2011



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice

Agradecimientos	3
I Introducción	4
1 Semiótica	6
1.1 Definición	6
1.2 Corrientes	6
1.2.1 Corriente francesa	7
1.2.2 Corriente anglosajona	8
1.3 Campo de Estudio	8
1.4 Semiótica de la Imagen	11
1.4.1 El Signo	11
1.4.2 Denotación y Connotación	12
1.4.3 El Mensaje Estético	14
1.4.4 La Imagen	15
2 Animación Japonesa	19
2.1 Historia de la Animación Japonesa	19
2.2 El Anime en México	21
2.3 Anime a partir del año 2000	23
2.4 One Piece	24
2.5 Naruto	25
3 Valores	27
3.1 ¿Qué Son los Valores?	27
3.2 Los Valores para Distintos Tipos de Sociedades	31
4 Propuesta de Instrumento para Análisis Semiótico en Secuencias de Animación Japonesa.	35
4.1 Muestra 1: Escena de One Piece #037	35
4.2 Muestra 2: Escena de One Piece #129	44
4.3 Muestra 3: Escena de One Piece #192	51
4.4 Muestra 4: Escena de Naruto #008	58
4.5 Muestra 5: Escena de Naruto #019	65
4.6 Muestra 6: Escena de Naruto #114	72
5 Conclusiones	80
Bibliografía	91

Agradecimientos

Gracias a mis papás, mis abuelos y toda mi familia por haberme apoyado en todos momentos, sin ellos no hubiera logrado esto

A mi asesora Lucy Acosta por haberme guiado durante la realización de este trabajo

A mis maestros por todos los conocimientos que me dieron

A mis amigos y compañeros por hacer que me la pasara tan bien durante todos los años de escuela

A todos los que me presionaron para que ya me titulara

Y a Jessica, gracias por todo

INTRODUCCIÓN

*“Probablemente la vida no tiene ningún significado
pero quizá puedas encontrar algo interesante que hacer mientras estás vivo”*

Masashi Kishimoto

Desde niño me han gustado las series de animación japonesa, por sus historias, personajes, estilo de arte y la forma en que me mantenían en suspenso. Ya como estudiante de comunicación tuve la inquietud de saber por qué estas caricaturas me llamaban tanto la atención, esta fue una de las razones principales para hacer este trabajo.

También pienso que es importante hablar acerca de la animación japonesa ya que este tipo de series han tenido una aceptación muy fuerte en nuestro país, durante mucho tiempo se transmitían en los canales de televisión abierta varios programas que tuvieron éxito como: “Astroboy”, “Los Caballeros del Zodiaco”, “Los Supercampeones”, “Sailor Moon”, “Dragon Ball” o “Pokemon”. Ahora la animación japonesa ya no aparece tanto en la televisión mexicana, sin embargo con el aumento de velocidad del internet, muchos han optado por ver las series a través de este medio, ya que están disponibles a días o incluso unas cuantas horas después de que se transmiten en Japón y con subtítulos en español, gracias a esto la popularidad de las series japonesas se ha mantenido en nuestro país por lo tanto resulta interesante saber qué tipo de mensajes transmiten.

El *anime*, como es conocida la animación japonesa tanto en su país como en el resto del mundo, incluye en sus temáticas y en la forma de ser de sus personajes una gran variedad de valores que pueden ser entendidos tanto por la cultura oriental como por la occidental. Muchos de los valores que llegan a manejar estas series pueden servir mucho para la sociedad mexicana, por eso se decidió que en el trabajo sobre animación japonesa se tratara también como se integran los

valores en el mensaje que se quiere enviar y cuáles son los valores que se pueden encontrar en estos mensajes.

Además mucho se ha criticado al *anime* por sus escenas violentas y por la sangre que presentan, por eso se han incluido entre las escenas a ser analizadas, algunas donde haya violencia y sangre y así saber si a pesar de presentar estos elementos, también se manejan valores e incluso saber si estos elementos sirven para reforzar un mensaje que integre valores humanos.

Con esto en mente, se escogió hacer una propuesta de instrumento de análisis semiótico, ya que la semiótica nos ayudará a entender qué papel juegan los elementos que hay dentro de las escenas que serán analizadas.

Se hizo una elección de seis secuencias porque lo que se pretende es solo tomar como ejemplo estas para hacer una investigación cualitativa y no cuantitativa para comprobar la funcionalidad del instrumento.

Este instrumento será importante ya que permitiría argumentar la existencia de valores dentro de los mensajes de las series de *anime* pero también podría ser usado para analizar otro tipo de connotaciones, tanto dentro de estas como de otro tipo de animación o cinematografía, cambiando solamente un poco el instrumento.

El trabajo servirá para sistematizar la investigación semiótica en animación japonesa y por consiguiente ayudará a formalizar los resultados que se logren obtener a través de este, en el caso particular de este trabajo la existencia o no de valores humanos en el *anime*.

1 SEMIÓTICA

1.1 DEFINICIÓN

Umberto Eco, escritor y filósofo italiano, piensa que en el momento en que le dirijo a alguien una palabra, un gesto, un sonido, para que conozca algo que yo he conocido antes y deseo que él conozca también, me baso en una serie de reglas que hacen comprensible mi signo. Una de las hipótesis de la semiótica es que, estas reglas o signos existen en todos los procesos de comunicación y se apoyan en una convención cultural. Si se comprendieran de manera intuitiva la semiótica no tendría sentido.

En su libro *La Danza de los Signos*, Victorino Zecchetto contesta la pregunta ¿Qué es la semiótica? de la siguiente forma: “La semiótica es una ciencia que depende de la “realidad de la comunicación”. Primero vivimos y nos comunicamos y en un segundo momento reflexionamos sobre su sentido, su estructura y su funcionamiento. Eso es la semiótica.”¹

1.2 CORRIENTES

Existe discusión entre llamar a esta disciplina semiología o semiótica. El término semiología lo propone Ferdinand de Saussure, lingüista suizo y considerado como el fundador de la lingüística moderna, en tanto que, Charles Peirce, filósofo estadounidense propone el término semiótica. Se puede hablar de semiología si se piensa en una disciplina general que estudie los signos y contemple los signos lingüísticos solo como un reducto particular; pero Roland Barthes, semiólogo francés, invirtió la definición de Saussure considerando la semiología como una

¹ ZECCHETTO, Victorino, *La Danza de los Signos*. Argentina, La Crujía, 2003. Pag.15

translingüística que examina todos los sistemas de signos como reductibles a las leyes del lenguaje. Por ello se cree que los que tienden a un estudio de los sistemas de signos que no dependa necesariamente de la lingüística han de hablar de semiótica.

A pesar de que existen diferencias entre semiología y semiótica, Pierre Guiraud en su libro *La Semiología*, aclara que en la actualidad los dos términos se refieren a la misma disciplina usando en Europa el nombre de semiología y en los países anglosajones el de semiótica.

En esta investigación se ha decidido adoptar definitivamente la palabra semiótica.

1.2.1 Corriente francesa (Saussure)

Según Saussure “la lengua es un sistema de signos que expresan ideas y por esta razón es comparable con la escritura, el alfabeto de los sordomudos, los ritos simbólicos, las formas de cortesía, las señas militares, etc. Simplemente es el más importante de dichos sistemas. Así pues, si podemos concebir una ciencia que estudie la vida de los signos en el marco de la vida social, podría formar parte de la psicología social y por consiguiente de la psicología general; nosotros vamos a llamarla semiología. Podría decirnos en qué consisten los signos y que leyes los regulan.”²

La definición de Saussure es muy importante porque ha servido para desarrollar la disciplina. Umberto Eco piensa que “su definición de signo como identidad de dos caras (significante y significado) ha anticipado y determinado todas las definiciones posteriores”³. Insistió que el signo expresa ideas y que el significado es algo que se refiere a la actividad mental de los individuos dentro de la sociedad.

La principal diferencia con la corriente anglosajona es que “consideraba implícitamente el signo como artificio comunicativo que afectaba a los seres

² DE SAUSSURE, Ferdinand, *Curso de Lingüística General*. Argentina, Editorial Losada, 1945 Pag. 43

³ ECO, Umberto, *Tratado de Semiótica General*. España, Editorial Nueva Imagen, 1978. Pag.43-48.

humanos dedicados intencionalmente a comunicarse y expresarse algo. Los partidarios de una semiología saussureana distinguen con gran claridad entre los signos intencionales y artificiales de todas las manifestaciones naturales y no intencionales a las que no atribuyen el nombre de signos.”⁴

1.2.2 Corriente anglosajona

Por semiosis Peirce entiende “una acción, una influencia que sea o suponga una cooperación de tres sujetos como por ejemplo un signo, un objeto y su interpretante, influencia tri-relativa que en ningún caso puede acabar en una acción entre parejas.”⁵

Los sujetos de la semiosis de Peirce no tienen que ser necesariamente humanos, sino tres entidades semióticas abstractas cuya dialéctica interna no se vea afectada por el hecho que se dé un comportamiento comunicativo concreto.

Según Peirce un signo es algo que está en lugar de alguna otra cosa para alguien en ciertos aspectos o capacidades. Un signo puede representar alguna otra cosa para alguien solo porque esa relación se da gracias a la mediación de un interpretante.

En esta definición de signo no se requiere como condición necesaria que este se emita intencionalmente. Por consiguiente se propone que se defina como signo todo lo que a partir de una convención aceptada previamente pueda entenderse como una cosa que está en lugar de otra.

1.3 CAMPO DE ESTUDIO

Desde el Curso de Lingüística General de Saussure se preveía la posibilidad de que “estudiar todo sistema de signos, cualesquiera que fueran las diferencias

⁴ Idem

⁵ Citado por ECO, Umberto en Idem

existentes entre el lenguaje estudiado y el modelo de lenguaje verbal, significaba fundar a la vez la posibilidad científica de analizar toda una región de lo humano y lo social, por fin convertida en formalizable.”⁶

Para Peirce, la ciencia de la semiótica se divide en tres ramas distintas: la pragmática que implica al sujeto parlante, la semántica, que estudia la relación entre el signo y la cosa significada y finalmente, la sintaxis, que tiene por objeto las relaciones formales entre los signos.

De acuerdo a Eco las reglas de la semiótica y los signos “existen bajo cualquier proceso de comunicación y se apoyan en una convención cultural... en este sentido corresponden al campo semiótico las siguientes investigaciones...”⁷

- Zoosemiótica. Los sistemas de comunicación entre animales.
- Señales olfativas.
- Comunicación táctil.
- Códigos del gusto.
- Paralingüística. Estudia los rasgos de los tonos de la voz y las variantes facultativas en ella.
- Lenguajes tamborileados y silbados.
- Cinésica y proxémica. Estudian los movimientos y la ubicación de las cosas.
- Códigos musicales.
- Lenguajes formalizados.
- Lenguas escritas, alfabetos ignorados y códigos secretos.
- Lenguas naturales.
- Comunicaciones visuales.
 - a) Señaléticas altamente convencionalizadas (banderas, grados militares)
 - b) Sistemas cromáticos (connotación de los colores)
 - c) Vestuario

⁶ CARONTINI, Enrico, Elementos de Semiótica General. España, Ed. Gustavo Gilli, 1979. Pag.17

⁷ ECO, Umberto, La Estructura Ausente. España, Editorial Lumen, 1975. Pag.11-12

d) Sistemas verbo-visuales (cine, televisión, comics, publicidad, papel moneda, cartas, juegos, mapas, etc.)

e) Otros sistemas (íconos y diseños)

- Estructuras narrativas
- Códigos culturales. Comportamiento y valores.
- Códigos y mensajes estéticos.
- Comunicación de masas.
- Retórica.

Enrico Carontini concluye que la semiótica “tiene por objeto cualquier sistema de signos, sea cual sea su sustancia.”⁸ Así como Charles Morris, filósofo y semiótico estadounidense, explica que “algo es un signo no solo porque un intérprete lo descifra como signo de algo, por tanto la semiótica no tiene nada que ver con el estudio de un tipo de objetos en particular, sino con los objetos comunes solo en la medida en que participan en la semiosis”.⁹

Lucia Elena Acosta Ugalde afirma que una de las aportaciones fundamentales que hace Morris a la semiótica es la subdivisión de esta. “La sintaxis se enuncia a partir de las relaciones entre los signos y los objetos denotados, la semántica es formulada a partir de una concepción formal del lenguaje y la pragmática surge de la observación de que hay una cierta relación de los signos con los intérpretes y el contexto”.¹⁰

⁸ CARONTINI, Enrico, Elementos de Semiótica General. España, Ed. Gustavo Gilli, 1979. Pag.29

⁹ Citado en ECO, Umberto. Tratado de Semiótica General, México, Ediciones de Bolsillo, 2005

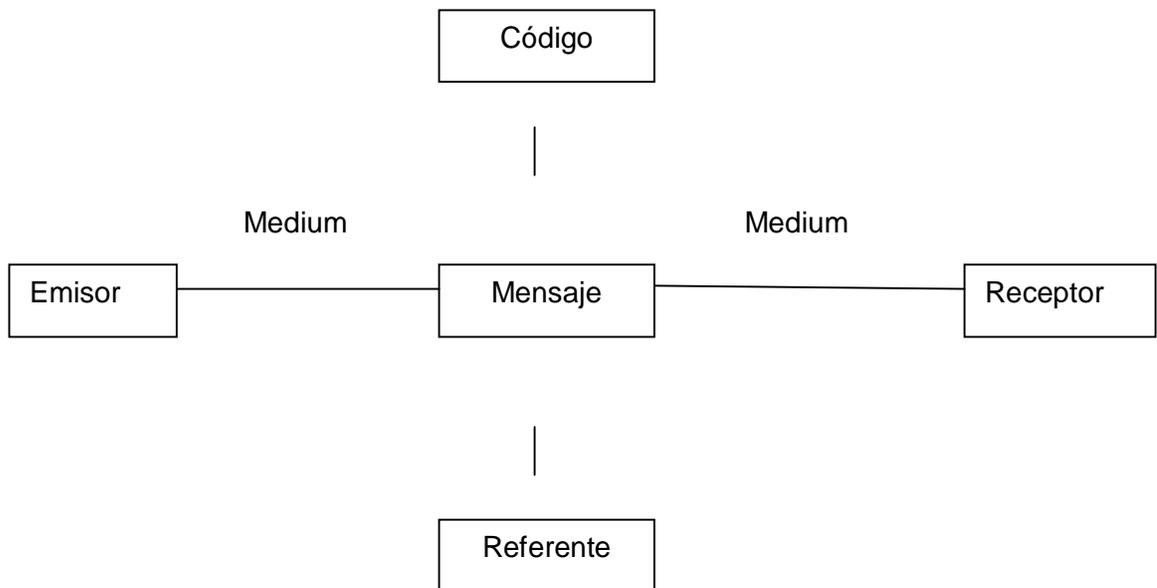
¹⁰ ACOSTA UGALDE, Lucia Elena, Semiótica, discurso visual e intertextualidad. México, FES Acatlán, 2010. Pag 8

1.4 SEMIÓTICA DE LA IMAGEN

De acuerdo con las últimas reflexiones citadas de Eco, Carontini y Morris podemos fundamentar que en la imagen se dan procesos de semiosis, por lo tanto se puede hacer un análisis semiótico en la comunicación visual.

1.4.1 El Signo

En el libro “La Semiología” de Pierre Guiraud se propone un esquema de la siguiente manera:



“La función del signo consiste en comunicar ideas por medio de mensajes. Esta operación implica un objeto, una cosa de la que se habla o referente, signos y por lo tanto un código, un medio de transmisión y un emisor y destinatario.”¹¹

¹¹ GUIRAUD, Pierre, La Semiología. Argentina, Editorial Siglo XXI, 1975 Pag.11

El receptor que percibe un mensaje debe decodificarlo, es decir reconstruir su sentido a partir de signos cada uno de los cuales contiene elementos de ese significado.

En un proceso semiológico, el signo debe resultar obligatoriamente mediado por un tercero que vendría siendo el interpretante para provocar una respuesta del lado del destinatario.

El signo cualquiera que sea su naturaleza está situado siempre en lugar del referente, es decir del objeto que representa.

Peirce distingue tres variedades fundamentales de signo:

- **El ícono** presenta una o varias cualidades del objeto representado. Es el signo que se refiere al objeto que denota en virtud de sus características propias.
- **El índice** es el signo que refiere al objeto que denota en virtud del hecho de estar afectado por este.
- **El símbolo** es un signo constituido como signo fundamentalmente por el hecho de ser comprendido o utilizado como tal.

1.4.2 Denotación y Connotación

La actividad denotativa y connotativa es propia del proceso cognoscitivo humano que se desarrolla mediante el uso de signos. Zecchetto dice que “el binomio denotación-connotación no es indicativo de la oposición entre lo objetivo y lo subjetivo, sino que expresa dos aspectos complementarios del dinamismo de la semiosis: la denotación da razón del aspecto más socializado y consensuado del lenguaje, mientras que la connotación se expande hacia las zonas más evocativas de los signos.”¹²

¹² ZECCHETTO, Victorino, La Danza de los Signos. Argentina, La Crujia, 2003 Pag.141

La denotación está vinculada con lo que directamente expresa y refiere el signo. La operación denotativa no se produce entre un significante y un significado, sino entre el signo y lo que él alude, o sea, en relación con un objeto o estado de cosas referidas. En este sentido, la denotación reporta el valor extensional del signo, esto es, todo lo que él abarca. Además refiere el contenido del signo, tal y como es, asumido o aceptado por un grupo social que lo emplea. Pone más énfasis en lo cognitivo que en lo simbólico del proceso de semiosis, es más bien informativa.

“La denotación... tiene que ver con la comprensión global del signo, en su realidad de significante, de significado y de referente. Conocer denotativamente un signo o enunciado equivale a captar su sentido extensional, que mediante un significante, remite al significado del objeto aludido”¹³

La connotación remite a otras ideas o evocaciones no presentes directamente en la denotación. Es aquello que es sugerido sin ser referido. La connotación asocia al significado del signo nuevos sentidos y le da una apertura semántica que desborda la lectura denotativa.

“Las relaciones que establecen las connotaciones se alimentan de la metáfora, ya que de continuo tienden a suplantar un signo por otro y capturar nuevos significados... asocia y acumula otros significados diseminados en el entorno cultural del lenguaje.

En la connotación hay valores en exceso adicionales que, si bien son agregados por los individuos, dependen siempre también de los soportes significantes... Existen símbolos con connotaciones participadas y que integran un bagaje cultural de un pueblo o grupo social.”¹⁴

¹³ Idem

¹⁴ Idem

1.4.3 El Mensaje Estético

De acuerdo a la subdivisión de las funciones del lenguaje propuesta por Roman Jakobson, un mensaje puede cumplir una o varias de las siguientes funciones:

- a) Referencial: el mensaje pretende denotar cosas reales.
- b) Emotiva: el mensaje tiende a provocar reacciones.
- c) Imperativa: el mensaje es una orden.
- d) De contacto o fáctico: el que tiene por objeto comprobar y confirmar el contacto entre los interlocutores.
- e) Metalingüística: El mensaje que tiene por objeto otro mensaje.
- f) Estética: Cuando el mensaje se estructura de una manera ambigua y se presenta como autorreflexivo.

En un solo mensaje pueden coexistir todas estas funciones y de hecho, en el lenguaje cotidiano, se producen continuas relaciones y superposiciones.

Eco menciona que “un mensaje con función estética está estructurado de manera ambigua, teniendo en cuenta el sistema de relaciones que el código representa. Un mensaje ambiguo resulta extremadamente informativo, porque prepara para numerosas selecciones alternativas.”¹⁵

En el mensaje estético es gracias a la ambigüedad, que se despierta la atención ya que exige un esfuerzo de interpretación con varias líneas y direcciones de decodificación.

Para ver *cómo está hecho* el mensaje, Eco propone las características de la ambigüedad y de la autorreflexión:

- a) Los significantes adquieren significados adecuados solamente por la interacción contextual.
- b) La materia de que están hechos los significantes no es arbitraria respecto a sus significados y a su relación contextual: en el mensaje estético incluso la substancia de la expresión tiene forma.

¹⁵ ECO, Umberto, *La Estructura Ausente*. España, Editorial Lumen, 1975. Pag.160

- c) El mensaje puede abarcar varios niveles de realidad: el técnico y físico de la substancia de que se componen los significantes; el de la naturaleza diferencial de los significantes; el de los significados denotados y connotados; el de las expectativas psicológicas, lógicas y científicas a las que remiten los signos.

1.4.4 La Imagen

Se denomina imagen a la representación figurativa de una cosa, esto es la representación captada a través de los sentidos que pueden permanecer así o ser plasmadas sobre algún material.

Una imagen se define por tres hechos que conforman su naturaleza:

- a) Una selección de realidad sensorial
- b) Un conjunto de elementos y estructuras de representación
- c) Una sintaxis visual.

Por su morfología existen varios elementos en una imagen:

- a) **Punto:** Es el elemento más simple de la comunicación visual, puede adoptar infinitas formas y tener una dimensión variable. Es una dimensión relativa que expresa la parte más pequeña del espacio. Una característica especial del punto es que para existir no es necesario estar representado materialmente en la imagen y se puede hablar de tres tipos de puntos implícitos: centros geométricos, puntos de fuga y puntos de atención (son posiciones de la imagen que por la disposición de los elementos icónicos atraen la atención del observador.) El punto también cumple en la imagen una serie de funciones como: crear pautas o patrones de forma, actuar como foco

de la composición, producir dinamismo, mostrar texturas y aportar la sensación de espacio.

b) **Línea:** se puede definir como la huella de un punto en movimiento o como una sucesión de puntos contiguos sobre un plano. La línea es el elemento más polivalente y por consiguiente el que puede satisfacer un mayor número de funciones en la representación. Tiene dos fines esenciales: señalar y significar. Al igual que el punto no requiere la presencia material en la imagen para existir. Las principales funciones de la línea son: crear vectores de dirección, aportar profundidad, separar planos, organizar el espacio, dar volumen y representar tanto la forma como la estructura de un objeto.

c) **Plano:** Es la superficie donde reside la imagen

d) **Color:** Es una experiencia sensorial que se produce gracias a tres factores: Una emisión de energía luminosa, la modulación física que los objetos hacen con esa energía y la participación del un receptor en el caso de los seres humanos, la retina. Las características principales del color son la tonalidad, la saturación y la temperatura del color. Los colores también pueden cargar con una simbología como es el caso de las banderas o emblemas de los países, instituciones o grupos sociales. Los colores aportan en sí mismos significados:

Negro = misterio, oscuridad, elegancia, muerte, pena, etc.

Blanco = luz, paz, inocencia, sinceridad, frialdad, etc.

Rojo = sangre, vida, agresividad, dinamismo, acción, etc.

Amarillo = Calor, luz, riqueza, traición, cobardía, mentira, etc.

Verde = ecología, tranquilidad y esperanza.

Azul = tristeza, infinito, confianza, fidelidad, seriedad, etc.

e) **Forma:** Es lo que permite identificar al objeto representado

f) **Textura:** Es una agrupación de pautas que dan la sensación de superficie.

“Un signo visual marca una relación constante de dependencia entre una expresión (significante) y un contenido (significado). La relación que existe entre expresión y contenido es tan fuerte y cerrada que es imposible que un contenido exista sin expresión o que una expresión exista sin contenido”¹⁶

1.4.5 Kinésica y Proxémica

La kinésica es la disciplina que estudia los mensajes no verbales que se producen a través de los movimientos corporales de los individuos que interactúan, estos pueden darse a través de los movimientos de los miembros del cuerpo, los gestos, las miradas, movimientos de la boca como sonrisas y el tacto.

El término fue usado por primera vez en 1952 por Ray Birdwhistell y proviene del griego kineo que significa movimiento.

Birdwhistell argumentaba que todos los movimientos del cuerpo tienen un significado y que estas formas no verbales del lenguaje tienen una gramática que puede ser analizada de manera similar al lenguaje hablado.

La proxémica en cambio estudia el significado de la distancia que hay entre los individuos que interactúan.

En una primera categorización del espacio que las personas utilizan para interactuar, Edward T. Hall, antropólogo que acuñó el término, nos dice que hay cuatro tipos de distancia:

Distancia íntima, utilizada para abrazar, tocar o susurrar, va de los 15 a los 46 centímetros.

¹⁶ ACOSTA UGALDE, Lucía Elena, Semiótica, discurso visual e intertextualidad. México, FES Acatlán, 2010. Pag 8

Distancia personal, es utilizada por buenos amigos o familiares y es de los 46cm a 1.20 metros.

Distancia social es con la que interactúan los conocidos y va de 1.2 a 3.7 metros.

Distancia pública que es con la que se dan discursos y para hablar a varias personas.

Aunque también hace notar que en distintas culturas estas distancias pueden variar como en las culturas de herencia latina como la mexicana estas distancias son más cortas y en las nórdicas es al contrario.

2. ANIMACIÓN JAPONESA

La animación japonesa es llamada comúnmente anime, término que viene de la abreviación de la palabra *animation* y es distribuido por lo general vía televisión, directo a video o en cines y puede contar historias de todos los géneros de ficción.

2.1 HISTORIA DE LA ANIMACIÓN JAPONESA

El anime comenzó a principios del siglo XX, cuando los directores de películas japonesas experimentaron con las técnicas de animación que se utilizaban en Francia, Alemania, Estados Unidos y Rusia. El anime más antiguo del que se tenga conocimiento fue exhibido en 1917 y era un film de dos minutos sobre un samurái que quería probar su espada y al final es derrotado. La primer animación japonesa hablada fue “*Chikara to Onna no Yo no Naka*” (El Mundo del Poder y las Mujeres) exhibida en 1933.¹⁷

Para los años 30 la animación se había convertido en una alternativa para contar historias en cine ya que grabar películas en Japón con personas reales era muy difícil por problemas de financiamiento.

En 1958 Toei Animation, una compañía fundada 10 años antes, produjo el primer largometraje animado a color en Japón, la película llamada “*The Tale of the White Serpent*”, y ya para la década de los 60 el anime se exhibía en cines y era programado en televisión, la primera serie que se transmitió fue “*Otogi Manga Calendar*”. Pero la animación japonesa gana popularidad hasta 1963, cuando un dibujante de manga (comics japoneses), llamado Osamu Tezuka crea Astro Boy y es llevado a la televisión. A Tezuka se le considera el “*Padre del anime*” y “*El*

¹⁷ Japan: An Illustrated Encyclopedia. Japón, Kodansha, 1993

Equivalente japonés de Walt Disney".¹⁸ Además se considera que él es el responsable de hacer que los personajes en el anime tengan ojos grandes, ya que se inspiró en los ojos de Betty Boop, Bambi y Mickey Mouse.

En los años 70 creció la variedad de temas que eran tratados en la animación japonesa, de esta manera se podían ver animes de deportes como "*Ashita no Joe*", de drama como "*Heidi*", aventuras como "*Future Boy Conan*", fantasía, como "*Lupin III*", y un género que tuvo mucha popularidad fue el de los *mechas* o robots gigantes como: "*Crucero Estelar Yamato*", "*Mazinger Z*", "*Fuerza G*" o "*Gundam*".

Y en los 80 la popularidad de los animes fue en crecimiento y en Japón empezó a existir una subcultura que después fue llamada *otaku*. Esta se hizo aún más pronunciada por la creación de revistas especializadas en anime y por la salida de la serie de Rumiko Takahashi llamada "*Urusei Yatsura*".¹⁹

Durante este periodo de tiempo, uno de los animes más influyentes, "*Nausicaa del Valle del Viento*" fue lanzado por Hayao Miyazaki reconocido por ser el director de "*Lupin III*", esta película dio un prestigio extra a la animación japonesa y permitió el desarrollo de proyectos más ambiciosos. Además Hayao Miyazaki fundó Studios Ghibli que durante los 80's lanzarían películas como: "*Rapyuta: Castillo en el Cielo*", "*Mi Vecino Totoro*" y "*Tumba de Luciérnagas*". Además otras productoras lanzaron películas animadas como "*Neo Tokyo*" y "*Akira*", esta última se daría a conocer alrededor del mundo.

Otro fenómeno que empezó en esa década fue la producción de series animadas directo a video, o sea que no eran transmitidas en televisión ni puestas en cine, sino que se vendían en VHS y en un futuro en DVD, a estas series se le conoce como OVAs (Original Video Animation).

También en esta década se empezaron a producir series que con el tiempo se darían a conocer en occidente con mucho éxito como: "*Los Caballeros del*

¹⁸ Tezuka Osamu Monogatari producida por Tezuka Productions, 1992

¹⁹ http://www.japaneselifestyle.com.au/culture/anime_history_golden_age.html

Zodiaco”, “*Los Supercampeones*” y las series de Akira Toriyama “*Dr. Slump*” y “*Dragon Ball*” que es una de las más populares en todo el mundo.

Ya en los años 90 muchas series de animación se exportaban a occidente y se dieron nuevos géneros como el llamado *magical girls* encabezado por “*Sailor Moon*” y “*Las Guerreras Mágicas*”.

Otra compañía lanzó una serie que se volvería de culto llamada “*Evangelion*”, la cual fue bastante polémica debido a su contenido y temas basados en la religión, pero esta serie influyó para que se realizaran animes más experimentales. Estudios Ghibli realiza la película “*La Princesa Mononoke*” que también recibe buenas críticas alrededor del mundo. Muchas series gozaron de popularidad dentro y fuera de Japón, “*Pokemon*” basada en el videojuego del mismo nombre, “*Ranma ½*” de Rumiko Takahashi, “*Los Justicieros*”, “*Slam Dunk*”, “*Yu-Yu Hakusho*”, “*Samurai X*” o “*Cowboy Bebop*” también son buenos ejemplos.

2.2 El Anime en México

A mediados de los años 60, a la par de Superman y Los Picapiedra hacía aparición en el Canal Cinco el pequeño niño robot Astroboy, que tuvo mucha aceptación en el público infantil e hizo que pronto Televisa incluyera otras series de animación japonesa en su programación, así para los años 70's se transmitieron series como “*Kimba, el León Blanco*” y “*Meteoro*”.

A finales de los 70, llegaron a la televisión mexicana dos series que “marcarían época”.²⁰ “*Heidi*” y “*Remi*” gozaron de grandes niveles de audiencia en personas de todas las edades²¹. En el Canal Ocho se transmitía “*La Princesa Caballero*” y en el 13 se podía ver “*Crucero Estelar Yamato*” y la caricatura estelar del canal “*Candy Candy*”.

²⁰ VAZQUEZ CEJA ARTURO (2005). “El Boom del Anime”, Conexión Manga, México, Num. 6 Pag. 3

²¹ Idem

Para los años 80' *"Transformers"* se volvería la serie favorita de los niños y a la par de esta serie se transmitieron otras como *"La Princesa de los Mil Años"* y *"Sandy Bell"*. A mediados de la década llegaría otra serie que provocaría revuelo: *"Mazinger Z"*. Esta serie tuvo un éxito arrollador debido en gran parte a la polémica que causaban sus escenas violentas. Después de esta serie se puso un estricto estándar de censura para las caricaturas que llegaban de Japón. Así pues llegó *"Robotech"* con gran publicidad pero debido a la censura muchos episodios fueron incomprensibles y no tuvo el éxito esperado en nuestro país.

En los años 90 empezaría el llamado *boom del anime* con *"Los Caballeros del Zodiaco"*, que se comenzó a transmitir a finales de 1992 los sábados a las 6:30 de la mañana en el canal 13 y poco a poco su popularidad fue creciendo.

"Poco le importaba a los jóvenes desmañanarse con tal de ver las aventuras de los Caballeros de Bronce y tal respuesta no pasaría desapercibida por TV Azteca"²²

En la barra infantil de "Cari-tele" que se transmitía los sábados por canal 13 pudimos ver *"Las Aventuras de Fly"* y el siguiente gran éxito del canal *"Sailor Moon"* que consiguió atraer al público femenino y gracias a esto se trajo otra serie del mismo estilo: *"Las Guerreras Mágicas"*.

Por su parte Televisa trajo *"Supercampeones"* que trataba sobre fútbol, que en un país como el nuestro tenía un éxito asegurado. Pero el gran triunfo de Televisa en cuanto a anime vendría con *"Dragon Ball"* que fue tan popular que aún siguen pasando las repeticiones. Otra serie que tuvo mucha aceptación y también era transmitida en Televisa fue *"Ranma ½"*.

La popularidad de las caricaturas japonesas tendría un descenso muy marcado a finales de los 90 donde pocas series gozaron popularidad como *"Pokemon"*. La mayoría de las series eran transmitidas de forma incompleta como fue el caso de *"Escaflowne"*, *"Zenki"*, *"Slam Dunk"* o *"Justicieros"*.

²² Idem pag. 4

Pero el *boom del anime* sirvió para generar una subcultura de aficionados a la animación japonesa en el país que siguieron consumiendo series a pesar de que no eran transmitidas, así que para poder verlas recurrieron al mercado ilegal.

2.3 Anime a partir del año 2000

Para el año 2000 en Japón seguían teniendo aceptación las historias que seguían la fórmula de *“Evangelion”*. Series como *“Lain”*, *“Boogiepop Phantom”*, *“Paranoia Agent”* o *“Gantz”* se transmitían en horario nocturno por sus contenidos más adultos. Otro género que ganó popularidad fue el de argumentos basados en juegos de citas o novelas visuales que generalmente cuentan historias románticas.

Además las series de acción mantuvieron un gran auditorio y hay muchos ejemplos de ellas como: *“One Piece”*, *“InuYasha”*, *“Shaman King”*, *“Fullmetal Alchemist”*, *“Code Geass”* *“Naruto”*, *“Death Note”* y *“Bleach”*.

En México estas series se transmitieron por televisión de paga y algunas llegaron a transmitirse en televisión abierta de manera incompleta.

Cuando Internet fue ganando más velocidad con la banda ancha, se empezaron a subir los episodios de distintas series, poco a poco esto fue evolucionando hasta que pocos días o en ocasiones unas cuantas horas después de que el episodio salga al aire en la televisión japonesa, se puede ver o descargar en páginas como YouTube, y no solo eso sino además con subtítulos en tu idioma, a esto se le llamó *fansub*. En México una vez que se reúnen varios episodios son puestos a la venta de manera ilegal en tianguis y tiendas. Así las series ganan aficionados en México sin siquiera ser transmitidas por la televisión.

Además las películas japonesas de animación también ganaron mayor reconocimiento en esta década en gran parte por el éxito de *“El Viaje de Chihiro”*

de Hayao Miyazaki. Y por esos años se hizo la animación japonesa más cara de la historia: “*Steamboy*”.²³

2.4 One Piece

Esta serie está adaptada del *manga* del mismo nombre creado por Eiichiro Oda en 1997. Oda ha dicho que fue influenciado por *Dragon Ball* para crear *One Piece*.

El anime se empezó a transmitir a finales de 1999 en Japón producido por Toei Animation. Ha entrado en varias listas como uno de los mejores en la historia en Japón.²⁴

La serie tiene “una peculiar estética con un diseño de personajes alargados y caricaturescos, escenarios saturados, ropa bizarra, ángulos de cámara que distorsionan las cosas y caras muy sombreadas.”²⁵ Esto permite a la serie lograr la característica de ser totalmente tonta y muy seria al mismo tiempo, “poniendo en escena chistes hilarantes y brutalidad con un peso igual”²⁶

La trama se centra en un joven llamado Luffy que quiere convertirse en el rey de los piratas y encontrar el legendario tesoro llamado *One Piece*. Para lograr eso tendrá que navegar por el mar llamado *Grand Line* que es considerado el mar más peligroso de todos, “la tumba de piratas” o “un mar donde lo extraño es común”.

Durante el camino también deberá hacerse de una tripulación que hasta la fecha consta de 9 elementos: el espadachín Zoro, un ex cazador de piratas que busca convertirse en el mejor espadachín del mundo; la navegante Nami, una ladrona que quiere dibujar el mapa del mundo; el tirador Usopp, un mentiroso que quiere llegar a ser un valiente guerrero del mar; el cocinero Sanji, que busca un mar

²³ http://www.bbc.co.uk/films/2005/11/22/steamboy_2005_review.shtml

²⁴ <http://www.animenewsnetwork.com/news/2005-09-23/tv-asahi-top-100-anime>

²⁵ [Animenewsnetwork.com/One Piece DVD Season 1 Part 1 - Review - Anime News Network.mht](http://www.animenewsnetwork.com/One+Piece+DVD+Season+1+Part+1+-+Review+-+Anime+News+Network.mht)

²⁶ Idem

donde hay todos los peces del mundo llamado *All Blue*; el médico Chopper, un reno-humano; la arqueóloga Nico Robin, que busca descubrir la verdadera historia del mundo; el carpintero Franky, que es un cyborg; y el músico Brook, un esqueleto viviente.

Además de los peligros del mar, como monstruos marinos gigantes, tormentas o remolinos, los piratas de Luffy, llamados *la Tripulación del Sombrero de Paja*, deberán enfrentarse a otros piratas y a la Marina dirigida por el Gobierno Mundial que al parecer esconde algo.

La serie aún continúa y lleva más de 10 años al aire en Japón con más de 500 episodios, en México se transmitió por el canal 5.

2.5 Naruto

Naruto es una adaptación del *manga* del mismo nombre creado por Masashi Kishimoto en 1999. La animación fue hecha por Studio Pierrot y se estrenó en Japón el 3 de Octubre del 2002, la primera parte de la historia terminó el 8 de Febrero del 2007. La segunda parte cambio de nombre a Naruto Shippuden y empezó el 15 de febrero del 2007 y todavía se transmite. También ha entrado en las listas de mejores animes de la historia y de los más vistos.²⁷

El autor de la historia Masashi Kishimoto ha dicho que los personajes están hechos para complementarse unos a otros y los villanos para representar lo contrario a los valores morales de los personajes y ha admitido que se centra en ilustrar la diferencia en valores, ya que es importante para la creación de los villanos.²⁸

En cuanto al arte de la serie se ha dicho que “sirve para que la trama sea dramática, emocionante y encaja para la historia que se está contando”²⁹

²⁷ <http://www.animenewsnetwork.com/news/2005-09-23/tv-asahi-top-100-anime>

²⁸ KISHIMOTO, Masami, Uzumaki: The Art of Naruto. USA, Viz Media, 2007, pag.142

²⁹ www.mangalife.com

La historia se centra en Naruto, un niño de 12 años que tiene encerrado dentro de su cuerpo un monstruo que atacó a su aldea. Naruto vive en la aldea ninja de Konoha, al principio de la serie es un estudiante en la academia ninja, la mayoría de la gente le tiene miedo o lo rechaza por tener sellado dentro de su cuerpo al monstruo que los atacó. Por esto Naruto quiere convertirse en *Hokage*, que es el líder y el mejor ninja de la aldea, para ser reconocido por todos. Al lograr graduarse de la academia ninja, es puesto en equipo con dos compañeros más, Sasuke que es considerado un ninja genio y al que Naruto ve como rival, Sasuke busca vengarse de su hermano quien asesinó a toda su familia. La otra compañera de Naruto es Sakura, la niña que le gusta pero Sakura está enamorada de Sasuke. Mientras la historia se desarrolla muchos ninjas aliados y enemigos aparecen. Entre los enemigos principales se encuentran Orochimaru, un ninja legendario que busca transferir su alma al cuerpo de Sasuke para obtener su poder y destruir la aldea de Konoha y la organización llamada *Akatsuki* que quiere el monstruo que Naruto lleva dentro de su cuerpo, entre los miembros de esta organización se encuentra el hermano de Sasuke.

Esta serie se transmitía en México por canal 5 y en televisión de paga por Cartoon Network.

3. VALORES

3.1 ¿Qué Son los Valores?

La génesis del valor humano se desprende del vocablo latín *aestimable* que le da significación etimológica al término. Pero con el proceso de generalización del pensamiento humano que tiene lugar en los principales países de Europa, adquiere su interpretación filosófica, aunque es hasta el siglo XX cuando comienza a utilizarse el término axiología (del griego *axia*, valor y *logos* estudio).

Los valores surgen en la relación práctico-objetiva y no en el simple conocimiento de las cosas por el hombre. Son el resultado de la actividad práctica de los humanos. En valor también pueden convertirse determinadas formaciones espirituales, ideas o teorías.

De tal forma los valores no existen fuera de las relaciones sociales, de la sociedad y el hombre. El valor es un concepto que por un lado expresa las necesidades cambiantes del hombre y por otro fija la significación positiva de los fenómenos naturales y sociales para la existencia y desarrollo de la sociedad.

“Los valores no existen por sí mismos; necesitan de un depositario en que descansar. Se nos aparecen por tanto, como meras cualidades de esos depositarios... Pero el valor no agrega ni confiere ser.”³⁰

Los valores se pueden diferenciar entre los valores de las cosas (valores objetivos) y valores de la conciencia (valores subjetivos). “El valor será objetivo si existe independientemente de un sujeto o de una conciencia valorativa; a su vez,

³⁰ FRONDIZI, Risieri, ¿Qué son los valores? Introducción a la Axiología. México, Fondo de la Cultura Económica, 1972. Pag. 15-16

será subjetivo si debe su existencia, su sentido o validez a reacciones, ya sean fisiológicas o psicológicas, del sujeto que valora.”³¹

Se han adoptado criterios a partir de los cuales se establece la categoría o la jerarquía de los valores. Algunos de estos criterios son:³²

- a) Durabilidad: Los valores se reflejan en el curso de la vida. Hay valores que son más permanentes en el tiempo que otros.
- b) Integralidad: Cada valor es una abstracción íntegra en sí mismo, no es divisible.
- c) Flexibilidad: Los valores cambian con las necesidades y experiencias de las personas.
- d) Satisfacción: Los valores generan satisfacción en las personas que los practican.
- e) Polaridad: Todo valor se presenta en sentido positivo y negativo; todo valor conlleva un contravalor.
- f) Jerarquía: Hay valores que son considerados superiores y otros como inferiores. Las jerarquías de valores no son rígidas ni predeterminadas; se van construyendo progresivamente a lo largo de la vida de cada persona.
- g) Trascendencia: Los valores trascienden el plano concreto; dan sentido y significado a la vida humana y a la sociedad.
- h) Dinamismo: Los valores se transforman con las épocas.
- i) Aplicabilidad: Los valores se aplican a diversas situaciones de la vida: entrañan acciones prácticas que reflejan los principios valorativos de la persona.
- j) Complejidad: Los valores obedecen a causas diversas, requieren complicados juicios y decisiones.

No existe una ordenación o clasificación única de los valores, las jerarquías valorativas son cambiantes, fluctúan de acuerdo a las variaciones del contexto. La clasificación más común separa los valores lógicos, éticos y estéticos.

³¹ Idem Pag. 27

³² Idem

Los valores éticos o morales son los valores humanos del hombre como persona. Los valores humanos son “los que emanan del deseo de ser, de las posibilidades o potencialidades más propias del ser humano, aquellas que lo realizan en su propia humanidad, en su propio ser... Es decir el humanismo como lo comprende Heidegger cuando afirma que el humanismo consiste en reflexionar y velar porque el hombre sea humano y no inhumano o bárbaro, es decir fuera de su esencia.”³³

Estos valores son cualidades de los hombres que lo van transformando y al mismo tiempo esta transformación también transforma los valores. “Son los valores que expresan la esencia del hombre, a la vez que la van transformando y enriqueciendo históricamente con las grandes creaciones de la cultura, la civilización y la humanización; son en concreto valores de la libertad, la paz, la igualdad, la justicia, el amor, la racionalidad.”³⁴

En un sentido todos los valores son humanos ya que el hombre es el que da valor a algo pero los valores humanos son los que “específica y directamente recaen sobre el hombre mismo.”³⁵

Respeto, generosidad, autocontrol, lealtad, fidelidad, disposición a defender lo que uno cree, sentido del juego limpio, independencia de pensamiento, persistencia, todos o la mayoría de estos ejemplos “son cualidades personales: son formas de ser que las personas pueden asumir o no en su pensamiento o acción.”³⁶

Como ya vimos las personas valoran las cosas y entre ellas destacan las cualidades del hombre y las formas de ser y de actuar de los individuos.

Haydon menciona algunas de las características que pueden poseer los valores morales³⁷:

- Tienen que ver con la forma de comportarse de las personas

³³ GONZÁLEZ, Juliana, Los Valores Humanos en México. México, Siglo XXI, 1997, Pag. 37

³⁴ Idem Pag.38

³⁵ Idem

³⁶ HAYDON, Graham, Enseñar Valores: Un Nuevo Enfoque. España, Ediciones Morata, 2003, Pag.49-50

³⁷ Idem Pag. 55

- De aquí se deduce que es posible que se incline a expresar algunos de sus valores con palabras como *deber* o *no deber*.
- Puede considerar alguna persona, particularmente importantes algunos de sus valores, que, en último término, tendría que mantener, aunque tuviera que abandonar o comprometer otras cosas de todo tipo.
- Algunos se producen desde el exterior con independencia de sus sentimientos o de lo que le convenga en una situación concreta.
- Algunos valores se aplican a muchas personas.

De acuerdo a lo anterior muchas cualidades pueden ser consideradas como valores y sería muy difícil nombrar todos los valores éticos que hay, por lo tanto a continuación se definirán algunos que se podrían encontrar en este análisis:

- **Coherencia:** Actitud lógica y consecuente con una posición anterior. Es el valor que nos hace actuar siempre de acuerdo a nuestros principios.
- **Perseverancia:** Mantenerse constante en la prosecución de lo comenzado, en una actitud o en una opinión.
- **Voluntad:** Intención, ánimo o resolución de hacer algo. La voluntad nos hace realizar cosas por encima de las dificultades, los contratiempos y los estados de ánimo.
- **Serenidad:** Es la cualidad de conservar la calma en medio de nuestras ocupaciones y problemas, mostrándonos cordiales y amables con los demás.
- **Paciencia:** Es la facultad de padecer o soportar algo sin alterarse.
- **Sencillez:** Es la cualidad de una persona que es natural, espontánea y que obra con llaneza.
- **Amistad:** Es el afecto personal compartido con otra persona, que nace y se fortalece con el trato.
- **Tolerancia:** Respeto a las ideas, creencias o prácticas de los demás cuando son diferentes o contrarias a las propias.

- Gratitude: Sentimiento que nos obliga a estimar el beneficio o favor que se nos ha hecho o ha querido hacer, y a corresponder a él de alguna manera.
- Sinceridad: Sencillez, veracidad, modo de expresarse libre de fingimiento.
- Generosidad: Inclinação o propensión del ánimo de anteponer el decoro a la utilidad y al interés.
- Sacrificio: Acción de peligro o trabajo a que alguien se sujeta por consideraciones que a ello mueven
- Flexibilidad: Que no se sujeta a normas, dogmas y trabas. Es la capacidad de adaptarse rápidamente a las circunstancias.
- Superación: La cualidad de ir mejorando en algo mediante planeación, esfuerzo y trabajo continuo.
- Compromiso: La facultad de utilizar nuestras capacidades para sacar adelante aquello que se ha confiado.
- Responsabilidad: Poner cuidado y atención en aquello que se hace y se dice.
- Carácter: Fuerza y elevación del ánimo natural de alguien, firmeza y energía.
- Lealtad: Es la cualidad de la observancia de la fe que alguien debe a otra persona.
- Valentía: Cualidad del ánimo que mueve a acometer resueltamente grandes empresas a pesar de haber peligro.

3.2 Los Valores para Distintos Tipos de Sociedades

Como ya se mencionó cada persona da valor a alguna cosa o cualidad de distinta manera y así como en una sociedad una persona puede dar más, menos o nulo valor a algo que otra persona dentro de esa misma sociedad, tratándose de personas en sociedades distintas la diferencia entre una persona u otra cambia más radicalmente.

Debido al contexto en que se vive, la historia de una sociedad, su cultura y sus tradiciones, las cualidades a las que se dan más valor cambian dependiendo de todas estas variables. Por lo tanto los valores cambian de región en región y de país en país o de una época a otra.

Como las animaciones que serán analizadas son de origen japonés pero se ven en todo el mundo hay que observar la diferencia entre el pensamiento japonés y el mexicano.

Por ejemplo una de las diferencias principales según la encuesta mundial de valores, es que Japón es el país donde más personas tienen valores laicos y racionales mientras que México sigue teniendo mayoría de personas que tiene valores tradicionales apegados a la religión.

Y por el contrario una de las similitudes en la forma de pensar es que en los dos países los valores para la supervivencia se han dado por sentados dando lugar a que la gente se preocupe más por los valores como la igualdad aunque estando los dos todavía muy lejos de países como Suecia u Holanda que son los que mayor tolerancia a los grupos minoritarios tienen.³⁸

En esta encuesta realizada de 1999 a 2002 podemos ver que en cuanto a lo que a las personas dan más importancia en su vida diaria, México da más importancia a la familia que Japón.³⁹

En uno de los valores más recurrentes en la animación japonesa que es la amistad, Japón se coloca en el lugar 29 del mundo donde el 48% de las personas consideran la amistad como algo muy importante mientras que México está posicionado en el lugar 45 con el 38% de personas que consideraron la amistad como algo muy importante. El primer lugar de los países donde más valor se le da a la amistad esta Uganda donde el 75% de las personas consideran la amistad como algo muy importante, el país latinoamericano mejor colocado fue El Salvador con 65%. Algo curioso es que la misma pregunta realizada en 1990 el resultado

³⁸ www.worldvaluessurvey.org

³⁹ Idem

arrojó que en México solo el 25% de las personas contesto que la amistad era algo muy importante y para el 2002 aumento el número de personas que consideraban este valor como muy importante.⁴⁰

En cuanto a la importancia del trabajo México está muy por encima de Japón, de acuerdo a esta encuesta en Japón el 49% de las personas consideran el trabajo como algo muy importante en sus vidas mientras que en México el 87% lo consideran así. El país con mayor porcentaje fue Tanzania y después El Salvador.⁴¹

Como ya se dijo, la religión en Japón no es algo muy importante y solo el 7% de las personas piensan que sí lo es, mientras en México el 68% de las personas la consideran muy importante en sus vidas, cabe destacar que este pensamiento va en descenso en las nuevas generaciones, en México las personas de más de 30 años que toman la religión como muy importante en sus vidas alcanza el 73% a diferencia de los menores de 30 en que el 59% lo considera así.⁴²

En la pregunta de si servir a las demás personas era muy importante en sus vidas hay también una gran diferencia en México el 64% de las personas encuestadas lo considera así, colocándose en la 5ta posición, a diferencia de Japón donde la idea de ser servicial alcanza solo el 9%.⁴³

En esa misma encuesta se les preguntó a las personas que cualidades consideraban más importantes en la educación de sus hijos. En algunos aspectos la sociedad mexicana y la sociedad japonesa piensan igual, por ejemplo en ninguno de los dos países se considera muy importante la enseñanza de buenos modales, tampoco la cualidad del trabajo duro, en México el 30% lo tomo en cuenta mientras que en Japón el 27%. En enseñarle a ser desinteresado a sus hijos Japón obtuvo el 53% y México el 50%. Donde los dos países obtuvieron alto

⁴⁰ INGLEHART, Ronald, Human Beliefs and Values. México, Ed Siglo XXI, 2004

⁴¹ Idem

⁴² idem

⁴³ Idem

porcentaje fue en ser tolerantes ambos con el 71% de encuestados que dicen que enseñarles tolerancia y respeto a sus hijos es muy importante.⁴⁴

En otros aspectos hay diferencias muy marcadas entre la forma de pensar mexicana y la japonesa. Japón ocupa el tercer lugar mundial en enseñarles a sus hijos a ser independientes mientras que México ocupa la posición 53. Ambos países toman muy en cuenta el que sus hijos sean responsables pero es mucho mayor en Japón con el 91% ocupando el cuarto lugar mundial y en México el 77% piensa que la responsabilidad es muy importante. Tener determinación y perseverancia es muy importante en Japón donde el 69% piensa así mientras México tiene solo el 33%. Donde mayor diferencia hay es que en México se piensa que es muy importante que los hijos sean obedientes con el 60% de las personas que piensan así, mientras en Japón esto no les parece muy importante, donde nada más el 4% piensa de esta manera ocupando la última posición dentro de los países encuestados.⁴⁵

Como se puede ver en algunos aspectos la cultura japonesa y la mexicana valoran las mismas cualidades, mientras en otros piensan de manera muy distinta, por lo que en las animaciones se pueden mostrar valores que en México no son tomados tan en cuenta como el valor de la determinación y la perseverancia que es muy recurrente en la animación japonesa.

⁴⁴ Idem

⁴⁵ Idem

4. PROPUESTA DE INSTRUMENTO PARA ANÁLISIS SEMIÓTICO EN SECUENCIAS DE ANIMACIÓN JAPONESA

4.1 Muestra 1: Escena de One Piece #037

Contexto de la Escena

Para entender mejor esta escena es necesario conocer un poco mejor el pasado de Luffy, cuando era niño conoció a un pirata muy famoso llamado “El Pelirrojo” Shanks. Unos bandidos secuestraron a Luffy, Shanks los siguió al mar, pero antes de poder rescatarlo aparece un monstruo marino que se come al bandido y piensa hacer lo mismo con Luffy, en el último momento Shanks lo rescata pero el monstruo marino se come el brazo del “Pelirrojo”. Al irse de la isla Shanks le deja su sombrero de paja a Luffy y le dice que debe convertirse en un gran pirata y cuando lo consiga lo busque para devolverle el sombrero. Desde ese momento Luffy considera el sombrero de paja como su tesoro.

Otro aspecto para entender la escena es la historia de Nami, la navegante de la tripulación de Luffy; desde que vio un cartel de “se busca” de un pirata llamado Arlong empezó a actuar de forma extraña hasta que en un momento de confusión, roba el barco de Luffy y se dirige a su pueblo natal. Al llegar a la isla se dan cuenta de que Nami es parte de la tripulación del pirata Arlong y por unos momentos la consideran una traidora. Poco después hablan con su hermana que les cuenta la historia de su infancia. Resulta que ella y su hermana son adoptadas por una *marine* (miembro del ejército del gobierno del mundo de One Piece), que al verlas abandonadas decide hacerse cargo de ellas, aunque son muy pobres logran tener una infancia feliz donde Nami desarrolla sus habilidades para dibujar mapas, hasta que un día Arlong llega a su pueblo y decide cobrarle a los habitantes un impuesto por habitar ahí pero su mamá no puede pagar más que para sus hijas y es asesinada enfrente de los ojos de las niñas, Nami es secuestrada porque descubren su habilidad para dibujar mapas. Luego regresa a la aldea con un tatuaje de la tripulación de Arlong y le dice al resto del pueblo que se ha unido a la tripulación del pirata. Lo que nadie sabe es que hizo un trato, en este Arlong le vendería el pueblo por 100 millones de *bellis* (moneda del mundo de One Piece) además de dibujar mapas para él, así Nami se convierte en una ladrona.

Al momento de regresar al pueblo solo le hacen falta unos cuantos millones para poder pagarle a Arlong pero este hace un trato con un *marine* corrupto para que le confisquen todo el dinero. Al enterarse de esto la gente del pueblo decide levantarse en armas contra Arlong.



Fig. 1 Nami al recordar a Aarlong ve su tatuaje furiosa



Fig. 2 Nami desesperada se entierra un cuchillo en el tatuaje



Fig. 3 Luffy detiene a Nami



Fig. 4 Nami le dice a Luffy que se vaya



Fig. 5 Luffy le pone su sombrero a Nami



Fig. 6 La tripulación de Luffy lista para pelear

Episodio: 037	Título: ¡Luffy Se Levanta! El resultado de una Promesa Rota	Minuto: 15:45
<p>Descripción de la escena: La gente del pueblo está reunida planeando levantarse en armas contra Arlong. Nami llega sonriendo tratando de evitar la rebelión. El líder del pueblo la abraza y le piden que deje la isla ya que están decididos a pelear, ella saca un cuchillo para tratar de evitar que vayan pero el líder del pueblo toma el cuchillo y la gente le dice que van a pelear, todos salen corriendo y Nami cae de rodillas, piensa en Arlong, ve su tatuaje, toma el cuchillo y lo empieza a enterrar violentamente en el brazo donde está el tatuaje hasta que Luffy la detiene. Ella se molesta y le pide que se vaya, Luffy no se mueve. Nami empieza a llorar y le dice que la ayude. Luffy le pone su sombrero, da unos pasos y grita “Por supuesto”. Camina y se ve a los demás miembros de la tripulación esperando.</p>		
Denotativo	Connotativo	Valores o contravalores manejados
La distancia entre Nami y la gente del pueblo	La proxémica que maneja esta imagen puede representar el aislamiento que siente Nami por creer que la gente del pueblo piensa que es una traidora.	Compromiso, lealtad, sacrificio.
Abrazo entre el líder del pueblo y Nami.	La gratitud que la gente del pueblo le tiene a Nami por haber intentado rescatar al pueblo.	Gratitud, solidaridad

Música durante el abrazo. Es una melodía lenta y triste	Refleja la tristeza que siente Nami, al saber que la gente del pueblo siempre se ha preocupado por ella y no puede hacer ya nada para ayudarlos. La tristeza se debe a que siente que a pesar del sacrificio no ha podido hacer nada para demostrar su gratitud para su comunidad.	Gratitud, responsabilidad .
El líder del pueblo toma el cuchillo por el filo después de que Nami les dice que si se enfrentan a Arlong morirán.	La determinación que tienen los habitantes del pueblo para luchar contra Arlong a pesar de que saben que pueden morir. Es como si dijera que ya no importa lo que pase, ellos van a luchar.	Determinación, valentía
Nami de rodillas cuando toda la gente del pueblo se va a pelear imaginándose a Arlong riendo.	La impotencia que siente por ya no poder ayudar a su gente a pesar de haberse comprometido, además se siente responsable de lo que le vaya a suceder a los habitantes de su pueblo.	Impotencia, compromiso, responsabilidad .
Ausencia de música después de que la gente del pueblo se va y el sonido del viento soplando fuertemente. Después de que Luffy le dice que la va ayudar es cuando entra de nuevo música de fondo.	La soledad que siente Nami.	Soledad
El tatuaje de la tripulación de Arlong. (Fig.1)	La tiranía y el control que Arlong tiene sobre Nami. Representa que Nami está encadenada a Arlong hasta que liberé a su pueblo.	Sacrificio, compromiso

Nami enterrándose el cuchillo en el tatuaje que tiene en el brazo. (Fig.2)	La impotencia que Nami siente que todo el sacrificio y el trabajo que hizo no sirvieron para mantener a la gente del pueblo a salvo. El odio y el dolor que Arlong le ha provocado, es más que el que pueda sentir por enterrarse un cuchillo en el brazo.	Desesperación, responsabilidad
Luffy detiene a Nami con cara de enojado. (Fig. 3)	Significa que no tiene por qué sentirse así y que está molesto porque no ha confiado en él	Amistad, confianza
Nami lanzándole tierra a Luffy. (Fig.4)	La impotencia que siente de no poder hacer nada.	Desesperación, orgullo
Luffy le pone su sombrero a Nami cuando ella le pide que la ayude. (Fig.5)	Refleja la responsabilidad que asume Luffy cuando Nami le pide que la ayude. Para Nami la gente del pueblo es su tesoro y al encargarle su tesoro a Luffy, este le encarga a su vez su sombrero al cual considera su tesoro.	Confianza, amistad, responsabilidad
El grito de Luffy de “por supuesto” cuando Nami le pide ayuda.	La amistad que se tiene en la tripulación de Luffy. El grito podría parecer más un “¿Por qué te tardaste tanto en pedir ayuda?”	Amistad

La pose de la tripulación de Luffy cuando se decide que van a luchar. (Fig.6)	La determinación y el carácter que tienen todos para ayudar a su compañera	Carácter, determinación
La música que entra cuando la tripulación de Luffy va entrar en acción. Es una música como de marcha, con percusiones tribales.	La determinación que sienten los personajes de ir a luchar.	Determinación, fuerza
Blusa verde de Nami	Puede hacer referencia a la esperanza que había perdido y ha recuperado cuando Luffy le dijo que le iba a ayudar.	Esperanza
El color de pelo naranja de Nami	El naranja queda muy bien con la personalidad de Nami porque hace referencia a la inteligencia y también es un color que evoca deseo y agresividad, que también concuerdan con su personalidad.	Inteligencia, determinación
La camisa amarilla de Arlong	El amarillo se asocia con la traición y la mentira y queda bien con la situación donde Arlong traiciona a Nami.	Traición, mentira

La vestimenta de Luffy	La camisa roja de Luffy connota el dinamismo y acción que tiene el personaje y el color azul de sus shorts puede referir a la confianza y lealtad que tiene este personaje con sus compañeros.	Confianza, lealtad, dinamismo.
------------------------	--	--------------------------------

4.2 Muestra 2: Escena de One Piece #129

Contexto de la Escena

La tripulación de Luffy conoce a Vivi, princesa del Reino de Alabasta, ella está intentando averiguar quién trata de acabar con el reinado de su padre y los “*Sombreros de Paja*” deciden ayudarla. Después descubren que uno de los conspiradores tiene la habilidad de cambiar de forma y hacerse pasar por cualquier persona, por lo tanto deciden hacerse una marca en el brazo, y ese será el símbolo para reconocerse. Una vez terminada la lucha, Luffy la invita a unirse a la tripulación, ella no está segura si quiere unirse a ellos por la responsabilidad que tiene con su pueblo. Luffy le da un día de plazo para pensarlo y si quiere unirse a ellos tendrá que verlos en la costa. Sin embargo, al momento de la reunión, el barco de Luffy es perseguido por los *marines*. Esto hace que Vivi no pueda hablar abiertamente ya que habría muchos problemas si se descubre que la princesa del reino tiene trato con piratas, además en ese mismo momento tiene que dar un discurso a su reino.



Fig.1 Vivi trata de hablar con Luffy y su tripulación



Fig 2. Vivi está preocupada porque piensa que los demás no querrán seguir considerándola una de ellos después de dejarlos.



Fig. 3 y 4 Los miembros de la tripulación muestran la marca que los identifica como amigos.

Episodio: 129	Título: ¡Todo Comenzó aquel Día! Vivi Cuenta sus Aventuras	Minuto: 17:33
<p>Descripción de la escena: Se escucha la voz de Vivi llamando a lo lejos a la tripulación de Luffy. Ellos la escuchan y tratan de volver pero ella les dice que está ahí para despedirse, Luffy voltea desilusionado y Vivi les da las gracias por todo. Los <i>Marines</i> ven a Vivi y se dan cuenta que es la princesa del reino. Ella les dice por un altavoz que le gustaría tener más aventuras con ellos pero que no puede porque ama a su país. Vivi comienza a llorar y les pregunta que si a pesar de dejarlos, cuando se vuelvan a ver la seguirán llamando amiga y considerándola una de ellos. Los <i>marines</i> alcanzan a escuchar y justo antes de que Luffy pueda contestar, Nami se da cuenta y lo calla, todos le dan la espalda a Vivi. La princesa no sabe porque no le contestan y comienza a llorar. Después se da cuenta de que todos los miembros de la tripulación levantan la mano con la marca que los identifica, Vivi ahora llora de felicidad, también ella levanta el brazo. Comienzan a disparar los cañones de los <i>marines</i> en contra de la embarcación pirata pero ellos se alejan.</p>		
Denotativo	Connotativo	Valores o contravalores manejados
Música suave al principio que sube un poco de intensidad cuando se escucha el grito de Vivi.	Esperanza de que Vivi se una a la tripulación, esta ilusión de que regrese con ellos demuestra la amistad que tienen los personajes	Amistad
Vestido blanco de Vivi.	El blanco en algunas ocasiones puede significar serenidad y paz. Esto puede ser debido a que el conflicto de su país ha terminado y la serenidad que refleja al haber meditado bien la decisión que va a tomar	Paz y serenidad
Cabello azul de Vivi	El azul connota confianza, fidelidad y seriedad que es lo que Vivi demuestra hacia su pueblo y hacia sus amigos.	Confianza, fidelidad, seriedad.

Proxémica, la distancia entre el barco y Vivi. (Fig. 1)	Los caminos separados que deben tomar los personajes para cumplir sus metas, por un lado la tripulación de Luffy debe continuar su viaje y por el otro, Vivi tiene que quedarse para gobernar a su pueblo.	Compromiso, sacrificio, congruencia
Vivi: "De verdad les estoy muy agradecida por todo"	Con esta frase le hace saber a la tripulación de Luffy que la decisión que ha tomado es no ir con ellos.	Amistad, gratitud
Vivi: "Quisiera tener más aventuras pero creo que no puedo porque amo a este país"	Aquí Vivi les explica que aunque quiera seguir con ellos, el amor y la responsabilidad que tiene con su reino es más importante,	Sinceridad, sacrificio, compromiso, responsabilidad
La marca en forma de X.	Connota la cruz de las banderas piratas y a su vez al ser la marca que los identificaba como amigos connota la amistad entre los miembros de la tripulación de Luffy.	Amistad
Vivi "Pero ¿Si nos volvemos a ver me seguirán llamando amiga?" (Fig. 2)	Refleja un poco la inseguridad que siente acerca de si sus amigos entenderán las razones por las cuales no puede ir y también deja en claro que si le gustaría acompañarlos.	Amistad y sacrificio
Los barcos de los <i>Marines</i> que no dejan hablar tranquilamente a Vivi y a la tripulación de Luffy	Son el impedimento para que se puedan decir abiertamente que son amigos lo que genera cierta tensión por que la tripulación de Luffy no puede contestar la pregunta de Vivi ya que si no le ocasionarían problemas.	Más que un valor provoca una sensación de tensión en el espectador.

Se acaba la música y solo se escucha el viento y las olas	Sirve para provocar tensión en el espectador ya que Vivi podría terminar pensando en que la tripulación de Luffy se siente traicionada y ya no quieren saber nada de ella.	Al igual que en la anterior sirve para provocar tensión en el espectador.
Dar la espalda a Vivi	Dar la espalda connota rechazo por lo que los Marines al ver esto dejan de sospechar que haya complicidad entre la tripulación de Luffy y el reino de Vivi. Al hacer esto la tripulación de Luffy está ayudando a Vivi aunque de momento ella no lo vea así.	Amistad, sacrificio
Los brazos levantados de toda la tripulación mostrando la marca en forma de "X" (Fig. 3 y 4)	Como ya se dijo para la tripulación de Luffy la X identificaba a los amigos. Por lo tanto al mostrarla le dan a entender a Vivi que siempre serán amigos.	Amistad
Música más alegre y efectos de sonido de cañones.	Connota la felicidad que sienten los personajes.	Felicidad

4.3 Muestra 3: Escena de One Piece #192

Contexto de la Escena

Un navío cae del cielo cerca del barco de la tripulación de los “Sombrero de Paja”, al investigarlo descubren un mapa de una isla en el cielo y deciden buscar la forma de llegar. Buscando más información llegan a la isla de Jaya, al principio todos se burlan de ellos porque todos piensan que la isla del cielo no existe pero después conocen a Cricket Montblanc, él les narra el cuento de “Norland el mentiroso”, hace muchos años había un explorador llamado Norland que le dijo al rey de su país que había descubierto una isla donde había una montaña de oro, con una campana del mismo material que sonaba a kilómetros de distancia, el rey muy emocionado, emprendió el largo viaje para reclamar el oro como suyo pero al llegar no encontró nada, al regresar a su país el rey mando a ejecutar a Norland por mentiroso.

Cricket también les comenta que él es descendiente del Norland del cuento y que Jaya es la isla donde Norland vio la montaña de oro y ha pasado muchos años buscando el oro en el fondo del mar pero solo ha encontrado algunos vestigios de una antigua civilización, además en el diario de su antepasado se comenta la forma de llegar a la isla del cielo, mediante la corriente ascendente, una corriente que sale despedida hacia las nubes.

Luffy y su tripulación consiguen llegar hasta la isla del cielo, donde descubren que los pobladores están divididos en dos, por un lado los residentes de Angel Island, una isla hecha de nubes, sus habitantes viven en aparente felicidad pero en realidad están temerosos del llamado “dios” Enel que gobierna la isla y por otro lado la guerrilla que lucha para conquistar los territorios que eran suyos, además conocen a Gan Fall que es el antiguo “dios” de la isla. Él les explica que hace muchos años un pedazo de tierra llegó al cielo desde abajo haciendo sonar el ruido más maravilloso que él haya escuchado, con ese pedazo de tierra llegaron los antepasados de los guerrilleros y que la razón por la que pelean es que los habitantes del cielo conquistaron el pedazo de tierra y los exiliaron. Muchos años después llegó Enel y se apropió de ella por el oro que había ahí.

La tripulación de Luffy se enfrasca en una lucha contra el dios Enel y pronto se dan cuenta que la tierra que hay en el cielo es en realidad un pedazo de la isla de Jaya y que es el pedazo de la isla donde Norland el mentiroso vio la montaña de oro y la campana de oro. Enel jamás había visto la campana de oro y decide ir a buscarla al punto más alto de la isla. Luffy también busca la campana para hacerla sonar y que Cricket la escuche y pueda dejar de buscar en el fondo del mar.

Después nos presentan en un flashback lo que realmente pasó con Norland el mentiroso, resulta que hace muchos años Norland, llegó a Jaya donde habitaba una civilización muy antigua y muy supersticiosa, que estaba siendo azotada por una epidemia y lo veían como un castigo divino, por lo que ofrecieron a una chica en sacrificio para apaciguar la ira de los dioses, Norland logra impedir el sacrificio y les da la cura para la enfermedad, los habitantes le están muy agradecidos y lo llevan a conocer su secreto, una ciudad entera hecha de oro con una campana gigante hecha también de ese material. A él y su tripulación les ofrecen todos los tesoros de la ciudad, además de que pueden vivir ahí el tiempo que quieran, Norland hace gran amistad con Karugara, el jefe de los guerreros y también descubre que el origen de la enfermedad es un hongo que crece en los árboles por esto corta todos los árboles contaminados. Esto ocasiona la ira de los pobladores ya que para ellos esos árboles son sagrados y los destierran, poco después Karugara se entera de la razón por la cual cortó los árboles y corre a ver si lo alcanza pero el barco ya se aleja a la distancia. Karugara le grita y le dice que hará sonar la campana todos los días para que pueda encontrar el camino de regreso a la isla. Años después Norland regresa con el rey de su país pero la parte de la isla con la ciudad de oro y todos sus habitantes ha desaparecido a causa de la corriente ascendente que la ha enviado al cielo, donde Karugara y los suyos han sido derrotados por los habitantes de Angel Island, por lo que Norland no logra encontrar la ciudad de oro y es tachado de mentirosos y ejecutado.

Wiper, líder de la guerrilla al enterarse de esta historia decide unirse a Luffy y así cumplir con la misión de sus antepasados.

Durante la pelea con Enel, a Luffy se le atora el brazo en una bola gigante de oro pero sin importarle el peso que tiene en el brazo sigue peleando.

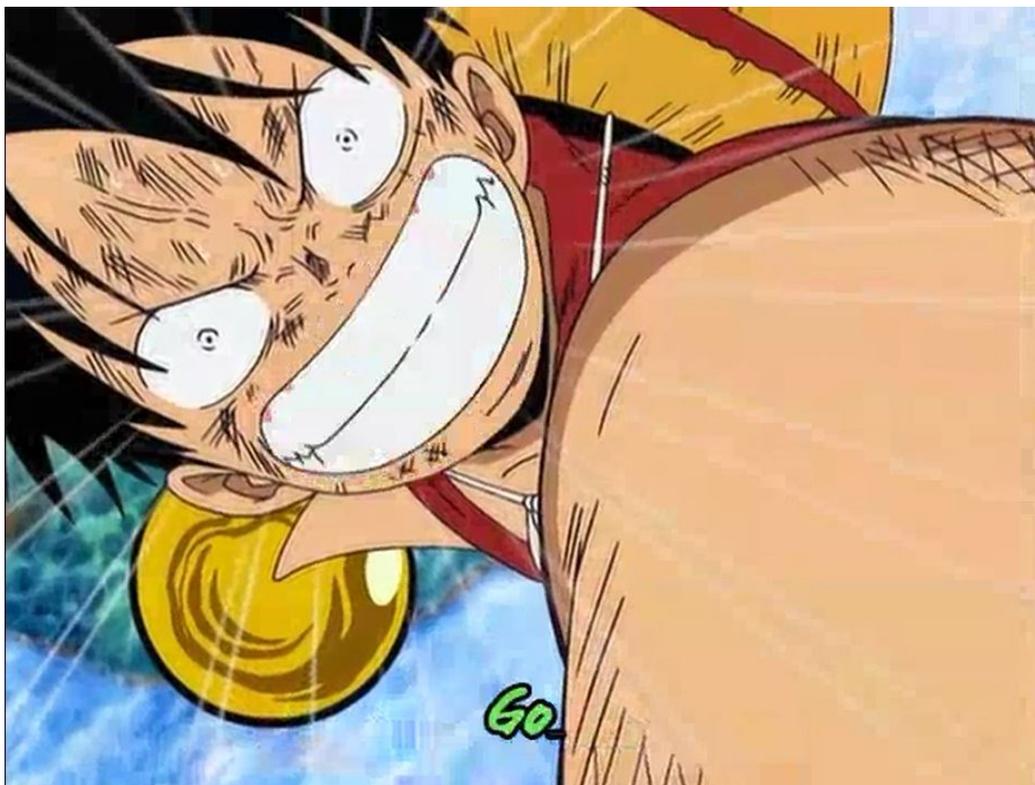


Fig. 1 Luffy viniendo desde abajo para enfrentar a Enel

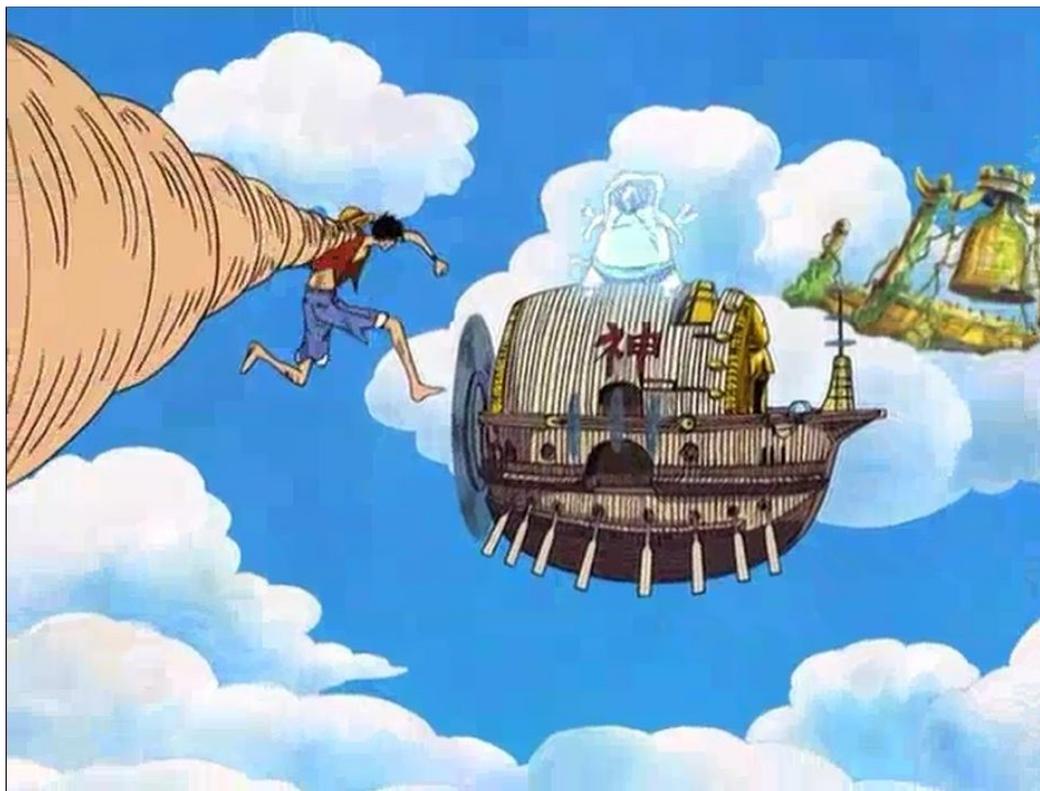


Fig. 2 Luffy, Enel y la campana de oro



Fig. 3 La campana de oro

Episodio: 192	Título: ¡Milagro en el País de Dios!	Minuto: 18:20
<p>Descripción de la escena: Luffy logra zafarse de un ataque de Enel, sin embargo cae desde las alturas, alcanza a agarrarse de una nube y le dice a que no lo subestime, logra ponerse de nuevo a la altura donde está Enel y la campana y prepara su ataque, Enel le pregunta si atacara de la misma manera y Luffy le contesta que sí hasta que haga sonar la campana, lanza su puñetazo con todo y la bola gigante de oro, golpea a Enel y el golpe alcanza la campana, hay flashbacks de todos los involucrados con la campana o en la lucha con Enel y Luffy grita: “alcánzalos” y piensa en Montblanc, se pregunta si podrá escuchar la campana y deducir que la ciudad de oro estuvo estos 400 años en el cielo, se escucha el sonido de la campana.</p>		
Denotativo	Connotativo	Valores o contravalores manejados
Kinésica: Luffy regresando desde abajo para enfrentar a Enel (Fig.1)	Venir desde abajo connota un esfuerzo para lograr algo a pesar de lo difícil que parezca y sobre todo después de haber caído puede connotar perseverancia.	Perseverancia, voluntad, carácter.
Proxémica: En un cuadro podemos ver a Luffy preparar su golpe en primer plano, en segundo plano a Enel en posición de obstruir el paso y en tercer plano la campana de oro. (Fig.2)	Esto connota que Enel es un obstáculo que Luffy tiene que vencer para cumplir su objetivo, que es hacer sonar la campana y de la posición en la que se encuentra Luffy se puede deducir que tiene el carácter y la voluntad para no rendirse.	Voluntad, carácter.

<p>Los rayos de Enel</p>	<p>Los rayos connotan el poder de los dioses esto queda bien para Enel que se considera a sí mismo un Dios por poseer la habilidad de controlar los rayos. Que Luffy enfrente este poder significa que no le importa si tiene que derrotar a un Dios con tal de conseguir su objetivo.</p>	<p>Perseverancia y voluntad</p>
<p>Luffy diciendo “Hasta que toque la campana no pararé”</p>	<p>La perseverancia del personaje</p>	<p>Perseverancia</p>
<p>La cara de esfuerzo de Luffy durante el golpe que le da a Enel y el grito de “alcánzalos”</p>	<p>La voluntad del Luffy por tocar la campana.</p>	<p>Voluntad</p>
<p>El Sonido de la campana de oro. (Fig.3)</p>	<p>Este sonido tiene diferentes connotaciones dependiendo del personaje.</p> <p>Para Luffy hacer sonar la campana significa hacer saber a las personas</p>	<p>Gratitud, orgullo, paz, lealtad, compromiso, amistad, tolerancia.</p>

	<p>que lo ayudaron a llegar a la isla de cielo que ya no tienen que seguir buscando.</p> <p>Para Enel significa la derrota.</p> <p>Para Wiper y la guerrilla significa haber recuperado el orgullo de su raza y de hacer sentir orgulloso a sus antepasados.</p> <p>Para Gan Fall es el sonido de que la guerra ha terminado.</p> <p>Para Montblanc significa que se ha limpiado el nombre de su antepasado y que él puede dejar de buscar.</p> <p>Para Norland y Karugara significaba amistad y la unión entre dos civilizaciones.</p>	
--	---	--

4.4 Muestra 4: Escena de Naruto #008

Contexto de la Escena

Naruto acaba de salir de la escuela para ninjas, le han dado su protector de frente, símbolo de que se ha graduado y ahora es un verdadero ninja. Lo han puesto en equipo con Sasuke al que ve como un rival, en una de sus primeras misiones tienen que escoltar a un arquitecto a su país. Unos ninjas los atacan y Naruto se queda paralizado por el miedo, mientras sus compañeros de equipo hacen bien su labor de proteger al arquitecto. Naruto es herido en la mano con un cuchillo envenenado, por lo que teóricamente tendrían que abortar la misión para regresar a que lo atiendan, Sasuke se burla de él pero para no tener que regresar, Naruto entierra uno de sus cuchillos en la mano herida para así sacar todo el veneno y jura por el dolor que siente, jamás poner en aprietos a sus amigos por su cobardía.

Poco después Zabuzza, otro ninja pero mucho más fuerte, se enfrenta a ellos y logra capturar a su maestro Kakashi, el líder del equipo. Así que Naruto y Sasuke tienen que intentar liberarlo enfrentando a Zabuzza.



Fig. 1 Naruto y Zabuza



Fig. 2 Flashback de cómo Naruto hirió su mano



Fig. 3 Naruto recupera su protector de la frente



Fig. 4 Naruto con la confianza para pelear

Episodio: 008	Título: Juramento de Determinación ante el Dolor	Minuto: 9:18
<p>Descripción de la escena: Zabuza acaba de derrotar a Sasuke y ahora va sobre Naruto que está tirado en el suelo asustado pensando en escapar, Zabuza se acerca y cuando Naruto hace un movimiento para escapar se recarga en la mano que tiene herida y le duele, reacciona y recuerda por que se tuvo que herir a sí mismo, después ve su protector de frente con el símbolo de Konoha en el suelo bajo los pies de Zabuza, se levanta y se prepara para pelear, corre hacia él, se escucha un golpe y vemos salir sangre, Naruto cae al suelo. Sakura empieza a regañarlo por actuar sin pensar pero se escucha como Naruto empieza a levantarse, Sakura se sorprende porque ve que Naruto ha recuperado su protector, se pone de pie y reta a Zabuza.</p>		
Denotativo	Connotativo	Valores o contravalores manejados
Toma a Zabuza de contrapunto de abajo hacia arriba. (Fig. 1)	La superioridad que Naruto ve de parte de Zabuza	Miedo
La herida en la mano junto con los efectos tanto visual como sonoro que se hacen. (Fig.2)	El arrepentimiento que tiene Naruto de acobardarse en los momentos críticos y la determinación a no volverlo a hacer. Más que una herida física connota una herida moral.	Valentía, determinación
La música de fondo melancólica.	Sirve para comprender el sentimiento de Naruto al recordar todo el esfuerzo que ha hecho para convertirse en ninja.	Sacrificio

El protector en la frente siendo pisado por Zabuza	Tanto el sacrificio que ha hecho para convertirse en ninja como las metas y aspiraciones de Naruto siendo aplastadas no tanto por Zabuza sino por su falta de determinación. Por eso más adelante en la escena se lanza por su protector aunque resulte herido.	Perseverancia, voluntad, compromiso,
El puño de Naruto apretándose.	Marca el momento en que Naruto está obteniendo el coraje y la determinación para enfrentarse a Zabuza.	Determinación, voluntad
Música más fuerte y agresiva.	Para dar a entender el cambio en la manera de pensar de Naruto. Deja de recordar todo lo que ha pasado y ahora está decidido a hacer algo para lograr sus objetivos.	Determinación
La sangre tras el golpe que le da Zabuza a Naruto y Naruto levantándose del suelo. (Fig.3)	Los sacrificios que se tienen que hacer para lograr tus metas.	Sacrificio
Naruto retando a Zabuza	La confianza que ha ganado Naruto tras quitarse el miedo.	Determinación, valentía

Las poses de Naruto al retar a Zabuza. (Fig. 4)	Demuestran la confianza que ha adquirido Naruto	Confianza
La ropa naranja de Naruto	El naranja se asocia con muchos aspectos de la personalidad de Naruto: alegría, entusiasmo, determinación, ánimo, fortaleza y resistencia. Además sirve para llamar la atención.	Determinación, fortaleza, resistencia.
El color de pelo amarillo de Naruto.	En tonos brillantes como el del cabello de Naruto también representa alegría y energía.	Energía

4.5 Muestra 5: Escena de Naruto #019

Contexto de la Escena

Después de haber derrotado a Zabuzza por primera vez, apareció Haku, un misterioso niño, que logró engañar a Kakashi y los demás para salvar a Zabuzza. Luego Kakashi, Naruto, Sakura y Sasuke, se quedan en la aldea de Tazuna, el arquitecto, quien está construyendo un puente que conecte a su país con el resto del mundo para que mejore el comercio y la economía. Tazuna cuenta la historia de su país y como un mafioso llamado Gato no quiere que el puente sea construido porque así, él puede seguir teniendo el control sobre el dinero del comercio, por eso contrato a Zabuzza para que lo mate y el puente no sea terminado.

Tras unos días Zabuzza vuelve a atacar, esta vez acompañado de Haku, Zabuzza pelea con Kakashi y Haku con Naruto y Sasuke. Haku los tiene atrapados y lanza un ataque contra Sasuke quien aparentemente muere, Naruto enloquece y despierta el poder del monstruo que lleva encerrado dentro de su cuerpo y logra derrotar a Haku, quien le pide que lo mate ya que no tiene sentido vivir si no le es útil a Zabuzza.

Nos muestran un flashback donde se relata la vida de Haku, él era un niño que tenía la habilidad de controlar el hielo, esta habilidad la heredó de su mamá. Sin embargo en el país donde habitaba, se discriminaba a estas personas por lo tanto era un secreto que su mamá le ocultaba a su papá pero un día el papá se dio cuenta y la asesinó e iba a hacer lo mismo con Haku pero este inconscientemente despertó su poder y lo mató. Zabuzza encuentra al niño en la calle y lo empieza a entrenar. En algunas ocasiones se podía ver a un Zabuzza considerado y cariñoso.

Haku le dice a Naruto que él solo es una herramienta para Zabuzza y que después de la derrota su existencia no tiene sentido, que no quiere vivir si no es necesitado por nadie en el mundo. En ese mismo momento Zabuzza es derrotado por Kakashi y cuando Kakashi lo va a matar, Haku reacciona y lo protege, Haku muere.

Zabuzza vuelve a luchar contra Kakashi pero es derrotado de nuevo, justo en ese momento llega Gato con una multitud de ladrones y le dice que es patético y que él terminara con ellos, le da una patada al cuerpo de Haku y Naruto se molesta con Zabuzza por no hacer nada, este deja escapar una lagrima y dice que Haku era una gran persona y que le alegra que él haya sido su último rival, le pide a Naruto su cuchillo, Naruto lo lanza, Zabuzza lo atrapa con la boca y se lanza contra los ladrones. Logra matar a algunos de ellos pero le clavan lanzas en la espalda, sin embargo llega hasta donde está Gato y lo mata. Zabuzza cae mal herido al suelo. Los ladrones son ahuyentados por Naruto, Kakashi y la gente del pueblo. Sasuke se recupera y se da cuenta de que Haku solo lo hirió y su intención jamás fue matarlo.



Fig. 1 Empieza a nevar



Fig. 2 Zabuza mirando el cuerpo de Haku



Fig. 3 Zabuza y Haku



Fig. 4 Haku con un copo de nieve que aparenta ser una lágrima

Episodio: 019	Título: La Caída de Zabuza bajo la Nieve	Minuto: 14:21
<p>Descripción de la escena: Zabuza está tirado en el suelo y Kakashi se acerca, Zabuza le pide que lo lleve junto a Haku para poder ver su cara, Kakashi le quita las armas que tenía enterradas en la espalda, lo carga hacia donde esta Haku, mientras de fondo suena una canción triste. Comienza a nevar y la gente del pueblo se sorprende, Zabuza piensa que esto se debe a que Haku está llorando, Kakashi pone a Zabuza junto a Haku, este le agradece y voltea a ver el cuerpo de Haku y le dice que como han estado todo el tiempo juntos morirá junto a él y mientras toca su cara le dice que le gustaría poder ir al mismo lugar donde va a ir él, un rayo de sol ilumina la cara de Haku, donde cae un copo de nieve y al derretirse parece que derrama una lagrima de su ojo y la luz ilumina los dos cuerpos. Naruto llora porque relaciona la nieve con el lugar donde nació Haku y Kakashi dice que Haku era puro como la nieve y piensa que Zabuza podrá ir con él. La escena se va a blancos.</p>		
Denotativo	Connotativo	Valores o contravalores manejados
Proxémica: Kakashi se acerca a Zabuza para ver cómo está pero sin decir palabra alguna ni tratando de ayudarlo.	Connota el respeto que le tiene Kakashi a Zabuza como su rival.	Respeto
Las armas en la espalda de Zabuza y regadas por el suelo denotan la lucha que se llevó a cabo.	Las espadas y lanzas enterradas en la espalda de Zabuza, pueden representar el sacrificio que tuvo que hacer para conservar su orgullo y vengar la falta de respeto que se cometió contra Haku.	Orgullo, amistad, lealtad, sacrificio

Zabuza le pide a Kakashi que lo lleve con Haku para ver su cara.	El deseo que siente Zabuza por ver a la única persona que estuvo a su lado durante mucho tiempo. Y el arrepentimiento que siente por no haberle hecho saber a Haku que lo veía como más que una herramienta o como un sirviente.	Lealtad, amistad, arrepentimiento
La espada de Zabuza tirada en el piso cerca de Naruto denota el final de la lucha.	Connota que ahora ya no hay porque considerar a Zabuza como enemigo y que este está en sus últimos momentos.	Perdón.
Música lenta y triste	Connota el arrepentimiento que Zabuza siente de no haberle hecho saber a Haku lo que realmente sentía por él.	Amistad, arrepentimiento
Una ligera nevada cae en el puente. (Fig. 1)	Tiene muchas connotaciones relacionadas con Haku, primero el nació en un lugar donde siempre nevaba y él tenía la habilidad de controlar el hielo. Zabuza piensa que la nieve significa que Haku está llorando, esto puede ser de felicidad de saber que Zabuza lo necesitaba más como compañero que como una herramienta o de tristeza por la cercana muerte de Zabuza. Kakashi relaciona a Haku con la nieve debido a su pureza, la nieve al ser blanca se relaciona con esta cualidad y con la bondad, características que posee el personaje de Haku. De cualquier manera que se vea, representa la presencia de	Amistad, bondad, pureza, felicidad.

	Haku que puede observar de alguna manera los acontecimientos de la escena.	
Zabuza le pide una disculpa a Kakashi por haber hecho que lo cargara hasta donde esta Haku.	Connota el orgullo de guerrero que siente Zabuza, tan tradicional en las representaciones que se hacen de guerreros japoneses, al haber perdido contra Kakashi, Zabuza siente que no tiene ningún derecho a pedirle un favor pero a pesar de eso lo hace, así que al final en vez de darle las gracias le pide una disculpa.	Orgullo
Kakashi y Haku están en el suelo y sus caras se pueden observar (cabe destacar que la mayoría del tiempo no se puede observar la cara de estos dos personajes, Zabuza usa normalmente unas vendas en la cara y Haku un mascara). (Fig.2)	Las máscaras y ocultar la cara está relacionado comúnmente con ocultar un secreto, en este caso se podría hablar que el secreto son los sentimientos de los personajes, que al ser ninjas se supone no pueden tener sentimientos como la amistad y el compañerismo que sienten. Al ser revelados sus sentimientos ya no tienen por qué tener máscaras y por eso cuando son revelados sus verdaderos sentimientos es cuando podemos ver sus caras.	Amistad, lealtad
Proxémica: Zabuza esperando la muerte a lado de Haku.	Connota el compañerismo y la amistad que sentía por él.	Amistad, compañerismo.

<p>Zabuza le dice a Haku “De ser posible me gustaría ir a donde tú estás yendo” (Fig.3)</p>	<p>Obviamente por todo lo que se habló de la bondad de Haku, el lugar al que hace referencia es el cielo, pero por lo que ha pasado me parece que más que por querer ir al cielo, Zabuza lo dice por querer estar más tiempo con Haku, ya que Zabuza estaba preparado para morir e ir al infierno de ser el caso.</p>	<p>Amistad</p>
<p>Kinésica: El movimiento de la mano de Zabuza para tocar la cara de Haku, esforzándose para poder moverse y llegar hasta su cara.</p>	<p>Connota el arrepentimiento y la desesperación que siente por redimirse de no haberle hecho saber a Haku que lo quería. Por eso con sus últimas energías trata de tocar la cara de Haku.</p>	<p>Arrepentimiento, redención, amistad.</p>
<p>Un copo de nieve cae en el ojo de Haku, se derrite y parece una lágrima derramada. (Fig. 4)</p>	<p>Connota la felicidad que siente Haku de saber que al final Zabuza si lo quiere y necesita estar con él ya no solo para que sea su herramienta, sino como su amigo y probablemente como un padre.</p>	<p>Amistad</p>
<p>Una luz da sobre los cuerpos de Zabuza y Haku, Kakashi le dice a Zabuza que puede ir junto con Haku, termina la música y se va a un fade en blanco.</p>	<p>La luz tiene una connotación con la muerte y con ir al cielo, Kakashi piensa que si podrá ir con Haku y se demuestra con que la luz rodea los dos cuerpos. El fin de la música y el fade a blanco terminan de dar a entender que</p>	<p>Muerte, redención, perdón</p>

	Zabuza ha muerto y que ha ido al cielo con Haku.	
--	--	--

4.6 Muestra 6: Escena de Naruto #114

Contexto de la escena

Sasuke, el mejor amigo de Naruto ha escapado de la aldea con los subordinados de Orochimaru, uno de los principales enemigos de la aldea de Konoha. Para traerlo de regreso se ha reunido un equipo integrado por Shikamaru, Kiba, Neji, Naruto y Chouji, este último es el personaje principal de la escena que será analizada.

Chouji es un personaje que podría parecer que la única función que tiene en la serie es hacer reír, es gordo y lo que más le molesta es que le digan que está gordo y que se coman la última porción de alimento en una comida o bolsa de papas, etc. Su mejor amigo es Shikamaru, líder del equipo que sale a buscar a Sasuke. Además no tiene confianza en sí mismo y se rinde fácilmente.

El equipo de Shikamaru llega a luchar contra los ninjas de Orochimaru que escapan con Sasuke, sin embargo para retenerlos solo se queda uno de nombre Jiroubou, Chouji decide que él solo se encargará de pelear con éste para que los demás no pierdan tiempo y alcancen a Sasuke. La pelea empieza a favor del ninja enemigo, sin embargo Chouji toma una píldora que le da más fuerza, esta píldora viene en una caja junto con otras dos, cada una da mayor poder al usuario pero a la vez provoca más daño al organismo pudiendo provocar la muerte. Chouji empieza a dominar pero vuelve a ser superado cuando Jiroubou aumenta su poder y le dice que Shikamaru es una basura y que lo abandonó porque él es el más débil. Chouji se toma la segunda pastilla y empieza a dominar la pelea pero Jiroubou cambia su apariencia y se vuelve más fuerte, lanza a Chouji y aprovecha para robarle la última papa de la bolsa que traía. Chouji no tiene otra opción que tomar la última píldora que puede ocasionarle la muerte.

En un flashback pasan la historia de la infancia de Chouji, cuando era niño era discriminado por los otros niños debido a su obesidad y torpeza, cierto día no lo dejan jugar a escondidas y se va triste, mientras camina ve una mariposa atrapada en una telaraña y la libera, esto llama la atención de otro niño, Shikamaru, quien abandona el juego para ir a buscar a Chouji, que fue con su papá a contarle lo que acababa de pasar y cómo los niños no lo querían, su papá le dice que él es un niño muy bondadoso y que seguramente pronto encontrará un amigo que vea esa cualidad en él y que en ese momento Chouji deberá protegerlo. En eso llega Shikamaru, le pregunta su nombre y lo invita a ver las nubes Chouji a su vez le invita papas, desde ese momento Chouji y Shikamaru se volvieron grandes amigos.



Fig. 1 Jirobou visto por Chouji



Fig. 2 Chouji transformado detiene el golpe de Jirobou



Fig. 3 Chouji derrotando a Jirobou



Fig. 4 Chouji y la mariposa que lo guía al árbol con el mensaje de sus amigos



Fig. 5 El mensaje de Shikamaru

Episodio: 114	Título: Adiós amigo, confiamos en ti	Minuto: 13:46
<p>Descripción de la escena: Chouji está tirado en el suelo, mientras Jiroubou prepara su golpe para acabar la pelea Chouji piensa en que si toma la píldora no podrá seguir a Shikamaru y los demás pero podrá ganar el combate. Se toma la píldora y esquiva el golpe, mariposas de energía aparecen y se ve a un Chouji mucho más delgado con alas de mariposa, Jiroubou lanza un golpe y Chouji lo detiene sin problema, fácilmente Chouji gana la pelea con un golpe y se pone frente a su enemigo, le dice que ese golpe fue por haberse comido la última papa de la bolsa Le da otro golpe y le dice que ese es por haberlo insultado y haberle dicho gordo y finalmente le dice que lo único que no puede perdonarle es haber insultado a su mejor amigo Shikamaru y le da un golpe mortal. La pelea termina y Chouji se empieza a sentir muy mal, de pronto ve a una mariposa y la comienza a seguir hasta un árbol que tiene escritos mensajes que Naruto, Kiba y Shikamaru dejaron para él. Chouji, llora porque finalmente piensa que ha logrado hacer muchos amigos y cae bajo el árbol.</p>		
Denotativo	Connotativo	Valores o contravalores manejados
Proxémica: Jiroubou parado amenazante frente a Chouji tirado en el suelo. (Fig.1)	La superioridad de Jiroubou hasta ese momento en la pelea y el obstáculo que debe vencer Chouji.	Perseverancia
Las píldoras de colores verde, amarillo y rojo.	Connotan lo mismo que los colores del semáforo, verde es que no hay peligro, amarillo precaución y rojo es prohibido o peligroso. Al significar esto pueden servir para hacer saber los riesgos que corre Chouji al tomar cada una de esas píldoras y el sacrificio que hace al tomar la roja que es muy peligrosa	Sacrificio, compromiso

Las mariposas de energía y las alas de mariposa que le salen a Chouji.	Las mariposas tienen una connotación de superación, debido a la vida que tienen una oruga crea un capullo y luego lucha para salir de él convertido en una mariposa. Lo mismo pasa con Chouji, un personaje que le falta confianza en sí mismo, al momento en que se ve obligado a luchar muestra lo que es capaz.	Superación
La delgadez de Chouji después de tomar la píldora.	También bajar de peso puede connotar una superación personal, así como el verse más estético.	Superación
La pose de Chouji al parar el golpe de Jiroubou con una sola mano y sin ver. (Fig. 2)	Connota la confianza que tiene en poder ganar la pelea.	Confianza
La música un poco tribal con percusiones y gritos parecidos a gritos guerra seguidos de guitarras distorsionadas.	Provoca una sensación de determinación.	Determinación, carácter
La cara molesta de Chouji	Connota la determinación que siente de derrotar a Jiroubou.	Determinación, carácter
Chouji dice que el primer golpe fue por comerse la última papa y el segundo por haberlo insultado y haberle dicho gordo.	Connota el orgullo herido cuando le dijo eso	Orgullo

Chouji dice que el último golpe que finalmente es el que acaba con Jiroubou es por haber ofendido a Shikamaru.	Connota que lo más importante para Chouji es la amistad de Shikamaru.	Amistad
Proxémica: Chouji parado amenazante frente a Jiroubou. (Fig. 3)	Al contrario que en la escena del principio es Chouji quien ahora está de pie por lo que si la comparamos con esa podemos notar la superación del personaje.	Superación
Chouji con sus últimas energías trata de seguir a sus amigos	El esfuerzo que hace Chouji por seguir a sus amigos habla del compromiso que siente por ayudar a cumplir la misión.	Compromiso
La mariposa guía a Chouji al árbol con los grabados de sus amigos mientras se escucha un efecto de sonido. (Fig. 4)	De las mariposas también se piensa que cuidan a las personas bondadosas y que son seres que conectan al mundo con el más allá, si sumamos esto al sonido que se escucha connota algo sobrenatural que es lo que guía a Chouji.	Bondad
El árbol con los grabados de sus amigos	El árbol puede significar la amistad que ha logrado hacer Chouji, ya que un árbol es sembrado y crece así como la amistad con cada uno de los miembros del equipo.	Amistad

<p>La flecha de Shikamaru indicando el camino. (Fig. 5)</p>	<p>A diferencia de Naruto y Kiba, que dejaron mensajes de aliento, Shikamaru solo dejo una flecha, esto puede significar la confianza que tenía Shikamaru de que Chouji podía ganar la pelea.</p>	<p>Amistad y confianza</p>
<p>La música de fondo alegre pero lenta</p>	<p>Connotan la felicidad que siente, Chouji de haber descubierto que tiene muchos amigos.</p>	<p>Amistad, felicidad</p>
<p>Caer en el árbol y soltar su cinta ninja.</p>	<p>Puede significar que finalmente ha logrado el objetivo que tenía que no solo era lograr derrotar a Jiroubou, sino conseguir hacer amigos.</p>	<p>Amistad y bondad.</p>
<p>La luz que ilumina el cuerpo de Chouji</p>	<p>La tranquilidad que siente Chouji después de haber logrado sus objetivos.</p>	<p>Tranquilidad, felicidad</p>

5 CONCLUSIONES

A lo largo de la elaboración de este trabajo se aplicó un instrumento para poder hacer un análisis semiótico para cualquier escena de animación japonesa, en este caso el instrumento propuesto sirve para entender las relaciones entre los elementos de las escenas y los valores que se pueden encontrar en el mensaje enviado por estas.

En la construcción de este instrumento se tomaron en cuenta muchos factores pero en especial el de encontrar los signos dentro de las escenas y determinar qué es lo que connotaban. Para esto se decidió que esta debía ser la parte principal del instrumento, las dos primeras columnas son la relación entre lo que vemos y lo que significa los que vemos, lo denotado y lo connotado. Esa es la parte esencial del instrumento. Sin embargo esto generaba otros problemas, como lo fueron el cómo poder verificar los valores encontrados en estas significaciones pero sobretodo el cómo hacer que el lector entendiera lo que se estaba describiendo.

El problema de los valores fue bastante complicado ya que no existe una lista de valores definidos, cada sociedad y hasta cada persona tiene su propia idea de qué se puede ver como un valor y qué no. Por lo tanto se tomó mucho en cuenta las encuestas que se hicieron para el libro de Ronald Inglehart, *Human Beliefs and Values*. De esta manera se determinó más allá de la definición de valor, qué es lo que en realidad las sociedades toman como valores en su vida diaria.

Otro de los problemas al analizar series es que las personas que lean el trabajo no entenderán el contexto de las escenas y por lo tanto no verán las connotaciones existentes en los elementos de estas, el problema se resolvió poniendo un contexto detallado de todo lo que es relevante para entender lo que está pasando y así se pueda entender cada cuadro, cabe aclarar que no se hace un resumen de toda la

serie hasta el momento de la escena ya que, por ejemplo One Piece lleva más de 400 episodios y sería muy complicado y tedioso relatar todo lo que ha pasado. Por lo tanto en los contextos solo se describen las cosas necesarias para entender las connotaciones y en concreto, los hechos que han llevado a los personajes a la escena analizada.

En cuanto al formato del cuadro se decidió hacerlo de esa forma para facilitar su lectura, primero poniendo los datos de la escena (número de episodio, nombre del episodio y el minuto en que empieza la escena), de esta manera se facilita encontrarla si se quiere volver a analizar. Después se hace una breve descripción de lo que ocurre en la escena para que de esta manera, el lector sepa qué es lo que está pasando.

Luego viene la división entre lo que se denota y se connota y los valores que se pueden encontrar en esas connotaciones. La tercera columna llamada “valores y contravalores manejados” es la que nos sirve para tener un registro de que es lo que ha arrojado el análisis que se ha hecho y poder encontrar más fácilmente que valores se manejaron durante las escenas.

De estos datos se pueden sacar varias conclusiones sobre cuáles son los valores que más se manejan en estas series, tomando en cuenta las diferencias culturales se puede saber qué valores de estas animaciones se toman más en cuenta en México y cuáles más en Japón o si las acciones violentas y sangrientas tienen connotaciones positivas.

En el primer cuadro referente a una escena del episodio “*Luffy se levanta, el resultado de una promesa rota*”, se puede ver como la escena hace referencia principalmente a los valores de responsabilidad y amistad. La responsabilidad se puede determinar por las acciones de Nami al sentirse desesperada por ya no poder ayudar a la gente del

pueblo, aunque la desesperación puede ser tomada como un contravalor, sirve para entender lo mucho que Nami sentía que le debía a la gente del pueblo y de ahí que al ya no poder hacer nada para evitar la lucha se sienta tan desesperada. Por otra parte al final de la escena se puede notar el valor de la amistad y la solidaridad para con los amigos, Luffy tranquiliza a Nami y le dice que él va a luchar por ella.

También podemos analizar lo que dicen la kinésica y la proxémica de los personajes. El aislamiento de Nami cuando todavía no se da cuenta de que la gente del pueblo sabe que se ha sacrificado por ellos, nos habla de la responsabilidad y el compromiso que siente por su pueblo a pesar de sentirse sola, esto cambia cuando se va acercando el líder del pueblo y la abraza, los valores cambian a gratitud y solidaridad, los valores que maneja la escena vuelven a cambiar cuando el líder del pueblo toma el cuchillo de Nami y se corta la mano sujetándolo, esto nos habla de la determinación que siente el líder y por lo tanto todo el pueblo ya que al analizarlos semióticamente, las acciones de éste representan la forma de sentir de todos los habitantes.

No solo los movimientos de los personajes y la distancia entre unos y otros nos da significaciones sino también se pueden sacar connotaciones de acuerdo a su postura y la perspectiva desde donde los presentan. Esto se comprueba a ver a Nami de rodillas, se pueden observar los contravalores de sentirse derrotado y de impotencia. O al final de la escena cuando se abre la toma y vemos a todos los miembros de la tripulación, la forma en la que están parados y las caras que ponen connota determinación.

También en esta escena se puede analizar el significado que tienen ciertos objetos, primero el tatuaje de Nami que no solo representa la afiliación de Nami con los piratas de Aarlong, sino que representa todo el sacrificio que ha tenido que hacer para tratar de liberar a su gente. Cuando se empieza a apuñalar podemos ver la desesperación

que siente y a su vez esta desesperación nos permite saber el grado de responsabilidad que Nami sentía por la liberación de su pueblo. Esto me parece muy interesante ya que de un contravalor como la desesperación se puede sacar a relucir un valor como la responsabilidad o el compromiso.

Otro elemento que tiene gran significación no solo en esta escena sino en toda la serie es el sombrero de Luffy que connota la determinación y la gratitud de Luffy para con Shanks. Y en esta escena al dárselo a Nami connota otras cosas como la confianza que Luffy le tiene a Nami a pesar de que parecía que los había traicionado, y la confianza que le pide con este acto. También se puede connotar un cambio de responsabilidades momentáneo, se podría entender con este acto que Luffy le dice a Nami "Yo cuido de tu tesoro, o sea tu pueblo y tu gente, mientras tú cuidas del mío o sea mi sombrero". Esto podría entenderse más si tomamos en cuenta que dentro de la cultura y tradición japonesa el orgullo es un valor muy importante, podemos ver como Nami se encuentra avergonzada de pedirle ayuda a Luffy después de ver que es la última opción que tiene, al darle su sombrero Luffy le cede la responsabilidad de algo del mismo valor que la responsabilidad que Nami le va a dar, con esto Nami no sentirá que está recibiendo un favor de a gratis y por lo tanto no sentirá vergüenza.

La música también juega un papel muy importante dentro de este análisis ya que con esta se pueden transmitir muchas sensaciones al espectador que connotan los valores que tienen los personajes. Y otra cosa importante son los colores representativos de cada personaje y sus connotaciones, de este modo podemos saber que valores representa cada personaje, Luffy con el rojo y el azul connota confianza y lealtad, por el contrario la vestimenta de los villanos connota contravalores como en el caso de Aarlong, traición y mentira.

También se sacan connotaciones de la forma en que cada personaje dice las cosas, el más claro ejemplo de esto es cuando Nami medio avergonzada le pide ayuda a

Luffy y este después de ponerle su sombrero grita “por supuesto”, de la forma en cómo dice tan solo estas dos palabras, que en japonés es solo una (*atarimaida*), reforzando más la idea de que con una sola palabra se pueden decir muchas cosas, con esto Luffy le quiere decir algo como “Ya te habías tardado en pedirlo, sabes que te vamos a ayudar”. Esto connota la amistad entre Nami y los miembros de la tripulación de Luffy.

Por último cabe destacar que uno de los puntos clave de la escena es un acto violento donde hay sangre pero sin el cual la escena perdería fuerza y por lo tanto el mensaje que se quiere dar también perdería su fuerza, me refiero a cuando Nami se apuñala el brazo, sin esta acción no se entendería el grado de desesperación e impotencia que Nami siente por no haber logrado evitar que su gente fuera a luchar y por lo tanto no se podría entender el grado de responsabilidad que Nami siente por ayudar a su pueblo, e incluso la acción de Luffy al detenerla indica que a pesar de no haber conseguido su objetivo esa no es la actitud que debería tomar, sino la de confiar en sus amigos.

En la segunda escena analizada seguimos encontrando connotaciones en los colores representativos de cada personaje, en esta ocasión en la forma de vestir y el cabello de Vivi, se puede connotar los valores de serenidad, confianza y fidelidad. También se vuelve a encontrar connotaciones en la proxémica en esta ocasión en la distancia entre Vivi y el barco de Luffy que se va alejando.

Otra de las cosas que se nota más en esta escena son los valores que connota el diálogo de Vivi, amistad, gratitud, sinceridad, sacrificio y compromiso y responsabilidad con su nación.

Pero sin duda el elemento con mayor carga simbólica es la cruz pintada en los brazos de la tripulación de Luffy para reconocerse entre ellos. En un principio la cruz

connotaba que eran piratas ya que se ideó como una simplificación del símbolo pirata de la calavera con los huesos en forma de cruz, este símbolo connotaba la muerte pero usándolo como en la escena simboliza la amistad entre los miembros de la tripulación incluyendo a Vivi a pesar de que ella dejara de seguir con ellos. Otra vez cabe resaltar como de algo que aparentemente es violento como la muerte que representaba la cruz, se puede hacer una connotación a la amistad.

En la escena del episodio número 192 “Milagro en el País de Dios” se puede analizar las connotaciones por las que se entiende la perseverancia que tiene Luffy para conseguir su objetivo, primero viniendo desde abajo con un peso extra representado por la bola de oro gigante que tiene atorada en la mano, todo para enfrentarse a Enel. Otra imagen donde se puede apreciar esto es en la imagen donde se ve de un lado Luffy, en medio Enel (considerado como un Dios por los habitantes de la isla del cielo) y del otro lado el objetivo de Luffy, la campana de oro, este acomodo hace que Enel sea visto como el obstáculo entre Luffy y su objetivo y connota las dificultades que debe superar Luffy (incluso vencer a alguien considerado un dios).

Otra cosa interesante de esta escena son las diferentes connotaciones que tiene la campana dependiendo del personaje. Luffy quiere hacerla sonar como muestra de gratitud con Montblanc por haberle ayudado a llegar a la isla del cielo, desde el punto de vista de Enel la campana puede connotar el contravalor de la avaricia. Para Wiper el sonido de la campana connota el orgullo de su raza, para Gan Fall es la paz y para Montblanc es la redención de su nombre. Todo esto no se podría entender si no se entendiera el contexto de la escena y las circunstancias que hay detrás de las acciones de los personajes.

En general en la serie de One Piece se pueden encontrar mensajes que fomentan los valores de la amistad, la perseverancia y responsabilidad.

En la primera escena analizada de Naruto otra vez vemos como el enfoque que se hace de los personajes hace que haya diferentes connotaciones. La toma de contrapunto a Zabuza hace notar la superioridad que ve Naruto en él. Al final de la escena, contrario a la primera toma vemos como se toma a Zabuza de frente, demostrando que Naruto ya no se siente inferior a él.

La música vuelve a jugar un papel importante en la carga simbólica de la escena, primero fondea una música triste que sirve para entender los sentimientos de Naruto al recordar todo el sacrificio que ha hecho para convertirse en ninja y que ahora no está haciendo lo que tiene que hacer. Cuando Naruto obtiene la confianza necesaria suena una música más fuerte que connota la determinación del personaje.

Otra vez un hecho que involucra sangre es tomado como un símbolo a un valor. Cuando Naruto entierra el cuchillo en su mano es para recordar lo que pasa cuando se acobarda por lo tanto este hecho da un mensaje de valentía. En la versión que pasó por la televisión mexicana esta acción fue censurada.

En la segunda escena, “La Caída de Zabuza bajo la Nieve”, se puede ver cómo se pueden sacar connotaciones en el clima que se presenta. La nieve representa los sentimientos reprimidos de Zabuza por Haku por lo que connota la amistad entre estos dos personajes, también la nieve y el color blanco de esta representa pureza que es una de las cualidades de Haku. Además la nieve era un elemento muy común en este personaje, venía de una aldea donde nevaba y sus ataques eran de hielo.

Otra cosa interesante es lo que connota tener la cara tapada, poco antes de esta escena, cuando Haku revela sus verdaderos sentimientos, es cuando Naruto le rompe

la máscara. En esta escena podemos ver la manera de pensar de Zabuzza cuando las vendas con las que tapa su cara están rotas.

En el último cuadro podemos entender como se hace una connotación de superación, Chouji uno de los personajes que se habían presentado como más débiles, debe volverse fuerte. Las mariposas connotan la superación mientras otros elementos connotan el sacrificio que hace Chouji para lograr ser más fuerte, como las pastillas. Al final de la escena la llegada al árbol con los mensajes de sus amigos, se puede ver como una recompensa a la superación del personaje ya que lo único que este quería era defender a Shikamaru y tener más amigos.

En Naruto se puede observar que los valores más recurrentes en su mensaje son la amistad, la perseverancia y la superación.

A través de este análisis se puede ver que para entender las connotaciones de varios de los elementos presentados es necesario entender el contexto de las escenas y sería muy inexacto hacer un análisis de estas series viendo solo la escena sin ver la serie desde antes, sobre todo si se trata de una escena con violencia o sangre ya que no se entenderían las connotaciones que pueden tener.

En algún momento se pensó en hacer una división de valores que se toman más en cuenta en México y cuales en Japón pero al hacer el análisis se vio que los valores que se encontraron servían para las dos sociedades. La amistad es importante para un 48% de las personas en Japón y en México lo es para el 38%. La responsabilidad es tomada como un valor muy importante en las dos sociedades, 91% de las personas en Japón y 77% en México lo consideran así. Probablemente de los valores encontrados, solo el orgullo no se entiende como un valor importante en México, o por lo menos no de la manera en que es presentado en estas series.

Haciendo el análisis semiótico y tomando en cuenta los contextos, este instrumento funciona para encontrar que tipo de valores se manejan en la animación japonesa, sin embargo haciendo cambios en la tercera columna se puede utilizar para encontrar otro tipo de connotaciones no solo para buscar valores. Así que este instrumento resulta muy útil en análisis semióticos relacionados tanto a escenas de animación japonesa como a otro tipo de animación y hasta de series con personas reales o películas, ya que es bastante flexible.

También se pueden buscar otra cosa que no sean valores, solo hay que cambiar un poco la tercera columna para que arroje los resultados deseados. Podríamos buscar por ejemplo connotaciones sobre la mitología en las caricaturas, o sobre mensajes políticos o religiosos en las series, etc.

Esto se puede gracias a que en la parte de contexto se pone, igual que como en este trabajo, todo lo que nos permita entender la escena. Ya en el cuadro se coloca la información y la descripción de lo que pasa durante la escena, así el lector ya tendrá suficientes referencias para entender las connotaciones. Luego se coloca todos los elementos que tienen connotaciones hacia lo que estamos buscando, igual que en estos cuadros sirve analizar la kinésica, proxémica, colores, tomas, y objetos que puedan significar algo. En la tercera columna se pone los resultados que arrojó el análisis de acuerdo a lo que se está buscando.

Otra cosa por lo que consideró importante este trabajo es que se pudo analizar el mensaje que dan estas caricaturas y los valores que se transmiten en ellas. Si bien se ha dicho que los valores encontrados son importantes para las dos sociedades, se da mucho más énfasis en estos programas a la superación personal, la perseverancia y la amistad que en otros programas que se transmiten en la televisión y esto conlleva a que las personas que vean estas series con regularidad seguramente reforzaran los valores que se han encontrado en la investigación, aunque es cierto que las personas

que vean la serie de manera esporádica no entenderán las connotaciones manejadas y el mensaje no llegará de manera adecuada.

Más allá de esto se pudo observar que a pesar de la violencia en las escenas de estas animaciones hubo una referencia a valores humanos importantes para el desarrollo de las personas.

Además estos valores son muy importantes para el desarrollo de una sociedad ya que crean un ambiente de vida mejor. Involucran la superación personal de manera directa al trabajo en equipo. Si cada individuo de un grupo trabaja para ser mejor, el grupo realizará mejor las cosas. La amistad que se menciona bastante en estas series, sirve para que las actividades del grupo se lleven a cabo de mejor manera y se tenga confianza en los compañeros. Y la determinación y perseverancia de seguir luchando por alcanzar la meta de cada individuo a pesar de las dificultades que haya enfrente son valores que todos debemos reforzar, no solo mexicanos y japoneses sino que pueden considerarse valores que deben ser importantes en cualquier sociedad que quiera tener una mejor calidad de vida.

BIBLIOGRAFÍA

ACOSTA UGALDE, Lucia Elena. Semiótica, discurso visual e intertextualidad. México, FES Acatlán, 2010

BARTHES, Roland. Lo Obvio y lo Obtuso. España, Paidós Comunicaciones, 1995

CAIVANO, José Luis. “Los Signos de lo Visual” en Semiótica de lo Visual, México, BUAP, 2005

CARONTINI, Enrico. Elementos de Semiótica General. España, Ed. Gustavo Gilli, 1979

COBLEY, Paul. Semiótica para Principiantes, Argentina, Era Naciente SRL, 2004

DONDIS A, Donis. La Semiótica de la Imagen. Introducción al Alfabeto Visual, España, Ed. Gustavo Gili, 2003

ECO, Umberto. La Estructura Ausente. España, Editorial Lumen, 1975

ECO, Umberto. Tratado de Semiótica General, México, Ediciones de Bolsillo, 2005

FRONDIZI, Risieri. ¿Qué Son los Valores?, México, Fondo de Cultura Económica, 1972

GAUTHIER, Guy. Veinte Lecciones sobre la Imagen. España, Ediciones Cátedra, 1986

GONZALEZ, Juliana. Los Valores Humanos en México, Siglo XXI, 1997

GROUPE M. Tratado del Signo Visual. España, Ediciones Cátedra 1993

GUIRAUD, Pierre. La Semiología. Argentina, Editorial Siglo XXI, 1975

HAYTON, Graham. Enseñar Valores: Un Nuevo Enfoque, España, Ed Morata, 2003

- INGLEHART, Ronald. Human Beliefs and Values. México, Siglo XXI, 2004
- KRISTEVA, Julia. Semiótica 1, España, Ed. Fundamentos, 1978
- MARÍN IBÁÑEZ, Ricardo. Valores. España, Miñón, 1997
- MORRIS, Charles. Fundamentos de la Teoría de los Signos, España, Paidós, 2006
- PANOFSKY, Erwin. El Significado de las Artes Visuales, España, Alianza Forma, 1995
- PÉREZ MARTÍNEZ, Herón. En Pos del Signo. Introducción a la Semiótica, México, El Colegio de Michoacán, 2000
- SAINT-MARTIN, Fernande. Semiotics of Visual Language, Canadá, Indiana University Press, 1990
- DE SAUSSURE, Ferdinand. Cursos de Lingüística General, Argentina, Losada, 1945
- ZECCHETTO, Victorino. La Danza de los Signos. Argentina, La Crujía, 2003
- ZUNZUNEGUI, Santos. Pensar la Imagen, España, Cátedra, 2003