



Nombre del alumno: Arleny Sánchez Hernández

Nombre del profesor: Mireya del Carmen García

Nombre del trabajo: Significado de los colores
en la Animación

Materia: Taller de elaboración de Tesis

Grado: 9 CUATRIMESTRE

Grupo: A

Carrera: Diseño gráfico

Turno: Matutino

Portadilla

Didicatoria

ÍNDICE.

CAPITULO I

- 1.1 Planteamiento del Problema
- 1.2 Preguntas de investigación
- 1.3 Objetivos
- 1.4 Justificación
- 1.5 Hipótesis
- 1.6 Metodología

CAPITULO II

- 2.1 El origen de los colores en el mundo y japon
- 2.2 Los colores japoneses
- 2.3 Las enseñanzas del anime
- 2.4 El anime es más que una simple caricatura
- 2.5 Las diferencias entre el anime y las caricaturas
- 2.6 La educación en japon
- 2.7 marco histórico
- 2.8 El diseño de la investigación

CAPITULO III

- 3.1 Emociones del color
- 3.2 ¿Por qué es importante el color?
- 3.3 El color en el estado de ánimo
- 3.4 ¿La animación educa?
- 3.5 Lo que se busca trasmitir en el anime
- 3.6 El anime no es cuestión de negocios, es un gusto por los valores que transmite: taku furukawa
- 3.7 Series clásicas de animé
- 3.8 Marco teórico

CAPITULO IV

- 4.1 Selección de muestras
- 4.2 Características de la población
- 4.3 Diseño de su técnica de investigación
- 4.4 Sugerencias y propuestas
- 4.5 Conclusiones
- 4.6 Bibliografía
- 4.7 Anexos

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

Cómo planteamiento del problema, El tema de El significado de los colores en la animación, Para iniciar con la investigación tenemos que entender que todos los colores tienen un significado tanto en el área de Psicología cómo en el área de diseño qué cada color en cada Lugar del mundo tiene un significado tanto bueno como malo.

Aquí pondremos sobre la mesa de una manera General del significado de los colores en la animación y qué es lo que percibe El espectador al apreciar esos colores en la pantalla Qué van de la mano junto a la música en la cuál sería la Música ambiental, O música de fondo, Obviamente Sobre lo que vemos en la pantalla Y todo ello Que complementan Una escena Significativa para el espectador al versus serie animada.

Sobre la animación que hablaremos, Me baso más en la animación japonesa Qué se es más conocida como "Anime" Y sobre La influencia que tiene Hacia Latinoamérica Y el significado que nos dan los colores a pesar De provenir de otro continente Qué tiene un significado diferente de los colores a lo que nosotros tenemos, Aunque muchos colores Tengan significados diferentes en otras partes del mundo Podemos entender algunos que son muy parecidos entre sí, Cómo el color rojo por ejemplo en la mayoría de los lugares en el mundo Significa Sangre, Dolor, Muerte, Pasión, peligro, Algo malo, Algo satánico; Y el color blanco Cómo algo Qué significa la panza, La luz, Algo bueno, Limpio, Pureza, Salvación etc.

Asimismo también tocaremos los temas sobre por qué se usa cada color en escena como por ejemplo, en las escenas tristes se utilizan tonos azules y en las escenas felices colores más cálidos como sería el rojo y anaranjado, y también sobre cómo es que el sonido y lo visual va de la mano con los colores y mismos efectos en los televidentes para lograr enfatizar en personajes ficticios

Para entender de mejor manera porque es un tema interesante, debemos de verlo desde el punto de vista de que la animación de la que estamos hablando viene de otro continente muy lejano donde las creencias son diferentes a las de nosotros por lo tanto no todo significa lo mismo que para ellos, veremos también de una forma ligera sobre el mismo tema de que somos culturas muy diferentes, también, a pesar de esas diferencias aun así podemos comprender con los actos de los personajes de la serie que es lo que quieren y a dónde quiere llegar, y como en sí mismo los colores lo acompañan en toda su travesía y nos dan más contexto y emociones en la serie, también nos daremos información externa para complementar esta misma investigación y darle más validez y credibilidad asimismo.

Muchas de las cosas que iremos comprendiendo y entendiendo a lo largo de nuestra vida son gracias a nuestra cultura y a nuestros Padres y cercanos como así son los colores como por ejemplo el color rojo para nosotros significa pasión y peligro para decirlo de una forma resumida, el amarillo significa tanto riqueza como enfermedad, el verde significa naturaleza y dinero, el anaranjado significa fruta y calidez, el azul significa seguridad y vida, el blanco significa luz y limpieza, el café significa naturaleza o madera y de igual manera significa tierra, el negro de sus significados sobre la muerte, obscuridad y elegancia y el gris como último lo podemos percibir como un color neutro formal.

Asimismo ese pequeño resumen sobre los colores es como las percibimos en esta parte del mundo pero la cual no es igual en otras partes pero una pregunta sería ¿acaso sino soy del lugar del origen no poder entender sus significado? Sí, simplemente cambia la manera en la cual entendemos las cosas pero de una manera General podemos llegar a la misma conclusión aunque no hayamos llegado de la misma manera.

1.2 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

- ¿Qué significan los colores en las animaciones para una sociedad?
- ¿Por qué entendemos y sentimos de diferente manera sobre un mismo color en ciudades/paises diferentes?
- ¿Para qué se ocupan los colores en general y como eso afecta a nuestra percepción?
- ¿Cuál es la razón de que se utilizan los colores para transmitir ideas o sentimientos?
- ¿Cuáles son los sentimientos que nos trasmiten los colores que vemos en las series animadas?

1.3 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.3.1 OBJETIVO GENERALES

- Buscar una manera de entender de mejor manera los colores
- Entender que la animación no es solo para niños
- Saber que la animación no solo toca temas infantiles
- Tener mayor información y conocimiento de la animación y los colores

1.3.2 OBJETIVO ESPECIFICOS

- _ Detallar por que entendemos y sentimos de diferente manera sobre un mismo color en ciudades/paises diferentes
- _ Explicar como se ocupan los colores en general y como eso afecta a nuestra percepción
- _ Determinar los sentimientos que nos trasmiten los colores que vemos en las series animadas
- Describir que significan los colores en las animaciones para una sociedad

1.4 JUSTIFICACIÓN

Hablemos de la importancia de este tema en general, ya que realmente es muy importante este tema en psicología ya que las personas somos seres complejos y por lo tanto hay cierta influencia de todo en nosotros, tanto como en el área en el que hacemos y se nos es educado como también en los estilos y valores que adaptamos a lo largo del tiempo, es lo mismo con los colores ya que los adaptamos y sabemos de su existencia desde que nacemos y vemos los colores por primera vez, y así con el tiempo sabremos sus nombres; pero no necesariamente que significa ya que si en un caso hipotético al nacer un niño se le enseña que el color amarillo es muerte y el blanco suciedad, para ese niño ese será la verdad ya que no nacemos ya teniendo esas creencia o referencias que lo que significa cada color, los adulto y nuestro alrededor va moldeando eso y tenemos un “guía” de significado de colores pero...

Realmente muy dentro de nosotros, tenemos nuestra propia manera de identificar los colores ya que a pesar de que la sociedad ya haya dicho que el color negro es muerte y oscuridad otra persona piense y sienta que también es tranquilidad y espacio.

Este conocimiento se puede usar para mucho estudios ya que dé misma manera va de la mano con la investigación de los colores en las personas como niños, adolescentes y adulto, ya que en todo ellos es de diferente manera y si sabemos ocupar los colores para la preferencia de algo sería mucho más efectivo como por ejemplo, los lugares de comida rápida ocupan los colores naranja y rojos tanto como para ser llamativos como para dar mensajes con los colores, por ejemplo el color naranja provoca hambre pero el rojo crea un tipo de ansiedad leve para que los consumidores no se queden demasiado tiempo comiendo; ciertamente es en un terreno diferente que sería la psicología del color pero en la vida diaria pero al mismo tiempo es lo mismo ya que si vemos a un personaje que tiene unos todos rojos más que otros colores lo identificamos como una persona impulsiva y agresiva o atractiva y un personaje con predominación en colores blancos podemos percibir que es un personaje limpio, tranquilo, sabio y serio, podría pasarme escribiendo más de tres hojas sobre ese tipo de ejemplos pero creo que ya se ha entendido.

Uno de los problemas que serían más fáciles de llevar o incluso resolver sería el cómo llegar a más personas tanto de todos los gustos como para todos los géneros de series animadas así mismo entender sobre esos comportamientos.

El poeta alemán Johann Wolfgang von Goethe fue uno de los primeros en ilustrar el uso de los colores, el significado e interpretación que estos tienen para la psicología humana, aunque desde antes no era extraño para el humano asociar el color verde con la prosperidad y la vida y al color rojo con el peligro y la violencia, durante los años posteriores a la aparición del color en las pantallas y proyectores, ha habido sin número de cineastas que han usado los filtros de colores para darle un semblante, un ideal, un sentimiento, a una escena o una obra completa, inclusive los ilustradores en los comics, como en Batman donde los tonos monocromos y los contrastes apoyan a la idea de una obra con un tono más serio con respecto a sus hermanas de la casa editorial como Superman, pero el día de hoy trataremos de enfocarnos en el anime.

El color es otro más de los aspectos que forman parte de la teoría del conjunto, esta teoría es utilizada en numerosos medios como en el diseño gráfico, la pintura, la arquitectura, etc.

Los colores funcionan, según su tonalidad, gama, nitidez, luz, y temperatura, de forma general los colores se dividen en primarios y secundarios, los primarios formados por el espectro de luz principal o de forma coloquial, el arcoíris, mientras que los secundarios son todos los que derivan de la combinación de estos.

A su vez estos se dividen en fríos y cálidos, teniendo a todos los tonos azules de lado de los fríos y los tonos rojizos del lado de los cálidos, y así podríamos seguir con la cantidad de luz que albergan, la profundidad que tienen, el tono, el tinte y la sombra.

Esto anterior es referente a la teoría principal de emisión, lo que a nosotros nos importa es la interpretación o la psicología de los colores, es bien sabido como he dicho anteriormente que en una escala de verde a rojo, no es difícil interpretar el bien estar del peligro, pero todos los colores representan algo en específico, y su inclusión en las obras, es lo que genera la interpretación de estos.

En resumidas cuentas así es como funciona cada color, también hay muchas variantes, y la asociación que cada persona crea con un color, así como la percepción que cada quien puede tener, ya que al momento de la aplicación no puedes poner una máscara de tinte de color verde por ejemplo y esperar a que el espectador se relaje cuando en realidad se están friendo sus ojos por el brillo, en realidad suelen aplicarlo con las luces, el contraste, con los fondos, o con algún objeto que acompañe en la escena al personaje, o en la maqueta de colores que se elige para hacer la animación, la verdad es difícil de notar este tipo de cosas y más si eres daltónico, algunos directores de animación han utilizado la teoría de los colores en algunos anime.

1.5 HIPÓTESIS

El color transmite.

El color sirve para transmitir mensajes, emociones y sensaciones en el público que lo observa. Es un elemento esencial para conocer la identidad corporativa de una marca. Nos transmite todo aquello que la empresa quiere ser y cómo quiere ser percibida. Todo ello ya se consigue con sólo un vistazo a su logotipo.

El color es un componente de la comunicación no verbal que, como hemos comentado en numerosas ocasiones, puede pesar tanto o más que las palabras. Así que debemos tenerlo muy en cuenta para transmitir efectivamente aquello que buscamos.

Aparte de la importancia del color del logotipo, la empresa también debe preocuparse por el uso de las tonalidades en diferentes ámbitos. ¿De qué color será el uniforme de los trabajadores? ¿Cuáles serán los colores de la web? Entre otros.

Dependiendo de qué color se utilice, ofrecerá un mensaje u otro. Veamos qué transmite cada uno.

Rojo: agresividad, peligro, amor, pasión, fuerza, excitación



Amarillo: calidez, felicidad, luminosidad, positivismo, energía.



Naranja: diversión, exotismo, juventud, intensidad.



Azul: tranquilidad, serenidad, confianza, lealtad, honestidad.



Rosa: feminidad, dulzura, inocencia, sensibilidad, amor.



1.6 METODOLOGÍA

MÉTODO ANALÍTICO

El método analítico es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, naturaleza y los efectos. El análisis es la observación y examen de un hecho en particular.

I.S.C. GUADALUPE HERNANDEZ COCA

El método analítico es, en este sentido, una actitud ante la vida que permite la apertura y el desprendimiento de los saberes preconcebidos. Cabe resaltar el rigor metodológico con que los investigadores desarrollan su trabajo.

Este método nos permite conocer más del objeto de estudio, con lo cual se puede: explicar, hacer analogías, comprender mejor su comportamiento y establecer nuevas teorías.

Tipo de investigación

Tipo de investigación documental

Por qué se caracteriza por la utilización de documentos; recolecta, selecciona, analiza y presenta resultados coherentes; porque utiliza los procedimientos lógicos y mentales de toda investigación; análisis, síntesis, deducción, inducción, etc., porque realiza un proceso de abstracción científica, generalizando sobre la base de lo fundamental; porque supone una recopilación adecuada de datos que permiten redescubrir hechos, sugerir problemas, orientar hacia otras fuentes de investigación, orientar formas para elaborar instrumentos de investigación y elaborar hipótesis.

Enfoque metodológico

Porque la investigación cualitativa tiende más hacia la expansión y la generalización del conocimiento y la recolección de los datos al ser documental es mucho más abierta, pues puedo utilizar escritos, entrevistas, material gráfico o audiovisual, siempre que se establezca la pertinencia.

Este enfoque va de lo particular a lo general, porque a partir del análisis de una cantidad limitada de datos, puedo proponer conceptos que abarcan una completa explicación o descripción de un fenómeno. Un caso muy común es en los estudios literarios cuando a partir del examen de unas obras se cataloga la producción completa de un escritor, lo mismo con músicos y artistas.

Técnicas de investigación

https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_anime

<https://edu.gcfglobal.org/es/conceptos-basicos-de-diseno-grafico/teoria-del-color/1/>

<https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/>

<https://www.somoswaka.com/blog/2017/09/significado-de-los-colores/>

Recomendando las siguientes películas del Studio Ghibli:

La colina de las amapolas (2011)

Arrietty y el mundo de los diminutos
(2010)

La tumba de las luciérnagas (1988)

Haru en el reino de los gatos (2002)

Pompoko (1994)

Nausicaä del Valle del
Viento (1984)

Mi vecino Totoro (1988)

Ponyo en el acantilado (2008)

CAPITULO II

2.1 EL ORIGEN DE LOS COLORES EN EL MUNDO y JAPÓN

El filósofo aristóteles (384 – 322 ac) definió que todos los colores se conforman con la mezcla de cuatro colores y además otorgó un papel fundamental a la incidencia de luz y la sombra sobre los mismos. estos colores que denominó como básicos eran los de tierra, el fuego, el agua y el cielo.

siglos más tarde, leonardo da vinci (1452-1519) definió al color como propio de la materia, adelantó un poquito más definiendo la siguiente escala de colores básicos: primero el blanco como el principal ya que permite recibir a todos los demás colores, después en su clasificación seguía amarillo para la tierra, verde para el agua, azul para el cielo, rojo para el fuego y negro para la oscuridad, ya que es el color que nos priva de todos los otros. con la mezcla de estos colores obtenía todos los demás, aunque también observó que el verde también surgía de una mezcla.

Hace tiempo en Japón, solamente se empleaban cuatro nombres para denominar a los colores que eran 赤 (aka), 黒 (kuro), 白 (shiro) y 青 (ao) (rojo, negro, blanco y azul respectivamente). Esto evidencia la dificultad para transmitir información cromática más compleja.

Sin embargo, lo que sucedía es que esos colores se utilizaban con un significado mucho más amplio y, aunque cierto color no tuviese nombre, solo con utilizar palabras como 明るさ (akarusa) (claridad) o 濃さ (kosa) (densidad) se diferenciaban.

De forma más concreta tenemos lo siguiente:

-明るい (akarui) (claro o luminoso) …赤 (aka) (rojo) procede de 明るい (akarui);

-暗い (kurai) (oscuro) …黒 (kuro) (negro) procede de 暗い (kuroi);

-濃い (koi) (denso, espeso, oscuro) …白 (shiro) (blanco) procede de 著し (shiroshi) (con el significado de que algo está claro o es evidente);

-薄い (usui) (claro) …青 (ao) (azul) procede de 淡い (awai) (tenue o claro).

Es decir que si alguien pensaba en 明るい (claro o luminoso) todo era 赤い (rojo) y si lo hacía en 暗い (oscuro) todo era 黒い (negro). Ocurría lo mismo con 白 (blanco) y con 青 (azul). Es evidente que esa forma de percibir los colores era completamente distinta a la actual.

Primeras apariciones de los colores

Se cree que desde la era Kofun (250-538) hasta la Asuka (538-710) surge el origen de los nombres de los colores en japonés. Después, en la era Heian (794-1185), su proliferación siguió aumentando.

De hecho, en esa misma era, el diario escrito por la dama 清少納言 (Sei Shounagon) llamado 枕草子 (Makura no soushi) (en español, El libro de la almohada), ya nombra colores como el blanco y el rojo.

Con cuatro colores el mundo se fue enriqueciendo

En ese momento, los cuatro colores 赤 (rojo), 黒 (negro), 白 (blanco) y 青 (azul) se asentaron en las bases del japonés y su significado se fue diversificando con el tiempo.

Por ejemplo, hay una expresión que dice 真っ赤な太陽 (makka na taiyou) (literalmente, sol completamente rojo). No obstante, se mire como se mire, el sol no tiene ese color; es más, podría verse como blanco. Sin embargo, si se piensa que 赤 (rojo) proviene de 明るい (claro o luminoso), ya no resulta tan extraño que se calificase así al sol.

También tenemos 腹黒い (haraguroi) (literalmente, vientre negro para referirse a alguien malvado). Es una buena metáfora para designar que, en lo más profundo de su ser, esa persona es oscura, tal y como designa la procedencia de la palabra 暗い (oscuro).

Ocurre lo mismo con la palabra 白ける (shirakeru) (aguafiestas). Aunque su significado inicial 白 (blanco) apuntaba a algo evidente o a alguien que dice la verdad, la palabra evolucionó a 素になってしまう (su ni natte shimau): ser tal cual se es; o 本来の感情のない自分が出てきてしまう (honrai no kanjou no nai jibun ga dete kite shimau): aparecer el verdadero yo sin sentimientos.

2.2 LOS COLORES JAPONESES

Por lo general , la simbología que se le dan a los colores es universal , pero ademas , en Japon hay muchos colores que tienen una simbología especial , a continuacion , algunos ejemplos :

Azul (青) : Lo primero que en lo que se piensa es en el cielo

Positivo , Esperanza , verdad , respeto , lealtad

Negativo , Mentira , lejanía , frialdad

El Azul representa tranquilidad y en Japon es el color de la Brujería , encontrar una flor azul o un pajarito azul es simbolo de buena suerte.

Rojo (赤) : El sol (del amanecer o atardecer) y la sangre

Positivo , fuego (deseos de lucha) , calor , amor , filialidad , cualidad , capacidad

Negativo , fugaz , poco tiempo , corta vida.

En gran parte , mas que el espiritu , el rojo representa a la carne , en Japon se piensa que el rojo tiene poderes curativos , se usa el HARAMAKI (腹巻 banda para cubrir el estomago) de color rojo para mantenerlo caliente , mejorar las funciones estomacales e intestinales ademas de las de los organos reproductivos (hormonales). En los anuncios de las farmacias (antiguas) hay un TENGU (天狗 Un dios de la antigüedad , tiene una larga nariz y su cara es de color Rojo) , a los ancianos de 60 años , se les viste con un CHANCHANCO (チャンチャンコ vestimenta como chaleco) de color rojo para desearles salud y larga vida. Tambien el HANKO (はんこ sello personal) se pone en este color pues es simbolo de la propia carne (como una firma con sangre).

Anaranjado (オレンジ) : La fruta madura , tambien perfeccion o eternidad

Positivo : felicidad , proteccion , fertilidad , bondad

Negativo , envidia , mala intencion , resentimiento

Es muy raro que se use su significado negativo , en Japon , se le relaciona mas con el fuego , los deseos de lucha y progreso y como las frutas , para desear el desarrollo y crecimiento de los niños. Se acostumbra poner una mandarina (naranja) sobre el MOCHI (餅 pasta de arroz) de fin de año , para que el proximo año sea mejor (de mas progreso) que el actual.

Amarillo (黄色): Oro o el sol

Positivo : Luz , intuicion , conocimiento , sabiduria , calor , bonanza

Negativo , infertilidad , traicion , desconfianza , temor

Aunque la bandera de Japon tiene un sol rojo , desde la antiguedad se utilizaba el color amarillo , tambien es el color del emperador. Actualmente se le ve como simbolo de notoriedad.

Negro (黒): El color que no es color , el antes de el comienzo

Positivo : Calidad , cualidad , origen , fuerza , desicion

Negativo , muerte , oscuridad , ignorancia , supersticion

Mas se ve como el color del luto y a veces peor pues representa lo que esta debajo de la tierra (el infierno) , tambien representa al (transcuro del) tiempo.

Blanco (白): El color de (la union de) todos los colores , Eternidad

Positivo , santidad , pureza , limpieza , eternidad , inocencia

Negativo , frialdad , aislamiento

En Japon , el color de los dioses , pues se relaciona con la luz (transparente) libre de impurezas

Marron (茶色): La tierra

Positivo , otoño , fertilidad , bonanza , simplicidad , sumision

Negativo , tristeza , desgastamiento , dependencia

En Japon , es el color de la bonanza de la tierra y el campo , pero tambien el color del desierto

Gris (灰色): impresion

Positivo , proteccion , tranquilidad , recato , serenidad

Negativo , miedo , egoismo , envidia , conspiracion

No es negro ni blanco , en japones se utiliza "resultado gris" (灰色決着) es decir , confuso , impresiso. Tambien es el color de las nubes (que traen la tormenta) , inseguridad , miedo por el futuro.

Verde (緑): El bosque (la naturaleza)

Positivo , primavera , naturaleza , vida , frescura , inocencia , juventud , felicidad , paz , amistad , etc.

Negativo , muerte , enfermedad , putrefaccion , miedo , mala suerte

En Japon se le relaciona con la naturaleza y bonanza , la felicidad de vivir.

Morado (紫): Fuerza y poder

Positivo , Honor , reconocimiento , sabiduria , conocimiento

Negativo , sufrimiento , sumision , muerte

Antiguamente era un color que estaba prohibido usar por la gente del pueblo y solo podian usar los nobles en Japon. Si se fijan un poquito veran que los diplomas , condecoraciones y premios siempre van atados con una cinta de color morado (oscuro) o tienen adornos de ese color como simbolo de reconocimiento.

-
-
-

La sociedad japonesa tiene viejas tradiciones que han dado forma a los japoneses desde hace milenios.

Los colores tienen asociaciones simbólicas que aparecen en los rituales, el vestido y el arte japonés, y muchos han mantenido esos significados incluso a medida que la sociedad japonesa cambia rápidamente.

Trazando inspiración desde la naturaleza a los textos históricos, el simbolismo del color japonés ayuda a otros a identificar el estado emocional o los deseos de las personas que llevan ciertos colores.

-

2.3 LAS ENSEÑANZAS DEL ANIME

Tenemos que tener en cuenta que tanto el color nos da un significado es de igual manera el conjunto entre las acciones del personaje principal y todo el conjunto de la escena, veremos qué es lo que nos enseña en conjunto con los colores.

Ser Humano

Empezamos por lo básico. Algunas series buscan desarrollar el concepto de aquello que muchos se preguntan; ¿Qué significa ser un ser humano? Algunas series tratan de explicarlo en una historia de ciencia ficción en el que un ciborg o alguna criatura se cuestionan lo mismo, va teniendo vivencias y el mismo se cree un ser humano.

Historias así te enseñan, desde el punto de vista del autor, lo que significa ser un ser humano, lo que lo identifica. Te enseña que un ser humano, no es sólo tener la apariencia de uno, sino que a base de las experiencias que vayan teniendo y del aprendizaje que obtienen de estas, se forjen un camino y decidan qué es lo que quieren lograr ser, si quieren lograr ser un mejor ser humano o en el caso de algún cyborg o criatura convertirse de lleno en un ser humano.

Trabajo En Equipo

En casi todas las series, se trata el tema del trabajo en equipo. Todos sabemos que el trabajo en equipo siempre es mejor; del lado del trabajo, se realiza de manera más rápida y efectiva, por el lado personal te ayuda a mejorar tus relaciones con las personas y evitas encerrarte en el orgullo de no aceptar la ayuda de nadie.

Trabajar en equipo te ayuda, no sólo a ti, también a los que están a tu alrededor. El trabajo en equipo te ayuda a tener esa confianza para realizar cualquier cosa. Te ayuda a conocer la importancia de la unión, de compartir y a darte cuenta de que todos te pueden ayudar, sólo es cuestión que dejes ayudarte.

El cambio: Proceso Doloroso Pero Necesario

Todos sabemos que realizar un cambio de cualquier tipo, ya sea de casa, escuela, de pareja, etcétera, siempre es difícil y en su mayoría doloroso. Tal vez por los momentos y tiempo que pasaste en ese lugar o con esa persona.

Estos cambios se dan a base de los momentos en los que tienes dos o más caminos que puedes elegir. Cuando eliges un camino, lo haces pensando en lo mejor para ti y los cercanos a ti, pero siempre hay algunos detalles que pasamos por alto y se da ese cambio no de la forma que querías, y de igual forma es necesario para poder avanzar en la vida. Esto te ayuda a pensar y tomar mejores decisiones.

No Rendirse Nunca

Infinidad de series en las que se habla acerca de no rendirse jamás, sin importar a que te enfrentes.

En su mayoría son historias tipo Shoujo en las que siempre hay un personaje que jamás le vas a ver tirado por el hecho de no poder ganar.

Estas historias nos enseñan precisamente eso, a jamás rendirte en ninguna circunstancia, ya sea laboral, escolar o incluso amorosa. Hay que ser persistente con lo que se desea y tratar de alcanzar ese deseo.

No es fácil distinguir el bien del mal

Conocer realmente a una persona, es algo que pocos logran. Conocer realmente lo que esa persona piensa, si tiene buenas o malas intenciones; no muchos lo logran pero creen que lo saben.

Mientras tú crees que una persona es buena y que no mataría ni a una mosca, tal vez no sea cierto y en realidad tiene intenciones no muy buenas. Y viceversa crees que una persona es mala y tal vez sus acciones sean buenas vistas de otra forma. Historias que te enseñan estos, tratan de mostrarte que en realidad no conoces demasiado a las personas y debes tratar de ver y descubrir su verdadera forma de ser.

2.4 EL ANIME ES MÁS QUE UNA SIMPLE CARICATURA

¿Qué diferencias hay entre una caricatura y un anime?

Teniendo en cuenta que el significado de una palabra cambia dependiendo la región en donde se encuentren, utilizaremos este término:

Caricatura: dibujos en formato de serie o película, que simulan el movimiento a través de secuencias animadas.

¿Qué diferencias hay entre una caricatura y un anime?

– Las caricaturas son cosas de niños, deberías ver anime -, por suerte he visto ambas cosas y curiosamente jamás las había comparado en cuestión de clasificación, así que ese comentario forjó esta duda en mí.

Lo primero en lo que pensé fue en la sangre, ya que en el anime existe un género muy explotado llamado “Gore”, que en el caso más extremo solo veras rojo tu monitor de la sangre y torturas inimaginables, pero... En las caricaturas podemos ver esto también, alguien recuerda HTF, los Simpson en sus especiales de la casita del horror o las miniseries que se transmitían en Adult Swim (Actualmente en YouTube).

La sangre, el personaje maniático, el contexto de asesinatos y la comedia sátira, son de lo más común en las caricaturas, así que mejor pensé en otro punto.

Me fui a lo tierno y adorable que existe en el anime ya que también es algo muy común y contiene de igual manera muchos géneros e incluso festivales “Kawaii”... espera un momento, las caricaturas están plagadas de cosas tiernas, existen series que incluso hacen que derrames miel de los ojos

2.5 LAS DIFERENCIAS ENTRE EL ANIME Y LAS CARICATURAS

El anime es más parecido a una novela donde podemos tener muchas aventuras y emociones, una trama y un final que nos cautivara. Y una caricatura es como un cuento donde nos divierte y nos enseña una moraleja cada capítulo.

En cuanto a su estructura podemos decir que la caricatura es algo que distorsiona las apariencias físicas y no sigue una lógica en particular, el punto a seguir es solamente el humor.

A lo contrario del anime donde es más apegado a los aspectos reales del ser humano basados de las características de la manga moderna y una lógica dentro de su historia, además podemos encontrar infinidad de géneros.

En realidad estos son tan diferentes que cualquier espectador puede saber cuándo algo es un anime o caricatura. De igual forma, algunos se confunden y encasillan a los dos en un mismo tipo. Por esta razón, hoy te vamos a explicar cuáles son las diferencias entre estas dos categorías para que puedas entender más sobre qué trata cada una de ellas.

Caricatura

Las caricaturas son de procedencia hispanoamericana y están mayormente dirigidas a público infantil o adolescente.

Estas son conocidas como animaciones 2D o 3D y ha habido un cambio drástico entre las producciones clásicas y modernas. En la actualidad, son más sencillas debido a que el trabajo es más eficiente y entretenido para dicho público, tal y como se pueden ver en los diseños de Cartoon Network (2D) o Disney (3D). Aunque hay excepciones para adultos como South Park, Los Simpson y otros, pero siguen contando con diseños muy simples y están principalmente centrados en comedia.

Anime

Por otro lado, el anime es una palabra para referirse a todas las series animadas que se producen en Japón, por eso es la abreviatura de «Animēshon» que sería «adaptación japonesa».

Este tipo proviene mayormente de mangas (historietas japonesas) cuenta con una producción mucho más desarrollado y conlleva un trabajo más grande debido a todos los detalles que deben tener, un gran ejemplo de ello es Dragon Ball, Death Note, One Piece y Naruto.

Los personajes de animes son creados con una apariencia en complexión física más similar a la realidad. Es decir, que no se enfocan en distorsionar, minimizar o parodiar a los seres vivos. Además, este abarca todo tipo de público (sobre todo adultos), ya que es un género animado que cuenta con una gran lista de categorías. Por ende, hay contenidos como ciencia ficción, horror, fantasía, romance y muchos otros. De hecho, esta es toda una cultura en Japón, es totalmente normal ver publicidad, tecnología, series, juegos y películas basadas en animes.

¿Son diferentes?

Son absolutamente diferentes y al comprender un poco más estos términos es más fácil encontrar las cosas que los caracterizan, sobre todo en los diseños.

Lo que sucede, es que al ser series animadas muchas personas piensan que los animes son también para niños, pero eso es por falta de información, hay muchas categorías entretenidas tanto infantiles, como para adultos, y además cubren la variedad de gustos que necesitan los espectadores.

2.6 LA EDUCACIÓN EN JAPÓN

Quizás se piense que este tema no tiene nada que ver pero si, ya que los niños al ver caricaturas suelen imitar las actitudes de sus personajes preferidos y por lo tanto es importante saber que se le enseña a los niños nipones gracias a los animes.

La educación es de una importancia extrema para el futuro de un país. Aunque existen problemas como el descenso del nivel educativo o la disparidad entre instituciones educativas,

el sistema educativo japonés en general, empezando por la educación obligatoria e incluyendo también colegios especializados que preparan al alumno para el mundo laboral.

El derecho a recibir una educación y la obligación de impartirla

En Japón está establecido, según la Ley Básica de Educación, que los padres deben hacer a sus niños de entre 6 y 15 años recibir la denominada futsū kyōiku (educación normal).

Dicha ley no solo dicta que esa educación es imprescindible para la subsistencia y prosperidad de Japón como país democrático, sino también que debe proporcionarles los conocimientos que necesitarán a medida que van creciendo, y que los ayudarán a desarrollarse como ciudadanos sanos de cuerpo y mente, y a formar por completo su personalidad.

Casi sin excepción, el primero de abril de cada año los niños japoneses que han cumplido seis años entran en la escuela primaria, el primer escalón del sistema educativo. La escuela primaria dura seis años, y tras ella, entre los 13 y los 15 años, los alumnos estudian en la escuela intermedia.

Esos nueve años totales representan la educación obligatoria del sistema educativo japonés. En las escuelas públicas no hay exámenes de entrada para ninguno de los dos niveles, y las clases y los materiales son gratuitos.

Por parte de la familia del alumno se debe pagar el uniforme establecido por la institución educativa y los materiales adicionales, así como el coste de las comidas escolares, la educación adicional (como viajes educativos y excursiones) y otros gastos similares.

Por otro lado, hay muchas escuelas privadas que realizan exámenes de entrada tanto para primaria como para intermedia, a los que acuden en masa los posibles candidatos; dichas escuelas suelen cobrar tasas por la educación.

En el sistema educativo japonés es de notar el índice de escolarización. En la enseñanza obligatoria dicho índice es de un 99,8 % (tanto en las escuelas públicas como en las privadas), que incluso en comparación con el 99 % de países como Reino Unido, Francia o China, resulta extremadamente alto.

Antes de la escuela, los niños entran en el jardín de infancia a la edad de 3 años. Dado que este no forma parte del sistema educativo, la participación en las clases es optativa, y de pago.

Aunque los niños extranjeros que residen en Japón no tienen obligación de asistir a la escuela, en caso de que las familias deseen matricularlos en una escuela pública pueden hacerlo en las mismas condiciones que rigen para los niños japoneses, sin coste por la educación o los materiales básicos y con la oportunidad de garantizarles la misma excelente educación que a los japoneses.

Educación superior de dos años e institutos técnicos de cinco

Tras completar la educación obligatoria el alumno cuenta con varias opciones. Entre los 16 y los 18 años puede optar por entrar en un instituto homologado (educación secundaria) a tiempo completo, o una escuela especializada en áreas como agricultura o bienestar social, o también elegir el sistema de tiempo parcial, mediante el cual el joven estudia al tiempo que trabaja. Incluso en los casos en que un joven no puede continuar con ese tipo de estudios, por el motivo que sea, si aprueba el examen oficial del Ministerio de Educación, Cultura, Deportes, Ciencia y Tecnología, logra un certificado que lo califica en el mismo nivel educativo que los graduados de secundaria, y cuenta con las calificaciones que le permiten presentarse a los exámenes de acceso a la universidad. Un 98,1 % de los alumnos entran en la educación secundaria o en alguno de los colegios tecnológicos especializados, con cursos de cinco años en los que se pueden obtener conocimientos de un gran nivel de especialización y a los que se puede acceder desde los 16 años.

En los últimos años ha aumentado el número de instituciones que aúnan en su currículo los seis años de la educación primaria y la intermedia, así como el número de candidatos que desean entrar a ellas por ser ventajosas para presentarse a los exámenes de ingreso en la universidad. Además, quizá debido a las tendencias de la época, también se ha incrementado el número de instituciones originales, como las afiliadas a la ICU (International Christian University), que cuentan con hasta un 70 % de estudiantes regresados a Japón tras haber recibido formación en el extranjero, debido al trabajo de sus padres.

Entre las instituciones de educación superior que exigen un examen de ingreso además de haber completado la educación secundaria, se encuentran las universidades (cuatro años), las universidades de carrera corta (dos años), los colegios vocacionales (de dos o más años), y otras. Tras haber logrado la licenciatura o grado el estudiante también puede acceder a estudios especializados de posgrado (un máster, de dos años, o un doctorado, de tres o más).

En Japón son muchas las empresas que imponen como condición haberse graduado en una universidad, para poder conseguir un puesto laboral; en 2013 era un 50,8 %, y la mitad de los alumnos que completaron los estudios de instituto entraron en la universidad. Sin embargo, entre aquellos que solo cuentan con el título de educación secundaria y también desean encontrar trabajo el porcentaje de éxito es muy alto: un 97 %.

El animé y la influencia en la vida del adolescente

la influencia que tiene el animé en esta población, es imperativo conocer sobre esta expresión artística, sus raíces, propósitos y características principales.

En la actualidad, existe un término que hace referencia a la persona que tiene como pasatiempo favorito el animé o el manga. Este término es "Otaku" y se reconoce así al fanático a esta expresión artística japonesa.

Este grupo de personas no se agrupan necesariamente en una tribu urbana, la mayoría de ellos no son reconocidos visualmente como sí lo pueden ser los darks, punks o emos. Los Otaku se pueden relacionar y mezclar perfectamente con cualquier otra tribu urbana y compartir con otros Otaku fuera o dentro de estos grupos.

Sin embargo, existen quienes llevan su fanatismo a un extremo y se conocen con otro nombre "Hikikomoris", cuyo significado en japonés es "encerrado" por lo que salen poco de sus casas y no mantienen tantas relaciones sociales. Esto por dedicar su tiempo al animé o manga y tener la sensación de no ser comprendidos por otros.

Conociendo estos aspectos básicos del animé y la manga, es importante que resaltemos uno de los principios más importantes de la adolescencia, etapa esencial y sumamente relevante en la vida de las personas.

Según la Teoría del desarrollo Psicosocial de Erikson, los adolescentes se encuentran en el momento de explorar su identidad, intentando responder la interrogante “¿quién soy?”.

Esta etapa y el deseo de conocerse a sí mismos realmente, les permite explorar sus posibilidades y en ocasiones llegando a percibir esta búsqueda como un aspecto que genera confusión sobre su propia identidad.

Por esta razón es que el animé puede tomar un papel protagónico en la vida del adolescente, ya que estas caricaturas y sus personajes muestran emociones y sentimientos de forma explícita y con los cuales se pueden sentir altamente identificados.

Así, dependiendo de las experiencias vividas, personalidades o carencias afectivas, los adolescentes se orientarán por los diferentes géneros de animé disponibles en el mercado. Dentro de los cuales destacan los siguientes:

- Shonen: que generalmente trata de un joven inmerso en un mundo de acción, aventura y combate
- Seinen: más violento y con aires de terror psicológico o gore
- Shojo: su base está en el romance y las relaciones sociales, orientado a la fantasía
- Josei: romántico, pero más real y maduro que el shojo
- Kodomuke: dejan enseñanzas morales.

Estos anteriormente descritos son los más populares dentro de los adolescentes, no obstante, existen otros géneros como el Ecchi que presenta imágenes sumamente eróticas.

Los adolescentes, a quienes les apasiona el animé, suelen involucrarse a profundidad con la trama, dedicando horas a estos e incluso incursionando en diferentes géneros para identificar el predilecto. Esto en muchos casos hace que los chicos se sientan tan atraídos e identificados, que participan de eventos cosplay, donde se sienten realmente acorde a lo que por dentro son.

El principal factor influyente en los adolescentes que les apasiona el animé es la violencia explícita que se observa, así como la expresión visual exagerada de emociones y sentimientos que son propios de la adolescencia y que en muchos casos, no son socialmente permitidos expresarlos de la manera en que desean o son desvalorizados por los adultos.

Es por ello que no es casualidad que una de las características que más llama la atención de estos adolescentes es el aislamiento o el reconocimiento en sociedad como “raros”, “frikis o geeks”, lo cual es generado por la incompreensión que surge hacia el gusto por el animé o la manga.

Incluso, el Otaku puede tener dentro de su círculo social dos realidades: los amigos “normales” y los amigos “anormales” que vendrían siendo los que comparten esta pasión.

Todo esto sitúa a los adultos ante un reto que consiste en aceptar, tolerar y guiar al adolescente en su búsqueda de identidad. Evitar limitar sus gustos por el animé o la manga, pero cerciorarse en todo momento que el contenido no vaya a resultar peligroso para él.

Así mismo sabiendo ya esto como base que es la educación en Japón podemos entender, que lo que más suelen imitar los niños son la obediencia, el trabajar en equipo con sus compañeros, y no molestar a los demás, lo cuales son comportamientos que podemos observar en las series de anime infantiles, ya que están llenos de muchos colores llamativos para los niño nipones.

2.7 MARCO HISTÓRICO

Antes que nada comencemos hablando por los colores, ya que no aparecieron de la nada, así como todo tuvo un comienzo y para poder explicar la intensidad del tema, veremos el origen de los colores que es lo que le da fuerzas a esta investigación.

Iniciemos con el filósofo Aristóteles (384 – 322 AC) que definió que todos los colores se conforman con la mezcla de cuatro colores y además otorgó un papel fundamental a la incidencia de luz y la sombra sobre los mismos. Los colores que denominó como básicos eran los de tierra, el fuego, el agua y el cielo.

Siglos más tarde, Leonardo color como propio de la más definiendo la siguiente primero el blanco como el a todos los demás colores, seguía amarillo para la azul para el cielo, rojo oscuridad, ya que es los otros. Con la mezcla demás, aunque también surgía de una mezcla.



Da Vinci (1452-1519) definió al materia, adelantó un poquito escala de colores básicos: principal ya que permite recibir después en su clasificación tierra, verde para el agua, para el fuego y negro el color que nos priva de todos de estos colores obtuvo todos los se percató de que el verde también para la

¿Sabes de dónde proceden los nombres de algunos de los colores que más usamos?
Aquí unos ejemplos.

Amarillo

La palabra procede del latín *amarus*, que significa amargo, triste. Se debe al color de la piel de los enfermos de ictericia, mal causado por un trastorno en la secreción de la bilis. En otros idiomas como el inglés (*yellow*), francés (*jaune*), italiano (*giallo*), alemán (*gelb*), u holandés (*geel*) el origen es el germanismo latino *galbus*.

Marrón

Viene del francés *marron*, que significa castaña. Es con este fruto con el que se elabora el dulce *marron glacé*. Sin embargo en francés, *marrón* es *brun*.

Naranja

Por supuesto, este color proviene de la fruta homónima. En otras lenguas, al naranja lo llaman taronja (catalán), laranja (portugués), orange (en francés e inglés, aunque, por supuesto, con distinta pronunciación), o arancia, en italiano.

Rojo

Los colores rojo y rosa proceden del latín *rusus*, que a su vez procede de la raíz indoeuropea *rudh* o *reudh*, usada para definir el color de la sangre. En las lenguas germánicas evolucionó a *rauthas*, de donde proceden el alemán *rot* y el inglés *red*. De la raíz *rudh* también obtuvimos otras palabras como *arroyo* (por la forma de brotar de la sangre), *arroyo*, *rutilante* o *rubio*.

Beis

Es la adaptación al castellano de *beige*. Ésta, procede de la forma de denominar al color de la lana virgen: *bege*. Otras fuentes indican que *bege* pueda proceder del italiano *bigio* o del provenzal *bis*.

Ahora veremos la historia del color

El color nos produce sensaciones, sentimientos, transmite mensajes a través de códigos universales, nos expresa valores, estados de ánimo, situaciones y sin embargo... no existe más allá de nuestra percepción visual.

Por definición, el color es el producto de las longitudes de onda que son reflejadas o absorbidas por la superficie de un objeto, pero por otro lado sin la intervención de nuestros ojos que captan esas radiaciones electromagnéticas, de un cierto rango, que luego son transmitidas al cerebro, ese color no existiría.

El color ha sido estudiado, analizado y definido por científicos, físicos, filósofos y artistas. Cada uno en su campo y en estrecho contacto con el fenómeno del color, llegaron a diversas conclusiones, coincidentes en algunos aspectos o bien que resultaron enriquecedoras para posteriores estudios.

Isaac Newton (1642-1519) quien estableció un principio hasta hoy aceptado: la luz es color.

En 1665 Newton descubrió que la luz del sol al pasar a través de un prisma, se dividía en varios colores conformando un espectro.

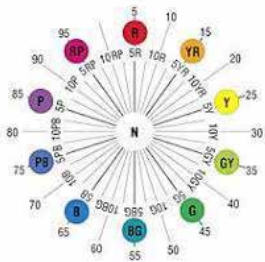
Así es como observa que la luz natural está formada por luces de seis colores, cuando incide sobre un elemento absorbe algunos de esos colores y refleja otros. Con esta observación dio lugar al siguiente principio: todos los cuerpos opacos al ser iluminados reflejan todos o parte de los componentes de luz que reciben.

Por lo tanto cuando vemos una superficie roja, realmente estamos viendo una superficie de un material que contiene un pigmento el cual absorbe todas las ondas electromagnéticas que contiene la luz blanca con excepción de la roja, la cual al ser reflejada, es captada por el ojo humano y decodificada por el cerebro como el color denominado rojo.

Así como le debemos a Newton la definición física del color, también le debemos a Johann Goethe (1749-1832) el estudio de las modificaciones fisiológicas y psicológicas que el ser humano sufre ante la exposición a los diferentes colores.

Para Goethe era muy importante comprender la reacción humana a los colores, y su investigación fue la piedra angular de la actual psicología del color. Desarrolló un triángulo con tres colores primarios rojo, amarillo y azul. Consideró que este triángulo como un diagrama de la mente humana y ligó a cada color con ciertas emociones.

Si continuamos explorando el estudio del color nos encontramos en 1950 con el Profesor Albert Munsell quien desarrolló un sistema, mediante el cual ubica en forma precisa a los colores en un espacio tridimensional. Para ello define tres atributos en cada color:



Matiz: la característica que nos permite diferenciar entre el rojo, el verde, el amarillo, etc. que comúnmente llamamos color.

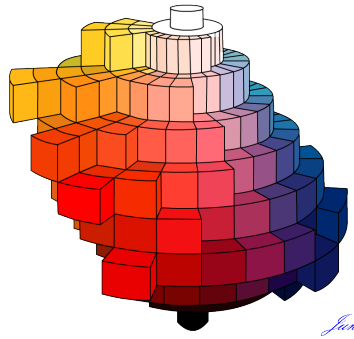
Existe un orden natural de los matices: rojo, amarillo, verde, azul, púrpura y se pueden mezclar con los colores adyacentes para obtener una variación continua de un color al otro. Por ejemplo mezclando el rojo y el amarillo en diferentes proporciones de uno y otro se obtienen diversos matices del anaranjado hasta llegar al amarillo. Lo mismo sucede con el amarillo y el verde, el verde y el azul, etc.

Munsell denominó al rojo, amarillo, verde, azul y púrpura como matices principales y los ubicó en intervalos equidistantes conformando el círculo cromático. Luego insertó cinco matices intermedios: amarillo - rojo, verde - amarillo, azul - verde, púrpura azul y rojo púrpura.

Valor: indica la claridad de cada color o matiz. Este valor se logra mezclando cada color con blanco o bien negro y la escala varía de 0 (negro puro) a 10 (blanco puro).

Intensidad: es el grado de partida de un color a partir del color neutro del mismo valor. Los colores de baja intensidad son llamados débiles y los de máxima intensidad se denominan saturados o fuertes. Imagine un color gris al cual le va añadiendo amarillo y quitando gris hasta alcanzar un amarillo vivo, esto sería una variación en el aumento de intensidad de ese color. La variación de un mismo valor desde el neutro (llamado color débil) hasta su máxima expresión (color fuerte o intenso).

Espacio de color Munsell



El matiz, el valor y la intensidad pueden ser variados independientemente de manera tal que absolutamente todos los colores pueden ser ubicados en un espacio tridimensional, de acuerdo con estos tres atributos. Los colores neutros se ubican a lo largo de la línea vertical, llamada eje neutral con el negro en la parte baja, blanco en la parte de arriba y grises en el medio. Los matices se muestran en varios ángulos alrededor del eje neutral. La escala de intensidad es perpendicular al eje y aumenta hacia fuera.

Como tema final veremos sobre sus efectos psicológicos.

La elección de los colores apropiados para pintar un ambiente no sólo debería estar relacionado con el gusto particular por ciertas tonalidades, sino que además es interesante considerar las sensaciones y reacciones que esos colores producen sobre las personas que se interrelacionen con los ambientes pintados.

Ya en el siglo XVIII se comenzaron a evaluar los efectos del color sobre la psique humana. Con el correr de los años se realizaron diversos estudios, tests y pruebas en los que se comprobaron las reacciones psicológicas y fisiológicas que los colores producen. Estos estudios han avanzado al punto que en la actualidad existe un método curativo denominado cromoterapia, a través del cual se ayuda a curar ciertas enfermedades a través de la utilización de colores.

Los efectos psicológicos que se han podido comprobar son básicamente de dos tipos, los que se definen como directos, los cuales hacen que un ambiente parezca alegre o sombrío, frío o cálido, etc. y los indirectos, relacionados con los afectos y con asociaciones subjetivas u objetivas de los individuos frente a los colores. Esta característica subjetiva de la apreciación de los colores, hace que los efectos secundarios sean los más discutidos, ya que pueden variar de acuerdo con los diferentes individuos.

Otro componente que juega un papel importante en la apreciación de los colores, es la iluminación del ambiente, ya que ésta no sólo puede modificar el color de acuerdo con la forma en que incide sobre la superficie pintada, sino que además puede "crear un ambiente" por sí misma

ROJO

Es el color del fuego y de la sangre, produce calor. Es el más caliente de los colores cálidos, se relaciona con la pasión, los impulsos y el peligro.

El rojo aumenta la tensión muscular, el deseo y la excitación.

Activa la circulación y por ende acelera las palpitaciones, eleva la presión arterial y acelera la respiración. También actúa mejorando las funciones hepáticas

Es el color de la vitalidad y la acción, ejerce una influencia poderosa sobre el humor de los seres humanos. Si ocupa grandes espacios en una habitación puede resultar agobiante, en cambio si se utiliza en pequeños detalles brinda calidez.

Es una buena contraposición a los colores neutros ya que el rojo les da vida.

Su aspecto negativo es que puede generar actitudes agresivas, incluso despertar la cólera.

Vigorous, impulsivo, activo, simpático



ANARANJADO

Tiene alguno de los efectos del rojo pero en menor grado. Es un color incandescente, ardiente y brillante. Estimula el esparcimiento, la vitalidad, la diversión y el movimiento. Disminuye la fatiga, estimula el sistema respiratorio y ayuda a la fijación del calcio. Favorece la buena relación entre cuerpo y espíritu aumentando el optimismo.

Se relaciona con la comunicación, el equilibrio, la seguridad y la confianza. Por el hecho de ser reconfortante y estimulante puede tanto calmar como irritar. Es propicio para trabajar en equipo, ayuda a la interrelación y la unión.

Es ideal para utilizar en lugares donde la familia se reúne para conversar y disfrutar de la compañía. Debido a su efecto estimulante también se utiliza en los lugares de comidas rápidas, ya que abre el apetito y además genera una rápida circulación de público.

Recurra a este color si desea quebrar barreras, despertar el entusiasmo interior y divertirse más en la vida.

Sociable, impetuoso, amable.

AMARILLO

Es el color de la luz del sol. Genera calor, provoca el buen humor y la alegría. Es el más sutil de los colores cálidos, actúa como un energizante positivo que no llega a ser agresivo, dando fuerza al sistema digestivo y a los músculos.

Estimula la vista y actúa sobre el sistema nervioso. Está vinculado con la actividad mental y la inspiración creativa ya que despierta el intelecto y actúa como antifatiga.

Los tonos amarillos calientes pueden calmar ciertos estados de excitación nerviosa, por eso se emplea este color en el tratamiento de la psiconeurosis.

El amarillo es muy utilizado en áreas de acceso, salones sociales y cuartos de estudio. Por su característica de "generar calor" es recomendable en climas fríos.

Los colores basados en la gama de los amarillos son en su mayor parte neutros y fáciles de utilizar. El uso excesivo del amarillo crea una sensación de informalidad.

Es el color más difícil de visualizar para el ojo humano.

VERDE

Es un color sedante, hipnótico, anodino. Resulta eficaz en los casos de excitabilidad nerviosa, insomnio y fatiga. Disminuye la presión sanguínea, bajando el ritmo cardíaco. Dilata los capilares aliviando neuralgias y jaquecas. El verde es un color sedativo, ayuda al reposo y fortifica la vista.

Trae paz, seguridad y esperanza. Simboliza la fecundidad, es curativo y renovador.

Es fresco y húmedo, induce a los hombres a tener un poco de paciencia.

El verde natural es el pigmento de la clorofila, que ayuda a las plantas a absorber la energía solar para elaborar su alimento. Por eso es esencial para la vida vegetal, siendo un ejemplo de relación natural entre el color y la luz.

Se utiliza para neutralizar los colores cálidos. Indicado para cualquier ambiente, es aconsejable tener en el baño toallas o detalles en este color, ya que purifica y da energía al cuerpo.

Es el color más fácil de visualizar por el ojo humano.

AZUL

Es el color que con su efecto tónico, eleva la presión de la sangre por contracción de las arterias. Actúa como antiséptico, antifebril y astringente. También demuestra su eficacia en los estados reumáticos. Para un individuo emotivo el azul es más calmante que el verde. Abre la mente, brindando paz y tranquilidad.

El azul es el más sobrio de los colores fríos, transmite seriedad, confianza y tranquilidad. Se le atribuye el poder para desintegrar las energías negativas.

Favorece la paciencia amabilidad y serenidad, aunque la sobreexposición al mismo produce fatiga o depresión.

Es uno de los colores preferidos, pero resulta difícil de utilizar en la decoración de los ambientes. Es ideal para el cuarto de los niños ya que ayuda a apaciguar su energía. También se aconseja para balancear el uso de los colores cálidos.

PURPURA

Actúa sobre el corazón, los pulmones y los vasos sanguíneos. Aumenta la resistencia de los músculos y tejidos. Expande el poder creativo desde cualquier ángulo. Tiene buen efecto sobre los problemas de ciática. Disminuye la angustia, las fobias y el miedo. Una luz color violeta aúna el efecto estimulante del rojo y el tónico del azul.

Representa el misterio, se asocia con la intuición y la espiritualidad, influenciando emociones y humores. También es un color algo melancólico. Antaño a causa de su elevado precio se convirtió en el color de la realeza y por ello, aún en nuestros días, parece impresionante pomposo y magnífico.

Es un tono muy complejo para utilizar en decoración ya que resulta ambiguo e incierto. No es aconsejable pintar el ambiente entero en este color, en cambio una sola pared, puede dar un cambio sorprendente a un ambiente cargado de colores cálidos. En un tono más azulado es ideal para sitios de meditación.

BLANCO

Su significado es asociado a la paz, pureza, fe. Alegría y pulcritud. Es la fusión de todos los colores y la absoluta presencia de la luz. Para los orientales es el color que simboliza el más allá o el cambio de una vida a la otra.

Es un color purificador, brinda sensación de limpieza y claridad. Ayuda a alejarse de lo sombrío y triste. Representa el amor divino, estimula la humildad y la imaginación creativa.

Se puede utilizar en la decoración de un ambiente en grandes cantidades sin sobrecargar el ambiente. Luce moderno y fresco, pero hay que recordar que refleja el 80% de la luz, por eso es aconsejable usar menos luz que con el resto de los colores o bien entonarlo levemente.

El blanco es óptimo para que los ambientes luzcan amplios e iluminados.

NEGRO

Tradicionalmente el negro se relaciona con la oscuridad, desespero, dolor, formalidad y solemnidad. Es la ausencia del color y de toda impresión luminosa, es lo opuesto a la luz ya que concentra todo el sí mismo. Es el color de la tristeza y puede determinar todo lo que está escondido y velado.

Es un color que también denota poder y en la era moderna comenzó a denotar el misterio y el estilo. El negro se debe utilizar en cantidades pequeñas como accesorios, detalles y espacios donde no se permanezca por mucho tiempo. Si se usa en grandes cantidades puede resultar agobiante y dado que absorbe la luz se debe contemplar la instalación de luz adicional.

GRIS

Iguala todas las cosas y no influye en los otros colores. Puede expresar elegancia, respeto, desconuelo, aburrimiento, vejez.

Es un color neutro y en cierta forma sombrío. Ayuda a enfatizar los valores espirituales e intelectuales. Si se utiliza en exceso en un ambiente, lo hará parecer monótono y aburrido. Es muy interesante utilizarlo en una decoración complementándolo con colores contrastantes y luminosos.

Historia del anime y manga

En el período Edo (1603-1868), se desarrolló el movimiento artístico ukiyo-e (grabados de estampas tradicionales japonesas). Estas representaciones gráficas incluían narraciones describiendo lo que en ellas se mostraba. Se pueden comparar remotamente a lo que después sería el género manga. El origen del manga como forma de contar historias y definición de la palabra, comenzó durante la segunda mitad del siglo diecinueve y primeros del veinte 1868-1912, en pleno periodo de apertura cultural y económica bajo el mandato del emperador Mutsuhito.

La palabra manga (漫画) está compuesta por dos kanji; man (informal) y ga (dibujo). Literalmente se traduce por dibujos caprichosos o garabatos. Se acuñó este término para definir el arte surgido por la unión del estilo gráfico de la pintura tradicional japonesa y las historietas (cómic) de estilo occidental.

Actualmente, palabra manga se usa en Japón para referirse a “historietas”, de forma general. Fuera de Japón, esta palabra se emplea más concretamente para referirse al estilo japonés de dibujar y contar historias.

Los primeros grabados que muestran un atisbo de estética manga, lo encontramos en la obra Chōjugiga, realizada a mediados del siglo XIII. Son una serie de dibujos con carga satírica representando animales. Están atribuidos a Toba no Sōjō, personaje que vivió en los siglos XI-XII. Sólo se conservan algunos ejemplares en blanco y negro, sin embargo, se ve en ellos una primitiva línea representativa que posteriormente iría evolucionando al manga. Origen del manga No podemos hablar de la historia del manga sin referirnos al anime ni al contrario, ya que siempre van de la mano. Un alto porcentaje de publicaciones manga terminan llevadas a la pantalla en formato anime.

A continuación, analizamos el origen y evolución de los dos artes. Si bien el anime y el manga se representan en formatos diferentes, tienen un origen estético común y están ligados como expresión artística. El anime es una proyección, evolución o derivación técnica del tradicional manga japonés.

Sin embargo, no fue hasta después de la segunda guerra mundial (1945), en plena posguerra, cuando el consumo de la manga se generalizó y se estableció firmemente como industria. En esta época, Japón demandaba la necesidad psicológica de mirar hacia otro lado por el sufrimiento padecido años atrás. Esto supuso una oportunidad para el manga, ya que cubría esta necesidad, aparte del bajo coste que suponía adquirir uno en la grave situación económica del momento.

Actualmente, la manga es una de las industrias más importantes de Japón, aunque en los últimos años se ha notado una notable disminución en venta de ejemplares a favor del anime, que está sufriendo un incremento considerable. Culpa de este cambio, tiene que ver con el cambio en los hábitos de la sociedad de consumo, ya que se persigue la inmediatez y facilidad de internet para ver y consumir entretenimiento. En este sentido el anime se ha visto favorecido en detrimento del manga, que genera un esfuerzo mayor para quien desee leer uno.

El manga más vendido de la historia, es One Piece (1997), con más de 406 millones ejemplares vendidos en todo el mundo...de momento.

En los años 20 y 30 del siglo XX, se popularizó el manga orientando a los niños y jóvenes de la época. Fue en este momento cuando se empezaron a exportar fuera de Japón para el consumo genérico como entretenimiento. El manga en el siglo XX

El dibujante Rakuten Kitazawa, fue el autor de una historieta llamada Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu. Su obra (1902), está considerada oficialmente, como el primer manga de la historia en forma y características similares a las actuales. En él, se narra la historia de dos campesinos que realizan un viaje para hacer turismo en Tokio. Cómo son personajes rurales con poco conocimiento de la vida moderna de la gran ciudad, al llegar, se comportan de forma tonta y cateta. El máximo exponente de este movimiento artístico es el pintor Hokusai, famoso por sus grabados mundialmente famosos. Además, fue el creador el vocablo manga, escrito en el título de su libro, Hokusai Manga.

Origen del anime

En 1917 se crearon en Japón, una serie de cortometrajes de animación influenciados en su origen por la estética de la factoría Disney. El primer cortometraje de animación japonesa tenía una duración de dos minutos y se llamaba Namakura Gatana, creado por Junichi Kouchi. En este video podéis ver un fragmento del cortometraje.

Sin embargo, estos cortometrajes aún no representaban, lo que hoy en día consideramos como estilo anime. Fue más tarde, a mediados del siglo XX, cuando surgió el anime como estilo con sello propio de la cultura japonesa. Era una forma de representar la adaptación en pantalla del estilo manga de contar historias. La palabra anime es simplemente una adaptación japonesa de la palabra «animación».

En los orígenes del anime, destaca la productora de cinematográfica de animación Estudios Toei. Su primera producción se lanzó en mayo de 1957, se titulaba Koneko no rakugaki (Graffiti de un gatito). Era un corto de 13 minutos de duración.

Desde su creación en 1958, los estudios Toei fueron pioneros en creación e innovación con multitud de producciones, aunque no fue hasta 1960 cuando empezó a destacar por trabajos de mejor calidad. Esta compañía influyó al género de forma decisiva posteriormente, con producciones como Bola de Dragón, El viaje de Chihiro, Mazinger Z o Caballeros del Zodiaco entre muchas otras.

En esta época, hay que destacar la gran influencia del creador Osamu Tezuka, considerado por muchos como “el dios del manga y el anime”, fue una pieza clave como creativo para la industria, impulsando y dando forma notablemente a muchas de las características que hoy en día definen al anime. Fue el creador, por ejemplo, de la mítica serie Tetsuwan Atomu, conocido en occidente como Astroboy.

Haciendo un alto en el recorrido del anime, hay que tener en consideración, el surgimiento de productoras cinematográficas que no hacían anime, pero sí películas inspiradas en la forma de contar historias del manga. Por ejemplo, los míticos Estudios Tōhō. Uno de sus primeros personajes fue Godzilla (1954), y su famosa película (Godzilla, Japón bajo el terror del monstruo). Se dice que crearon al personaje después del lanzamiento de las bombas de Hiroshima y Nagasaki como representación del miedo que la sociedad Japonesa sufrió después de la Segunda Guerra Mundial.

El turismo externo japonés se ha incrementado muy notablemente en los últimos años, impulsado sobre todo por el turismo cultural. Gran parte de culpa de este incremento lo tiene el manga y el anime. Muchos de los turistas que visitan Japón, están influenciados la cultura audiovisual japonesa. Ven al país del sol naciente como un destino soñado, motivados en mucho de los casos, por sus preferencias en el mundo del entretenimiento audiovisual.

Japón está de moda y miles de jóvenes y no tan jóvenes, miran a Japón con interés y referente cultural. La historia del manga y el anime, está siempre en constante proceso de desarrollo y evolución técnica, respaldada por la demanda de los consumidores en todo el mundo.

Géneros característicos del manga y el anime

Con el paso del tiempo, han ido surgido numerosos subgéneros del manga y el anime muy propios de la cultura audiovisual japonesa. Destacan los siguientes:

Mecha: En este género, los protagonistas son los robots. Normalmente son gigantes y muchas veces son tripulados por humanos en su interior.

Gekiga: Es un género manga de estilo y temática adulta y dramática.

Jidaimono: Este género de tipo clásico histórico y está ambientado en el Japón feudal.

Yuri: Dedicadas a historias de amor representadas entre chicas.

Yaoi: Dedicadas a historias de amor representadas entre chicos.

Gore: género de anime con alto grado de violencia, con sangre y terror.

Spokon: manga con contenido deportivo. Es la unión del término del inglés "sports" y la japonesa "konyo", que literalmente significa valor o coraje.

Nekketsu: En un tipo de manga en el que se exaltan valores como la amistad o el respeto.

Mahō Shōjo: Es un género en el que los personajes tienen poderes u objetos con poderes mágicos.

Ecchi: Es un género con humor unido también a contenido erótico.

Harem: Hace referencia a un género en el que habitualmente hay grupo femenino, Pero que también tiene presencia algún chico como protagonista.

2.8 EL DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Método

Hablando del método debemos tener en cuenta que es la forma en que le damos más validez y fuerza a nuestra investigación y por lo tanto debemos seguir unos pasos para llegar a ello y por ende tener una buena comprobación de nuestra teoría.

Debemos conocer cuál es el problema que estamos abarcando en la investigación, el cual en este caso es sobre el significado de los colores en la animación y como tal la investigación sería el impacto de ellos y como todo al alrededor de esa creación influye.

Por lo cual, ¿cuál sería un tipo de solución? Es la investigación que estamos haciendo, donde vemos los efectos y reacciones de estos mismos, ya que al saber esto se utilizara de una manera más "sabia" y lo podremos utilizar sabiendo eso y si queremos usar esos tipos de colores y tonalidades para transmitir de mejor manera nuestros pensamientos, incluso no solo en la animación sino también en los mismos dibujos.

El método es un orden que debe imponer a los diferentes procesos necesarios para lograr un fin dado o resultados. En la ciencia se entiende por método, conjunto de procesos que el hombre debe emprender en la investigación y demostración de la verdad.

El método no se inventa depende del objeto de la investigación. Los sabios cuyas investigaciones fueron coronadas con éxito tuvieron el cuidado de denotar los pasos recorridos y los medios que llevaron a los resultados. Otro después de ellos analizaron tales procesos y justificaron la eficacia de ellos mismos.

Verde: naturaleza, frescor, salud, tranquilidad, Lila: exclusividad, sofisticación, fantasía, espiritualidad
serenidad.



Marrón: tierra, naturaleza, neutralidad.



De la misma forma que con las marcas, los colores que utilizamos en nuestra imagen personal dicen mucho de nosotros mismos. De aquí la importancia de los colores y nuestro lenguaje no verbal.

Los colores tienen una gran importancia en nuestras emociones, situaciones, percepciones. Están relacionados con la luz y dependiendo de las características de ésta y de cada momento, los colores se aprecian de diferente manera.

Son muy importantes para el diseño, la publicidad, la promoción de una marca, etc, ya que tienen mucho poder de comunicación. Evocan, sensaciones, sentimientos, recuerdos olvidados, simbologías y significados concretos. Además las marcas los utilizan para crear reconocimiento, ya que potencian el interés, influyen en la identidad e incrementan la memoria sobre la marca.

Están clasificados básicamente -y sin entrar en otros matices-, en fríos, cálidos o neutros, también comunican. Cada uno de ellos lo hace de una forma distinta. En líneas generales los colores cálidos aportan: calor, volumen y cercanía. En cuanto a los colores fríos distancia, seriedad y frescura.

Tanto en la imagen personal como en la corporativa elegir un color no es cosa fácil. Siempre debemos tener claro qué queremos comunicar y a quién queremos llegar.

Una solución muy práctica es tomar como referencia el círculo cromático, carta de color o pantone. Esta es la herramienta que utilizan, entre otros, los profesionales de la creatividad, la imagen personal o el diseño.

CAPITULO III

3.1 HEMOCIONES DEL COLOR

Ha sido, y sigue siendo, una de las obsesiones de algunos cineastas y directores de fotografía. El color, su intensidad o brillo al servicio de transmitir unas impresiones muy concretas. Por ejemplo, en 'American Beauty', Sam Mendes utilizaba el rojo para generar un contraste con el ambiente tan gris y triste de la película. El rojo de las rosas y de la sangre simboliza la pasión y la muerte.

Una dominante de color recurrente para subrayar los conflictos de la película. David Lynch utilizaba también el rojo para representar esperanza, amor o sensualidad. En cualquier caso, no se trata de imponer normas estrictas, nunca hay que poner limitaciones, según resalta dicho análisis.}

La selección de colores en una película no es por casualidad, es producto de un cuidadoso análisis de la escenografía. Los objetivos son intentar buscar una reacción psicológica en el espectador, focalizar la atención en determinados detalles, situar el tono de la película, definir los rasgos de los personajes o mostrar cambios o diferentes arcos argumentales en la historia.

Para ilustrar la psicología del color han creado la siguiente infografía que asocia sensaciones con los siguientes colores:

Color amarillo: Enfermedad, locura, inseguridad, obsesión, idílico, ingenuidad.

Color azul: Frialdad, aislamiento, cerebral, melancolía, pasividad, calma.

Color naranja: Calor, sociabilidad, amistoso, felicidad, exotismo, juventud.

Color rojo: Amor, pasión, violencia, ira, peligro, poder.

Color rosa: Inocencia, dulzura, feminidad, juguetón, empatía, belleza.

Color verde: Naturaleza, inmadurez, corrupción, ominoso, oscuridad, peligro.

Color violeta: Fantasía, etéreo, erotismo, ilusorio, místico, ominoso.

Los colores:

El término color hace referencia a una experiencia visual, una impresión sensorial que recibimos a través de los ojos, independiente de la materia colorante de la misma. El mundo que nos rodea nos muestra la tonalidad. Las cosas que vemos no sólo se diferencian entre sí por su forma, y tamaño, sino también por su colorido. Cada vez que observamos la naturaleza o un paisaje urbano podemos apreciar la cantidad de colores que están a nuestro alrededor gracias a la luz que incide sobre los objetos. (Pérez, Mariana.)

Cuando hablamos de color, nos referimos a una impresión producida en nuestros órganos visuales (ojos), e interpretada por nuestros centros nerviosos (cerebro), por un tono de luz específico del espectro cromático.

Todos los colores están contenidos en el espectro de la luz visible, pero en distintas longitudes de onda que nuestra percepción puede captar por separado, e identificar como colores específicos. (María Estela Raffino.)

La animación:

La animación es el proceso que logra dar movimiento a dibujos u objetos inanimados por lo general. Esto es posible gracias a una secuencia de dibujos o fotografías que al estar ordenadas consecutivamente logran generar un movimiento creíble ante nuestros ojos, los cuales se prestan al juego de la ilusión visual. Por ejemplo si queremos generar la sensación de una caminata en un personaje, deberíamos dibujar cada uno de los pasos que realizará en hojas separadas (cada hoja dibujada con una pose distinta se define o se conoce como "fotograma" o "frame") para que al pasarlos consecutivamente, percibamos la sensación de movimiento.

La calidad de este movimiento dependerá de la paciencia, esfuerzo y dedicación que le dediquemos al proceso. (Pixel Creativo)

Al entrar en contacto con un color determinado, éste se sincroniza de inmediato con el espíritu humano, produciendo un efecto decidido e importante en el estado de ánimo.

(Johann Wolfgang von Goethe)

3.2 ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE EL COLOR?

La importancia del color en nuestras vidas es increíblemente importante, así las cosas, el color posee significado no solo en un sentido, si no en varios: expresar estados de ánimo, dar a conocer y señalar nuestra identidad (o identidad corporativa) y además permitirá diferenciar nuestro producto del de la competencia. También y como última ventaja, nos ayudará a comunicar y hacer llegar nuestro mensaje por los ojos y, por tanto, de manera más efectiva.

Muchas personas se dejan llevar por sus gustos demasiado rápido o, simplemente, no prestan atención a la hora de elegir los colores adecuados para según qué elementos. Lo que estas personas no saben es que los colores pueden despertar diversas emociones o significar diferentes cosas; hemos de tener muy en cuenta estos aspectos, ya que de esto dependerá que nuestros diseños sean aceptados o rechazados. Desde Ferysu, te damos unas nociones básicas sobre el diferente significado de los colores para que tu diseño sea todo un éxito agradable a la vista ya las emociones.

Si bien es cierto que en la cultura oriental los colores poseen muchísimo significado y representan fuertes emociones (verde = esperanza) podemos afirmar que en la sociedad occidental cada vez nos estamos aproximando más a estos valores culturales. Se llega a hablar hoy en día de la “ciencia del color”

Pero no es solo el aspecto que diferencia lo occidental de lo oriental; como sociedad, hemos establecido (siempre hay excepciones) que el invierno es época de colores oscuros algo más apagados y el verano es justo lo contrario. Esto lo podemos ver en los colores de la ropa que utilizamos según la estación o época del año.

La sensibilidad es una condena pero te permite captar mil colores en un viaje en blanco y negro
(Michelangelo Da Pisa)

3.3 EL COLOR EN EL ESTADO DE ÁNIMO

La relación entre los colores con las diferentes emociones que pueden despertar en nosotros dependen en mayor medida de aspectos subjetivos, de las vivencias de cada individuo. Así, el color azul, que representa calma y serenidad por excelencia, puede llevar a emociones negativas a una persona que tenga malas experiencias relacionadas con el cielo o el mar. Sin embargo, a un nivel general, por cuestiones históricas y culturales, cada color suele estar relacionado con diferentes emociones y estados de ánimo y se podrían clasificar de la siguiente manera:

Colores relajantes:

Azul

Este color puede llevarnos a un estado de serenidad, relacionado con la calma del mar o del cielo tranquilo, sobre todo en tonos suaves. Por tanto puede ayudar a alejar el estrés y la ansiedad. Junto con el blanco, suele simbolizar la paz.

Verde

El color de la esperanza. Un color refrescante que transporta nuestra mente a entornos naturales rodeados de plantas. Simboliza la vida, la fertilidad y la salud. Es potencialmente relajante ayudando a estabilizar las emociones y se asocia al cuarto chakra que representa al corazón.

Blanco

Desde la antigüedad ha representado la pureza en numerosas culturas. Se asocia a la luz y combina perfectamente con cualquier color.

Colores enérgicos:

Rojo

El color de la pasión. Está asociado a la sangre y el fuego y puede expresar energía, poder y vitalidad pero puede asociarse también a la agresividad.

Naranja

Es un color estimulante que suele asociarse con el éxito, ideal para alejar la timidez o introversión. Puede motivar energía y se suele asociar con el fuego o el sol. Por otro lado, también puede expresar impulsividad o peligro, sobre todo si lo combinamos con el negro.

Amarillo

Potencia la concentración y transmite mucha energía. Suele asociarse con la luz y el éxito pero en exceso puede aumentar el estrés.

Violeta

Está relacionado con el misterio, la lucidez y la unión femenina. En la actualidad, el movimiento feminista lo utiliza para abanderar su lucha. Es un color asociado a la espiritualidad pero también puede llevar al egocentrismo.

Rosa

El color rosa simboliza el encanto, la amabilidad o la dulzura. La lucha contra el cáncer de mama se simboliza con un lazo de este color. Es el color del amor, pero a veces se puede asociar también a la ingenuidad y a la inocencia.

Dorado

El color de la abundancia, riqueza y poder. Puede acercarnos a la inspiración activando la imaginación.

Colores tristes

Marrón

El color del otoño y la tierra, puede llevarnos a estados melancólicos y representar suciedad.

Gris

El gris puede resultar elegante pero transmite poca luz, aunque combinado con tonos más brillantes puede reflejar abundancia.

Negro

Se suele asociar con situaciones tristes. Es el que menos luz refleja y puede expresar a su vez elegancia, soledad y misterio.

El color es el lugar donde nuestro cerebro y el universo se encuentran.
(Maurice Merleau-Ponty)

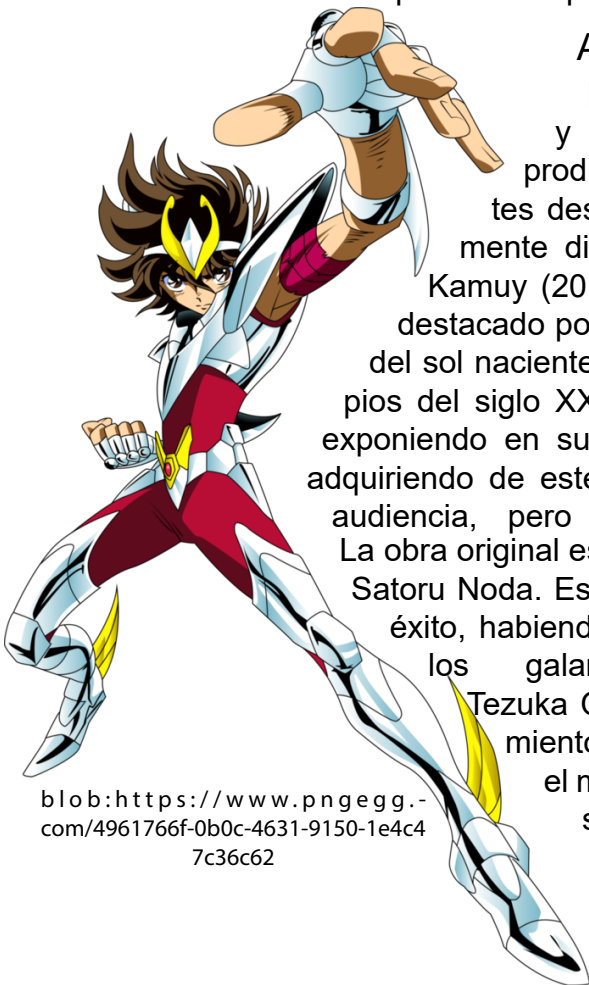
3.4 ¿LA ANIMACIÓN EDUCA?

El anime es un formato que ha estado ligado históricamente al entretenimiento. En Chile, este tipo de contenido llegó hace más de cuatro décadas, siendo series como Los Caballeros del Zodiaco, Dragon Ball y Pokémon las que más triunfaron como franquicias de ocio durante los años 90 y principios de los 2000, época en que la animación japonesa aún estaba fuertemente presente en la televisión abierta nacional.

Aunque la historia del anime en Latinoamérica evidencia que se popularizó como un formato orientado más hacia el ocio de niños y adolescentes, actualmente es posible acceder a títulos con argumentos más complejos, los que llegan a resaltar por su contenido educativo y no meramente enfocado en la entretención. No se habla mucho del nexo que tiene la animación japonesa con la educación, ya que es una arista realmente poco trabajada en el rubro, pero ciertamente hay puntos y temáticas de encuentro que valen la pena mencionar.

Anime e historia, combinación infalible

La historia es una de las áreas en las que el anime y la educación confluyen constantemente. Las producciones de temática histórica han estado presentes desde los inicios de la industria, retratando generalmente distintos periodos de la historia japonesa. Golden Kamuy (2018) es una de las tantas series recientes que ha destacado por reivindicar y exponer parte de la historia del país del sol naciente. El relato está ambientado en el Japón de principios del siglo XX, en el periodo de la pos guerra ruso-japonesa, exponiendo en su argumento la idiosincrasia nipona de antaño y adquiriendo de este modo un valor educativo considerable para su audiencia, pero sin dejar de lado la acción y el drama. La obra original es un manga (cómic japonés) homónimo, autoría de Satoru Noda. Esta publicación impresa ya ha cosechado bastante éxito, habiendo ganado diversos premios hasta la fecha. Entre los galardones sobresalen el primer lugar obtenido en el Tezuka Osamu Cultural Prize 2018 y el máximo reconocimiento en el Manga Taisho Award 2016. De esta forma, el medio reconoció el altísimo valor socio-histórico que supone la obra de Noda, ya que además reivindica en sus páginas la relevancia de la etnia Ainu, tribu originaria de Japón y que hoy prácticamente se diluyó entre su sociedad.



blob:https://www.pngggg.-
com/4961766f-0b0c-4631-9150-1e4c4
7c36c62

Un anime que enseña biología

La ciencia es otra rama con la que el anime está en sintonía, sobre todo en títulos de ciencia ficción o cyberpunk. No obstante, si hablamos netamente de educación, ciencia y animación, es inevitable mencionar a la producción Hataraku Saibō (2018), etiquetado por muchos como el mejor anime del pasado año 2018. La serie se basa en el manga escrito e ilustrado por Akane Shimizu, el que relata las cómicas aventuras de células antropomorfas que a diario trabajan para mantener la salud dentro de un cuerpo humano, el que está expuesto a todas las complicaciones que puede llegar a sufrir un ser vivo.

También conocido como Cells at Work! por su nombre en inglés, este anime resulta ser una atractiva forma de aprender biología, ya que sus referencias a las funciones de las células y órganos del cuerpo humano son bastante acertadas, educando de esta manera al espectador. Incluso desde la sinopsis de la serie ya es posible aprender datos concretos: “Según un reciente estudio, en el cuerpo humano hay un total de 37 trillones de células aproximadamente”. Con esta misma frase comienza el primer capítulo de Hataraku Saibō, producción que recuerda mucho a la película Osmosis Jones, pero que mantiene un estilo visual y cómico esencialmente japonés.

Emociones, anime y educación

Aunque la mayoría quizás no lo note a simple vista, cabe señalar que los clásicos animes de romance y vida escolar también tienen cierto valor educativo. La educación emocional no es un área que se trabaje mucho en los sistemas de formación pública, pero en realidad es un campo que se debe tratar. En este sentido, las series de drama y romance han servido históricamente para representar y educar sobre algunas buenas prácticas dentro de las relaciones interpersonales, como la empatía, la honestidad y la comunicación asertiva.

Obviamente no cualquier anime de romance puede ser considerado educativo, pero Kokoro Connect (2012) es uno de esos títulos que sí merece esa etiqueta. Este anime de romance, recuentos de la vida y drama expone brillantemente la complejidad de las relaciones interpersonales en contextos escolares, funcionando como ejemplo perfecto para señalar lo que sí y lo que no hay que hacer al enfrentarse a las dinámicas más crueles de la sociedad. La forma cruda con que el título aborda temáticas como el abandono familiar, el amor no correspondido y la presión social es ideal para fomentar la educación emocional, ya que si bien posee elementos fantasiosos, las problemáticas planteadas están en completa concordancia con la realidad de los adolescentes.



blob:<https://www.pnggg.com/ae96e70c-2b6d-46f6-951a-70cf38017992>

En definitiva, el anime y el manga pueden significar un gran apoyo en cuestiones educativas, pero aún no se ha explorado en su totalidad este potencial, ni siquiera dentro de Japón. Una de las razones tras esto puede ser que la industria está inherentemente ligada al entretenimiento y en ese contexto resulta complejo y poco atractivo crear contenido educacional, ya que vende más la fantasía y la acción. Claro ejemplo de esto es el rotundo éxito que fue Dragon Ball Super: Broly en los cines chilenos, ya que el largometraje animado se convirtió en el segundo con mejor estreno de su tipo en toda la historia, sólo detrás de la película Minions. Al parecer aún pesa mucho la acción y la aventura en este rubro, por lo que los animes educativos tendrán que esperar un tiempo más.

3.5 LO QUE SE BUSCA TRASMITIR EN EL ANIME

La animación japonesa comercial data desde 1917 con una serie de cortometrajes similares a las producciones americanas, y desde entonces la producción de obras de anime en Japón ha seguido aumentando de manera constante.

El estilo de arte propio y característico del anime surgió en 1960 con las obras de Osamu Tezuka y se extendió a nivel internacional a finales del siglo XX, junto con el desarrollo de una audiencia nacional e internacional

El anime en Japón ahora se distribuye en cines, en emisiones televisivas directamente a los hogares, por canales de cable, DVD, Blu-ray y masivamente a través de Internet para el resto del mundo; clasificándose en numerosos géneros dirigidos a diversas audiencias generales y especializados.

El anime y manga se puede considerar como un arte, que eleva al más alto nivel el espíritu, los sentimientos y pensamientos de aquellas personas que crean dicho arte y cuyo fin es el entretener a todos los televidentes o a quienes ven las imágenes plasmadas en el papel.

El anime nos cautivó a todos por ese arte, pero el anime al igual que el manga nos da un mensaje en todas las series que se dan a conocer tales como:

SAO

KOTOURA SAN

KAMI SHOUJO TO KURO OUJI

3.6 EL ANIME NO ES CUESTIÓN DE NEGOCIOS, ES UN GUSTO POR LOS VALORES QUE TRANSMITE: TAKU FURUKAWA

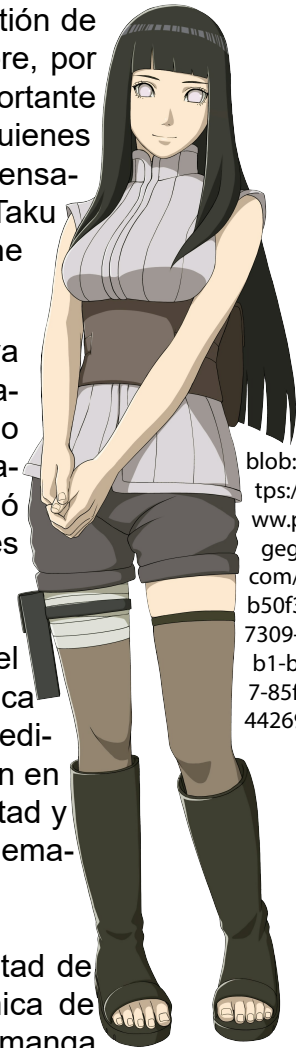
Aunque puede pensarse que por su auge el anime es una cuestión de negocios, no es así. La realidad es que me gusta desde siempre, por todo lo que transmite, es una estilo de vida porque es parte importante de la cultura japonesa y porque generación tras generación, quienes nos dedicamos en cuerpo y alma a él, queremos dejar huella y mensajes en los jóvenes de todo el mundo, expresó el cineasta Taku Furukawa durante la charla que tuvo en el marco del ciclo de cine Anime. La animación japonesa de posguerra.

En la Cineteca Nacional, donde se lleva a cabo la retrospectiva dedicada al anime japonés, el presidente de la Asociación Internacional de Cine de Animación Asia-Japón charló con un nutrido público que colmó la Sala 9 Juan Bustillo Oro del complejo cinematográfico del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Se refirió a su formación, trayectoria e hizo un balance de seis generaciones de anime.

El multipremiado animador nipón dijo que a lo largo del tiempo el género de anime se ha transformado mucho, en cuanto a temática y contenido, pues mientras las primeras experiencias estaban dedicadas principalmente a la supremacía japonesa y su participación en la guerra, ésta ha dado un vuelco hacia lo social, el amor, la lealtad y posteriormente a la ciencia ficción, influenciado un poco por la cinematografía estadounidense.

Durante su ponencia, el también profesor honorario de la Facultad de Arte y departamento de Animación de la Universidad Politécnica de Tokio reconoció que a muy temprana edad se sintió atraído por el manga, experiencia a la que se dedicó en sus primeros años de trayectoria. Sus primeros trabajos fueron haciendo dibujos para varias revistas y periódicos.

El creador de cortos como Akatambo (1966), Speed (1980), Tarzán (1990) y From heart to heart (1993), narró su experiencia y contacto con el manga en su forma más pura y tradicional, cuando apenas era un infante y por falta de dinero no le era posible adquirir las revistas y las rentaba.



blob:ht-
tps://w
ww.pn-
gegg-
com/47
b50f3d-
7309-46
b1-bb2
7-85f6b
442691f

Posteriormente descubrió la imagen animada en movimiento, en los anuncios de televisión de Ryohei Yanagihara y Makoto Wada, lo que le resultó muy atractivo y lo puso en contacto con realizadores más experimentados, por lo cual se convenció que era a lo que quería dedicarse toda su vida.

Relató cómo se convirtió primero en seguidor asiduo y luego en un convencido realizador que pasó por diversas áreas de la animación. Explicó cómo fue creciendo a la par del género y como la aparición de Astro boy (1963), de Osamu Tezuka, fue una de sus grandes influencias, pues fue la serie televisiva que transformó todo el concepto que conocemos hasta nuestros días.

tió primero en seguidor convencido realizador que áreas de la animación. Explicó la par del género y como la (1963), de Osamu Tezuka, fue una de sus grandes influencias, pues fue la serie televisiva de anime, en comparación de lo

El director de más de 20 cortometra- uno de los estudios de animación del gran realizador Yoji Kuri y su formación de su propio estudio

jes animados narró su paso por más importantes, donde aprendió paso al trabajo independiente y la Takun Manga Caja, donde ha

Furukawa proyectó cortometrajes de ron su carrera, entre ellos uno en el tulipán (Kumo to churippu, 1943) que narra la vida de una pequeña catarina acosada constantemente por una

los años cuarenta que influenciaron blanco y negro titulado La araña y narra la vida de una pequeña cataraña.

Taku Furukawa ha sido galardonado en por el corto Odoroki-ban (1974), el cual Jurado en el Festival de Annecy, en de animación más importantes del mundo y recientemente fue merecedor de un reconocimiento nacional por su trayectoria.

diversos festivales, entre ellos ganó el Premio Especial del Francia, uno de los cuatro festivales mundo y recientemente fue merecedor de un reconocimiento nacional por su trayectoria.



blob:<https://www.pngegg.com/ae3b340c-081a-4137-b95-ac983f6fccd1>

3.7 SERIES CLÁSICAS DE ANIMÉ

Naruto (2002-2007)

Es casi la versión japonesa de Harry Potter basada en un mito increíble: los ninjas. nacida de la pluma de Masashi Kishimoto, cuenta la historia de Naruto Uzumaki, un ninja adolescente que busca ser reconocido, y que sueña con convertirse en el Hokage, el líder de su pueblo. Con una mitología increíblemente rica, sigue siendo una de las series japonesas más populares de todos los tiempos.



https://www.formulativ.com/images/-series/posters/100/135/1_m3.jpg

Dragon Ball Z (1993-2003)

Inspirado en el manga de Dragon Ball escrito e ilustrado por Akira Toriyama, Dragon Ball Z fue la segunda encarnación de la serie popular, y hasta hoy sigue siendo el mejor ejemplo de su duro estilo: tiene algunas de las más elaboradas escenas de lucha coreografiadas en toda la historia de dibujos animados, y es casi una carta de amor a los que disfrutaban de una buena pelea entre el bien y el mal con un héroe sacrificado en Goku.



https://sm.ign.com/ign_es/tv/d/dragon-ball/dragon-ball-super_49fb.jpg

Mazinger Z (1972-1974)

Mazinger Z es un clásico del género mecha. Este animé introdujo muchos de los conceptos que vemos en cualquier animación de este tipo, como la figura del robot como última esperanza de la humanidad, pilotado por un humano (casi siempre adolescente), científicos locos tratando de conquistar el mundo, compañeros incompetentes o de aspecto extraño, mujer piloto orgullosas y más. Cada episodio era la misma trama: el Dr. Hell enviaba a sus Bestias Mecánicas mientras Koji Kabuto corría hacia Mazinger, resonaba la música de fondo, y se daba inicio a la batalla en la que al final, Mazinger era el ganador.



https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9G_voeGd4mLSfQ4bA86o4HXSAFU07-VMRDwQ&usqp=CAU

Gundam Wing (1995-1996)

Llamar a esta franquicia fundamental o clásica puede que sea redundante: no sólo es sólo uno de los anime más famosos de la historia, sino que al igual que Mazinger Z, se encuentra entre los verdaderos pioneros del género mecha, y casi cuatro décadas después de la primera aparición de Mobile Suit Gundam en 1979, sigue conquistando al público de nuevas generaciones con la historia de la guerra entre el Principado de Zeon y la Federación de la Tierra, con esta última develando el robot gigante conocido como el RX-78-2 Gundam, pilotado por el mecánico adolescente Amuro Ray.



<https://images.justwatch.com/poster/179898967/s718>

Astro Boy (1963-1966)

Astro Boy podría fácilmente ser descrito como la primera serie popular de animé. Sigue la historia de un niño androide, Astro Boy, y sus interacciones con los seres humanos en un mundo futurista. La historia clásica de Osamu Tezuka se convirtió en la caricatura de varias generaciones de niños, no sólo en Japón, pero también en el extranjero. Incluso hoy es tan icónico que algunas estaciones de tren en Japón tocan su tema para señalar el momento en el que un tren puede abordarse por los pasajeros.



https://www.elsotano.com/imagenes_grandes/9788491978849146805.JPG

Shoujo Kakumei Utena (1997)

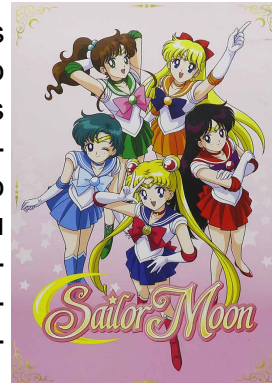
Shoujo Kakumei Utena fue uno de los primeros animé en utilizar el cambio de género, el romance lésbico y el transformismo, temas que en ese momento, no estaban tan establecidos como hoy en día. La protagonista principal de la serie, Utena, obviamente no es nada típica: sirve como el príncipe azul para una hermosa damisela en apuros, y si bien su personaje es un cliché de animé al ser “la chica mágica” con destellos brillantes flotando durante sus secuencias de transformación, sigue siendo tan representativa como lo fue al momento de su estreno.



<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/1/14/RevolutionaryGirlUtena.jpg>

Sailor Moon (1992-1993)

Sailor Moon es sin duda alguna una de las series más emblemáticas de la historia del animé. El show no sólo creó secuencias de transformación hermosas y toneladas de memorables frases que las niñas de todo el mundo repitieron una y otra vez (¡por el poder del prisma lunar!), sino que para muchos, Sailor Moon formó parte esencial de su infancia. Este anime clásico ayudó a introducir la animación japonesa en los corazones de las audiencias occidentales, haciéndola mucho más mainstream para las generaciones futuras.



https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81bKHkEQPrL._AC_SL1500_.jpg

Tokyo Ghoul (2014)

Inspirado en el manga best-seller sobrenatural y de terror de Sui Ishida, Tokyo Ghoul sigue a Ken Kaneki, un estudiante universitario tímido y algo nerd, que se siente al instante atraído por Rize Kamishiro, un ávido lector al igual que él. Sin embargo, Rize no es exactamente lo que parece, y el encuentro lleva a Kaneki a las oscuras profundidades del mundo inhumano de los ghouls. Así, Kaneki comienza su nueva y secreta vida como un híbrido ghoull/humano que debe luchar contra el deseo de comer carne humana. Es uno de los animés contemporáneos más populares y reconocidos, combinando elementos sobrenaturales con algo de distopía, y con una adaptación al cine que está conquistando las audiencias japonesas.



<https://static.wikia.nocookie.net/doblaje/images/4/49/Tokyo-Ghoul.jpg/revision/latest?cb=20200927220726&path-prefix=es>

Fullmetal Alchemist (2003-2004)

Aunque es ante nada una historia optimista con increíbles escenas de acción, Fullmetal Alchemist es tremenda cuando se trata de mostrarnos los diversos aspectos de la condición humana. Los personajes principales son los hermanos Elric, Ed y Al: Ed es el famoso Fullmetal Alchemist que casi perdió a su hermano pequeño Al en un accidente que ocurrió cuando los muchachos intentaron resucitar a su madre muerta usando la alquimia. Edward logró contener el alma de su hermano con un traje de armadura, y aunque logró salvar la vida de su hermano, tuvo que pagar un gran precio. Para recuperar lo que perdieron, los hermanos se embarcan en un viaje para encontrar la legendaria Piedra Filosofal.



[https://depor.com/resizer/Qj-FKHNmsGacczgelySG0WkD-GTS8=/620x0/smart/filters:format\(jpeg\):quality\(75\)/arc-anglerfish-arc2-prod-elcomercio.s3.amazonaws.com/public/RODCOP6DLZFYZKL3FAQ4TF4214.png](https://depor.com/resizer/Qj-FKHNmsGacczgelySG0WkD-GTS8=/620x0/smart/filters:format(jpeg):quality(75)/arc-anglerfish-arc2-prod-elcomercio.s3.amazonaws.com/public/RODCOP6DLZFYZKL3FAQ4TF4214.png)

Death Note (2006-2007)

Con una adaptación de acción en vivo en camino hecha por Netflix, esta serie se basa en el manga creado por el escritor Tsugumi Ohba y el ilustrador Takeshi Obata. Con una popularidad casi inmediata, el show fue un éxito instantáneo con el público del animé gracias a su historia inteligente, personajes interesantes, y una premisa lo suficientemente extraña como para diferenciarse de otras series de su género.

Impulsada por sus dos personajes principales, Death Note se mueve de episodio a episodio manteniéndonos al borde de nuestros asientos, preguntándonos si el detective L podrá acabar con el asesino Kira (mejor conocido como Light Yagami). Con un montón de sorpresas, incluyendo un gran shock a mitad de la serie, nos quedamos preguntándonos qué hará falta para detener al brillante y malvado Yagami. Si no la has visto, te volará la cabeza.



https://pics.filmaffinity.com/-Death_Note_Serie_de_-TV-660373023-mmed.jpg

Cowboy Bebop (1998-1999)

<https://static.wikia.nocookie.net/doblaje/images/7/75/CowBe.-jpg/revision/latest/top-crop/width/360/height/450?cb=20190806182316&path-prefix=es>

Esta serie única combina varios géneros y estilos musicales, produciendo uno de los más originales, y posiblemente uno de los mejores animés de la historia. Ambientado en el siglo 21, Cowboy Bebop sigue a un grupo de cazadores de recompensas a medida que viajan en su nave espacial, Bebop. Las secuencias de acción están maravillosamente animadas: desde las batallas espaciales hasta las escenas de lucha de artes marciales, están acompañadas por un soundtrack de rock, jazz y heavy metal.



La mayoría de los episodios siguen a la tripulación de la Bebop mientras buscan criminales buscados por las autoridades, pero la serie inteligentemente mezcla flashbacks y detalles del pasado de cada uno de sus miembros, ofreciéndonos una historia sólida. El personaje principal, Spike Spiegel, tiene un pasado oscuro, ya que trabajaba para un violento sindicato criminal. Cada episodio se nutre por igual del spaghetti western, el film noir y los policiales de los años 70, con lenguaje de vaqueros, femmes fatales y escenas de persecución perfectamente mezcladas para crear una serie como ninguna que hayas visto hasta ahora.

Neon Genesis Evangelion (1995-1996)

Y llegamos al número uno. Si alguien hiciera una encuesta entre los fanáticos del animé que conoce, es bastante probable que muchos nombren a Neon Genesis Evangelion como su favorita de todos los tiempos. La razón es muy sencilla: ninguna otra serie de animé ha sido capaz de captar la atención de la audiencia con una inteligente historia de ciencia ficción adulta que tome elementos de religión, psicología y filosofía con sus angustiados personajes adolescentes.

La premisa principal de Evangelion sigue al joven Shinji Ikari, quien se ve obligado a lidiar con la torpeza de su madurez, su alienación y los recuerdos de su padre mientras se pone a cargo de una gigantesca máquina de combate robótica que es necesaria para luchar contra los malvados ángeles invasores.

Manteniéndose con un carácter introspectivo, la serie prefiere analizar el dolor de Shinji y los otros chicos como él en lugar de crear un espectáculo de la grandiosa trama de sci-fi ciencia ficción. Y sí, la serie es ciertamente complicado, y para muchos el final no es perfecto, pero es y sigue siendo un punto de referencia inigualable en el animé que aún no ha podido ser superado.



<https://es.web.img2.acsta.net/pictures/18/12/07/12/40/4530128.jpg>

<https://ismorbo.com/12-series-clasicas-de-animé-que-necesitas-ver-antes-del-apocalipsis/>

3.8 MARCO TEÓRICO

La animación y el color todos diríamos que sería muy tontos separarlos, pero todos sabemos que eso del color no existía en el pasado, pero en la actualidad es algo tan importante como la historia, con frecuencia los animadores usan la psicología del color para lograr que su personaje sea más llamativo, o acaso nunca se preguntaron por qué hay tantos personajes amarillos en la animación

(Bob esponja, los Simpson, los minions, piolin y Jake de Hora de aventura, por mencionar solo algunos), pues simple el amarillo es el color más llamativo y que representa la felicidad

A su vez los colores que se usan en un personaje o entorno hacen que la historia y los personajes brillen, solo hay que ver los hermosos fondos con tonos pastel de Steven Universe o los desenfocados fondos y escala de Grises de Over the garden wall, para entender a lo que me refiero, en la actualidad los colores Pasteles son los reyes, miren sus serie favoritas y sabrán que es verdad

Pero qué pasa con el blanco y el negro, bueno amigos déjenme decirles que a diferencia de lo que muchos creen en la animación siempre se inicia en blanco y negro, ¿saben por qué? pues los colores confunden a los ojos

Haciendo que los detalles se vean bien cuando en realidad no es así, curioso verdad

Si en definitiva los colores lo son todo en la animación actual, como olvidar los colores vibrantes del rey león o los pigmentos únicos que se usaron en blanca nieves que por cierto fue la primera película animada a color de la historia

Piensen esto la próxima vez que vean una película o serie animada, soy la única que pensó que los minios malos eran morados, porque es el color opuesto al amarillo, o que mike y Sully son verde y azul respectivamente por que esos colores se complementa y se ven muy vine juntos Bueno no se lo dejo a su criterio

Ha sido, y sigue siendo, una de las obsesiones de algunos cineastas y directores de fotografía. El color, su intensidad o brillo al servicio de transmitir unas impresiones muy concretas. Por ejemplo, en 'American Beauty', Sam Mendes utilizaba el rojo para generar un contraste con el ambiente tan gris y triste de la película. El rojo de las rosas y de la sangre simboliza la pasión y la muerte.

Una dominante de color recurrente para subrayar los conflictos de la película. David Lynch utilizaba también el rojo para representar esperanza, amor o sensualidad. En cualquier caso, no se trata de imponer normas estrictas, nunca hay que poner limitaciones, según resalta dicho análisis.}

La selección de colores en una película no es por casualidad, es producto de un cuidadoso análisis de la escenografía. Los objetivos son intentar buscar una reacción psicológica en el espectador, focalizar la atención en determinados detalles, situar el tono de la película, definir los rasgos de los personajes o mostrar cambios o diferentes arcos argumentales en la historia.

Para ilustrar la psicología del color han creado la siguiente infografía que asocia sensaciones con los siguientes colores:

Color amarillo: Enfermedad, locura, inseguridad, obsesión, idílico, ingenuidad.

Color azul: Frialdad, aislamiento, cerebral, melancolía, pasividad, calma.

Color naranja: Calor, sociabilidad, amistoso, felicidad, exotismo, juventud.

Color rojo: Amor, pasión, violencia, ira, peligro, poder.

Color rosa: Inocencia, dulzura, feminidad, juguetón, empatía, belleza.

Color verde: Naturaleza, inmadurez, corrupción, ominoso, oscuridad, peligro.

Color violeta: Fantasía, etéreo, erotismo, ilusorio, místico, ominoso.

En una película los colores transmiten ideas, emociones y sensaciones. Cada color tiene un significado, por ello su uso está cuidadosamente estudiado en una producción cinematográfica. Más allá de la componente estética se tiene que determinar las tonalidades más adecuadas para que visualmente se transmita el mensaje correcto. ¿Qué transmite un determinado color? En la web de Studio Binder, especializada en la creación de software para cine, han realizado un estudio aplicado sobre la psicología del color para narrar una historia.

¿Por qué es importante el color?

La importancia del color en nuestras vidas es increíblemente importante, así las cosas, el color posee significado no solo en un sentido, si no en varios: expresar estados de ánimo, dar a conocer y señalar nuestra identidad (o identidad corporativa) y además permitirá diferenciar nuestro producto del de la competencia. También y como última ventaja, nos ayudará a comunicar y hacer llegar nuestro mensaje por los ojos y, por tanto, de manera más efectiva.

Muchas personas se dejan llevar por sus gustos demasiado rápido o, simplemente, no prestan atención a la hora de elegir los colores adecuados para según qué elementos. Lo que estas personas no saben es que los colores pueden despertar diversas emociones o significar diferentes cosas; hemos de tener muy en cuenta estos aspectos, ya que de esto dependerá que nuestros diseños sean aceptados o rechazados. Desde Ferysu, te damos unas nociones básicas sobre el diferente significado de los colores para que tu diseño sea todo un éxito agradable a la vista ya las emociones.

Si bien es cierto que en la cultura oriental los colores poseen muchísimo significado y representan fuertes emociones (verde = esperanza) podemos afirmar que en la sociedad occidental cada vez nos estamos aproximando más a estos valores culturales. Se llega a hablar hoy en día de la “ciencia del color”

Pero no es solo el aspecto que diferencia lo occidental de lo oriental; como sociedad, hemos establecido (siempre hay excepciones) que el invierno es época de colores oscuros algo más apagados y el verano es justo lo contrario. Esto lo podemos ver en los colores de la ropa que utilizamos según la estación o época del año.

CAPITULO IV

4.1 Selección de muestras

Para tener datos más datos concordantes sobre el tema, se seleccionaron a 25 personas con sexo indistintos, con la calidad de tener conocimiento previo del tema de la animación y ser consumidores de este mismo, por ende, tener experiencia sobre sus sentimientos con base a las animaciones que han visto.

4.2 Características de la población

La característica de nuestra unidad de población será de 25 personas en rango de edad de 17 años a 30 años de edad, con una escolaridad promedio de licenciatura.

La encuesta consta de 10 preguntas echa con la ayuda de la aplicación google forms, por medio de las redes sociales.

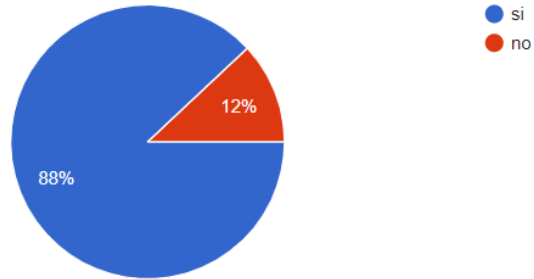
4.3 Diseño de su técnica de investigación

Encuesta: preguntas

- 1: ¿ves anime? (si) (no)
- 2: ¿has llorado viendo una escena de anime? (si) (no)
- 3: ¿el anime te ha enseñado algún valor? (si) (no)
- 4: ¿crees que un buen manejo de colores en las escenas, ayudan a transmitir emociones? (si) (no)
- 5: ¿sabes que es el lenguaje visual? (si) (no)
- 6: ¿conoces el significado de los colores en tu país? (si) (no)
- 7: ¿crees que solo una imagen con colores puede transmitir un mensaje? (si) (no)
- 8: ¿los colores fríos (azul, verde y el violeta) te transmiten frialdad o miedo? (si) (no)
- 9: ¿Qué emociones te ha transmitido el anime? (si) (no)
(felicidad, tristeza, enojo. otros)
- 10: ¿crees que es más importante las escenas (si) o la calidad de animación (no)?
(si) (no)

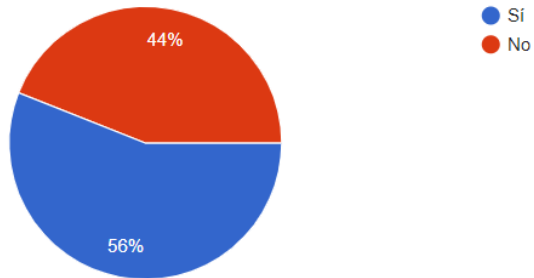
1: ¿Ves anime?

25 respuestas



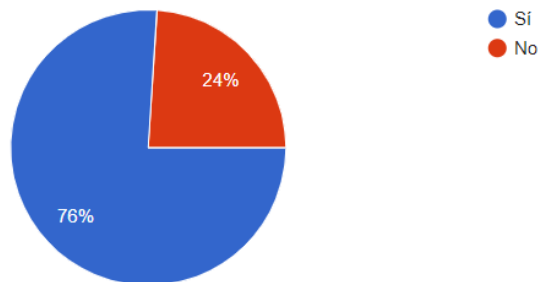
2: ¿Haz llorado viendo una escena de anime?

25 respuestas



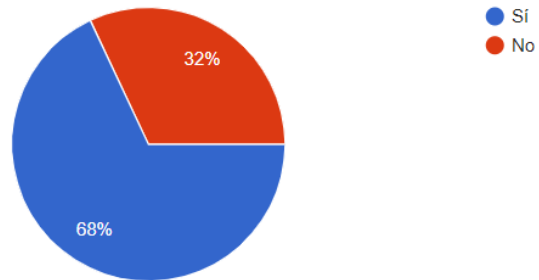
3: ¿El anime te ha enseñado algún valor?

25 respuestas



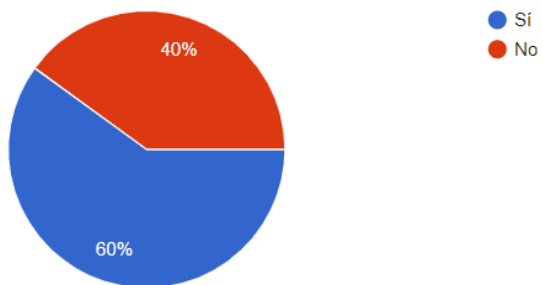
4: ¿Crees que un buen manejo de colores en las escenas, ayudan a transmitir emociones?

25 respuestas



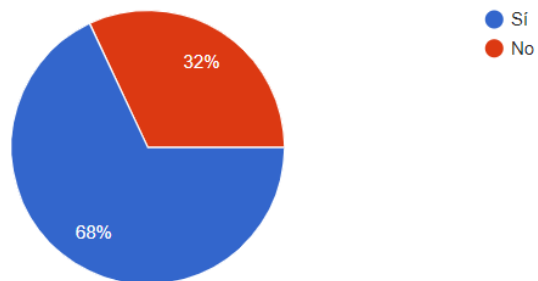
5: ¿Sabes que es el lenguaje visual?

25 respuestas



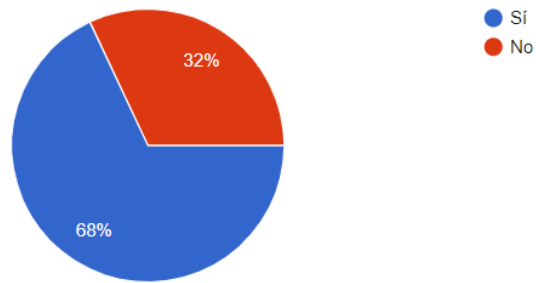
6: ¿Conoces el significado de los colores en tu país?

25 respuestas



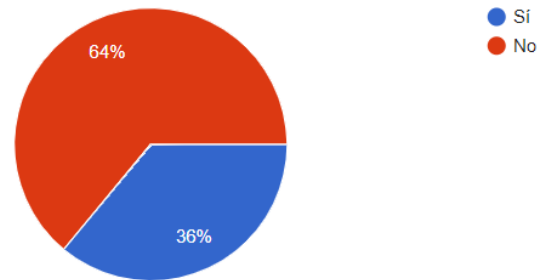
7: ¿Crees que solo una imagen con colores puede transmitir un mensaje?

25 respuestas



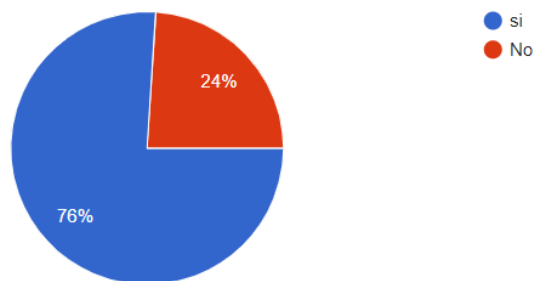
8: ¿Los colores fríos (azul, verde y el violeta) te transmiten frialdad o miedo?

25 respuestas



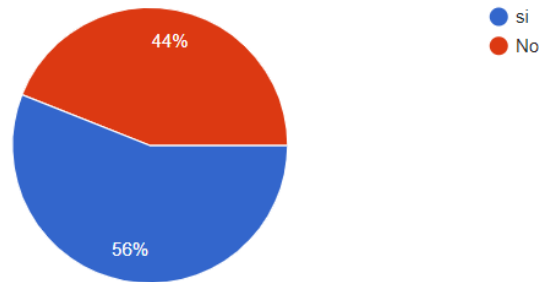
9: ¿Qué emociones te ha transmitido el anime? (felicidad, tristeza, enojo. otros)

25 respuestas



10: ¿crees que es más importante las escenas (si) o la calidad de animación (no)?

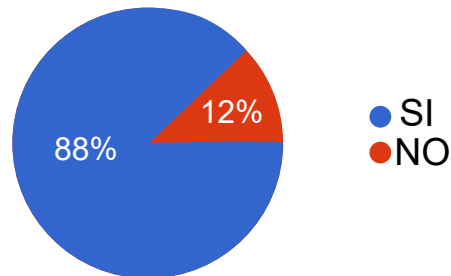
25 respuestas



Preguntas:	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
	si	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	si	No
	si	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	si	si
	si	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	si	No
	si	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	No	si	si
	si	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	si	si
	si	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	si	si
	si	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	si	si
	si	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	si	No
	si	Sí	Sí	No	No	Sí	No	No	si	si
	si	No	No	No	No	No	No	No	No	No
	no	No	No	Sí	Sí	Sí	No	No	si	No
	si	No	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí	si	No
Respuestas:	si	No	No	No	No	Sí	Sí	Sí	No	No
	si	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	si
	si	No	Sí	No	Sí	No	No	No	No	si
	si	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	No	si
	si	No	No	No	Sí	Sí	Sí	Sí	si	No
	no	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No	si
	no	Sí	No	No	No	Sí	No	Sí	si	No
	si	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	si	si
	si	No	Sí	Sí	No	No	Sí	No	si	si
	si	No	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No	si	No
	si	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí	No	si	si
	si	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No	si	No
	si	No	Sí	No	Sí	No	Sí	Sí	si	si

URL: https://docs.google.com/forms/d/1yLyd3FMcmUqGuOVhnz3qGVfM7xS-FnF_t2hZL3bOQ/edit#responses

1: ¿Vez anime?

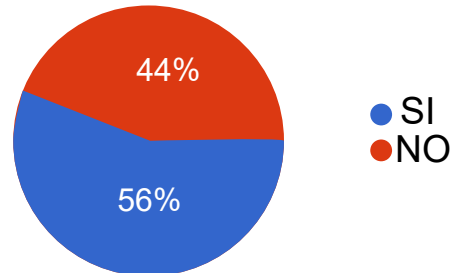


Descripción: La mayoría de las personas encuestadas son del área en que ven anime para mayor entendimiento en las preguntas siguientes y sabes si estaban familiarizados con la forma de muestras los colores en la animación.

Análisis: El 88% de las personas que dijeron que si, fue más normal esperar esas respuestas ya que se le compartió la encuesta a personas de antemano se sabía que eran posibles concurrentes al tema, por ende un resultado positivo en la encuesta

Por otro lado el 12% de las personas que negaron ser concurrentes a ver este tipo de animación, posiblemente no considerándose personas con esos gustos, y no concurrentes del tema aun así sabiendo el que es.

2: ¿ Haz llorado viendo una escena de anime ?

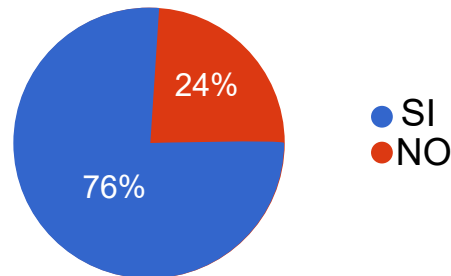


Descripción: Se le pregunto a las personas encuestadas sobre el sentimiento de tristeza que pudieron sentir al ver una escena de anime específica, así mismo comprobando que fue el conjunto de los colores y las acciones de la animación para poder transmitir sentimientos, en ese caso los de tristeza.

Análisis: Las personas del 44% dicho que no han sentido esa tristeza suficiente para llorar el algún anime, dando a entender que la animación es un tanto efectiva con el casi 50 por ciento de las personas, así mismo quizás por no tocar los temas tan especifica manera para provocar una emoción negativa o por sí mismo el mal manejo de los colores

El 56% de las personas que si lloraron, así mismo teniendo en cuenta todo el con-

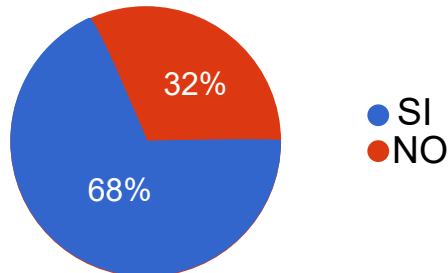
3: ¿ El anime te ha enseñado algún valor?



Descripción: Preguntando a los encuestados sobre si han aprendido algún valor de la animación que aunque no parezca tan normal o creíble, muchos gobenes de hoy en día aprenden y refuerzan los buenos valores en sus caricaturas como seria siempre decir la verdad y cuidar a tus seres queridos.

Análisis: Las gráficas son claras y concisas de que reforzaron de algún modo los buenos modales a la mayoría de los encuestados en esta pregunta y eso es un resultado bastante favorable al saber que ver animación se pueden aprender cosas.

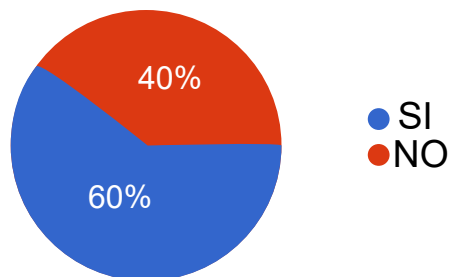
4: ¿ Crees que un buen manejo de los colores en las escenas, ayudan a transmitir emociones ?



Descripción: Preguntando a los encuestados sobre si transmiten emociones los colores en las escenas para saber si sientes emociones al ver las escenas de las animaciones

Análisis: Al saber que la mayoría esta confirmando que si sintió aunque sea en algún momento emociones al ver anime podemos concluir que lo colores son muy importantes para ayudar a transmitir esas emociones junto al personaje animado.

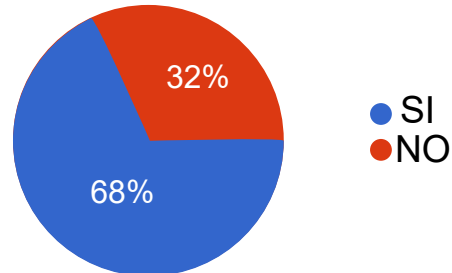
5: ¿ sabes que es el lenguaje visual?



Descripción: Hablando de los colores un tanto más general para las personas al menos saber si se sabe lo básico de lo que puede transmitir unos colores a las emociones

Análisis: Podemos saber gracias a los resultados que las personas encuestada saber y conocen sobre el lenguaje visual que es más que nada generalmente conocido en las carreras que tengan que ver con entender a las personas y trabajar con ellas junto con el marketing

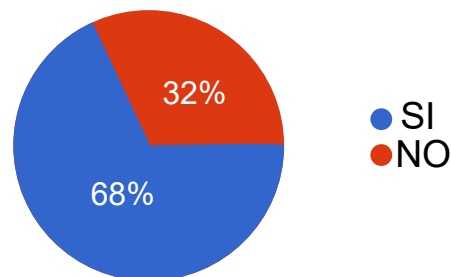
6: ¿ Conoces el significado de los colores en tu país?



Descripción: Los participantes deben de contestar en algo alumnos generales si conocen los colores y su significado de ellos en su país para así mismo saber si son conscientes de cuando ven ciertos colores específicos saber por qué esta ese color y no otro

Análisis: Nuevamente tenemos una respuesta positiva en esta encuesta y pregunta dando a entender que nuestros participantes tiene conocimiento y son consciente de los colores que los rodean y de su significado, teniendo así que ser ya que en las escuelas se suele dar aunque sea un conocimiento general de ello

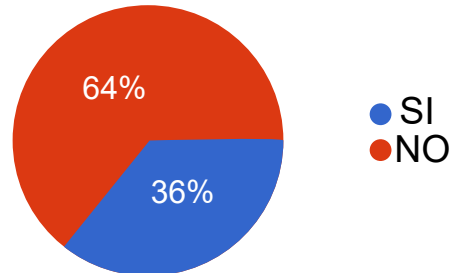
7: ¿ Crees que solo una imagen con colores puede transmitir un mensaje ?



Descripción: Esperando una respuesta positiva se pregunta sobre las capacidades que tienen los colores de transmitir emociones o mensajes a través de aunque sea una imagen inerte o como si mismo por cada cuadro por segundo de una animación

Análisis: Al parecer es una respuesta positiva al saber ellos mismo que con un solo dibujo pueden expresar sentimientos como lo hacían cuando eran pequeños y es así por que se les enseñó de pequeños que los colores y los dibujos pueden ser más que solo imágenes

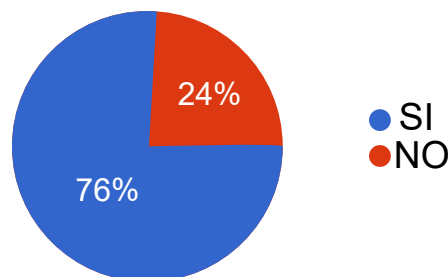
8: ¿ Los colores frios (azule, verde y el violeta) te transmiten frialdad o miedo?



Descripción: Intentando saber si los colores pueden provocar una emoción negativa por si solos para saber si es posible y lo es de usarlo en conjunto de escenas, como ya se ha visto mucho en escenas de películas icónicas

Análisis: Teniendo aquí una después negativa, dando a entender que a las mayorías de personas no suelen crearte un sentimiento negativo por los colores fríos por si solos, aunque puede que si en un conjunto mas especifico

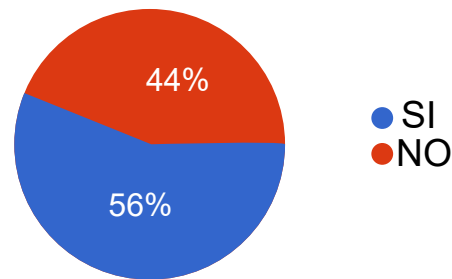
9: ¿ Qué enociones te ha transmitido el anime ? (felicidad, tristeza,enojo. otros)



Descripción: Intentando hacer que los participantes recuerden sobre los sentimientos que le trasmitió el anime en esos momentos de disfrute y así mismo poder saber si sintieron esos sentimientos o no

Análisis: Al analizar las respuestas podemos entender que a casi la gran mayoría aserto diciendo que si sintieron algún tipo de emoción fuerte por el anime y sus escenas dando a entender que la menos parte quizás no sintió una emoción muy fuerte o un poco de desinterés de su parte

10: ¿Crees que es más importante las escenas (sí) o la calidad de animación (no)?



Descripción: Analizando las opiniones personales y puestas para que los demás opinen sobre las escenas y de qué manera es más fácil que se transmitan las emociones a partir de las maneras en que lo ven en la animación

Análisis: Las personas decidieron que las escenas son más importantes para transmitir las emociones con los colores en cambio de la calidad de animación, dando a entender que no importa tanto lo que se ve si no el cómo lo transmiten, como por ejemplo que pueden ver solo figuras geométricas pero si son puestas en escenas para transmitir algo se entenderá

4.4 SUGERENCIAS Y PROPUESTAS

Tenemos que tener en cuenta que los colores son algo indispensable hoy en día para todo, para comunicarnos entre las personas, como persuasión y hasta como una manera de comunicar cosas complejas con solo dibujos y colores.

Teniendo como objetivo la enseñanza temprana de estos significados a temprana edad, hablando en si de un aprendizaje más psicológico y no general nada más para así mismo, tener en cuenta más las cosas que nos rodean y sin intenciones de caer más fácil mente en las malas interpretaciones de lo que vemos en la televisión.

La psicología del color es importante y es hora de aprender aplicarla en el eLearning.

El aprendizaje es un campo muy amplio y hay tanta información sobre estos temas que es difícil saber por dónde empezar. Lo que es bastante evidente, sin embargo, es que el color juega un papel clave en la creación de un entorno que fomente el aprendizaje.

Utilizar el color adecuado, así como la correcta combinación y colocación puede afectar en gran medida las emociones, la atención y el comportamiento de las personas cuando se está aprendiendo.

Incluso la investigación con pacientes de Alzheimer ha demostrado que el color mejora la memoria y que los alumnos recuerdan las imágenes a color con más facilidad que las imágenes en blanco y negro

Hablando así mismo los colores pueden ser beneficiosos en algunos casos como los siguientes.

Concentración

Usted probablemente ya sabe esto, con sólo echar un vistazo a un bosque o un campo, su mente logra mayor concentración y armonía. Esto es porque los colores de baja longitud de onda, como es el verde, promueven la calma, y mejoran la eficiencia y la concentración.

Por eso es que el verde es un color excelente para mejorar la concentración de sus alumnos en los cursos eLearning. Aparte, el verde es uno de los colores más relajantes para los ojos, ya que nos recuerda a la naturaleza. Es por eso que las estrellas de televisión permanecen en la "sala verde", ya que es un espacio de relajación.

El verde es un buen color para mantener la concentración y la claridad a largo plazo, por lo que es una buena elección para una oficina - en lugar de el rojo, que es visto como estimulante y emocionante. Tal vez esto ayuda a corto plazo, pero la estimulación tiende a disminuir con el tiempo.

Algunos estudios han demostrado que las personas que trabajan en oficinas verdes tienen mayores índices de satisfacción en el trabajo, y se ha demostrado que los consumidores pasan más tiempo de compras en las tiendas que están pintadas de color verde

Otro estudio, dirigido por la Dr. Kate Lee, examinó a 150 estudiantes universitarios. Ella dio al grupo una tarea aburrida y monótona que consistía en pulsar una serie de números una y otra vez a medida que leían una pantalla. A los estudiantes se les dijo que no presionaran las teclas cuando el número tres apareciera en la pantalla. A continuación, se les dio un descanso, en este tiempo la mitad del grupo vio un techo verde, mientras que los otros miraban a un techo de concreto. Sorprendentemente, la investigación mostró que los estudiantes que vieron el verde cometieron menos errores y tuvieron un mejor nivel de concentración.

Con esto la Dr. Lee planteó la hipótesis de que el techo verde proporcionó una "experiencia restauradora", que ayudó a aumentar los recursos mentales de los estudiantes que participaron en el estudio. Esto significa que si sus estudiantes están cansados y aburridos de su material, puede, por ejemplo, añadir una que otra vez una pantalla verde de restauración, una escena del bosque o algún otro elemento para darles un poco de descanso. Lee cree que mirar un espacio verde podría proporcionar un momento de revitalización para los trabajadores que están luchando para concentrarse.

Ánimo

Algunos teóricos sostienen que un ambiente con color naranja aumenta el suministro de oxígeno al cerebro, promueve la estimulación de la actividad mental, mientras que al mismo tiempo afloja las inhibiciones de las personas. Un aumento del suministro de oxígeno también conduce a una sensación de fortaleza y energías para hacer las cosas. Algunos incluso han sugerido que las clases para hacer evaluaciones se deberían pintar de naranja para estimular las mentes de los estudiantes.

Pero esto tiene un costo - evite los colores naranja chillones si sus estudiantes son jóvenes y, naturalmente, llenos de energía. Este no es un buen color para aquellos propensos a la sobre estimulación.

El naranja se debe utilizar con moderación y en dosis reducidas. Muchos estudios han encontrado que cuando se utiliza para destacar una función en específico o parte del contenido en la pantalla, los niveles de atención de los alumnos aumentan. Por lo tanto, podemos decir que cuando usted está buscando resaltar ciertos hechos o información importante, el color naranja puede ser la opción ideal.

Productividad

Algunas investigaciones sugieren que las personas con trabajo altamente intelectual, que requiere una alta carga cognitiva, por ejemplo, programadores o académicos, son los más productivos en un entorno azul.

Azul es la mejor opción para aprender temas difíciles o complicados. El color azul se puede utilizar para ayudar a mejorar la comprensión de lectura también. Azul, en general, es un color relajante y calmante, los tonos más claros son más amigables para la vista, mientras que los más oscuras son más sobrios y serios.

Muchos psicólogos recomiendan el uso del color azul, y combinarlo con otro color como el naranja, especialmente para destacar la información (como hemos mencionado anteriormente).

Así que, en resumen, el azul es ideal para promover altos niveles de pensamiento, pero en exceso puede crear una sensación de distanciamiento y frialdad, entonces la clave está en combinarlo con los colores correctos para darle vida al contenido.

Sea en el estudio, en nuestra casa o en nuestro vestuario usamos los colores para expresarnos, aunque no seamos conscientes de ello. Seguro que, al menos, los empleamos para conseguir ciertas sensaciones y crear ambientes más relajados o creativos.

Aunque creamos que el aprendizaje por colores es algo que atañe al aprendizaje en edad infantil, su empleo es muy beneficioso a cualquier edad, sobre todo en sus efectos a la hora de estudiar y recordar información.

La psicología de los colores ha demostrado que los colores nos transmiten sensaciones, afectan a nuestro humor y son útiles a la hora de estimular la creatividad, de trabajar el razonamiento y ser innovadores.

Combinar colores en los contenidos educativos o en cualquier información que manejamos nos predispone a enfrentarnos de diferente manera a esa tarea, según los tonos empleados y las sensaciones que nos causan.

El desarrollo educativo del niño atraviesa diferentes fases. A los 3 años, un niño ya está listo para aprender a contar algunos objetos y un poco antes habrá empezado a interesarse por los colores. Es el momento de enseñar a tu hijo a distinguir los colores y a conocer los números para contar.

Aprender a contar o a distinguir los colores no tiene por qué ser una tarea aburrida y costosa. Podemos enseñar a nuestros hijos a través de divertidas técnicas, con cuentos, con canciones y con juegos. ¡Incluso con poesías! De esta manera, además de aprender, los niños se divertirán y nosotros estaremos disfrutando de un tiempo preciosos con ellos.

Antes de aprender a contar, el niño puede aprender a reconocer los números. Dibuja los números en cartulinas y juega con él hasta que aprende cuál es cada número. Para que aprenda a escribir los números, lo mejor es que imite el número de la cartulina dibujándolo con el dedo en la arena o en una pizarra, pero siempre con un tamaño grande.

Una vez sepa cómo son los números, habrá que enseñarle a contar. Se puede aprender a contar por medio de divertidos juegos:

1. Juego de bloques de construcción

Un ejemplo es contar las piezas, por ejemplo, de su juego de bloques de construcción. Podemos pedirle que vaya colocando un número determinado de piezas y así irá aprendiendo las cantidades.

2. Dibujos

Las cartulinas con dibujos van a ser nuestras mejores aliadas a la hora de enseñar a contar a nuestros hijos.

3. Canciones infantiles

Podemos recurrir también a las canciones infantiles para aprender los números. Una forma de aprendizaje con la que apenas notarán el esfuerzo.

4. Actividades cotidianas

Y en el día a día, podemos aprovechar cualquier oportunidad para pedirle que coja un número determinado de cosas, como los cubiertos para toda la familia a la hora de comer o que ponga una servilleta delante de cada comensal.

Cómo aprender a distinguir los colores

Para que los niños aprendan los colores tenemos una gran cantidad de juegos y técnicas originales:

1. Día del color

Una de las que más nos gustan es instaurar el día del color. Elegimos un color que será el predominante durante todo el día, eligiendo la ropa de ese color y señalando todos los objetos de ese mismo color que tengamos por la casa.

2. Veo Veo

Otro juego divertido para aprender los colores es una adaptación del clásico 'veo veo', pero esta vez con colores. Se elige un color, por ejemplo el rojo y el niño tiene que 'ver' todas las cosas que haya cerca de ese color.

3. Dibujos

Aunque al igual que ocurre en el aprendizaje de los números, los dibujos en las cartulinas son siempre una gran opción. Dibujando objetos representativos de cada color, los niños aprenderán a diferenciarla rápidamente.

4. Actividades cotidianas

El aprendizaje de los colores se puede reforzar durante otras actividades cotidianas recordándole al niño de qué color es cada cosa.

5. Cuentos infantiles

A la hora del cuento, podemos pedirle que identifique los colores que aparecen en la historia que le estamos contando.

Una vez que los colores estén afianzados en la vida del niño, podemos dar un paso más y enseñarle los colores en inglés por medio de divertidas canciones.

4.5 CONCLUSIONES

Como el final de la investigación podemos dar a entender que el entendimiento de los colores y toda su gama de significados en todo el mundo es un tema tan extenso que más de 120 hojas podrían ser pocas, así mismo se puede limitar al final a un pensamiento personal de cada uno, ya que, a cada persona le hace sentir algo diferente cada color por sí mismo, y haciendo una encuesta incluso a un solo país connotaría resultados muy diferentes y por lo tanto un tanto confusos para realizar una respuesta concreta.

Aun así es algo maravilloso la forma en que algo que vemos no hace sentir algo, trayéndonos recuerdos del pasado e incluso reviviendo sensaciones que alguna vez sentimos en nuestra vida, y que todo ello se pueda traspasar a una escena de animación creada por ordenador y que aquel personaje ficticio nos transmita sus emociones tan cual está siendo narrado en el momento y nos haga enfatizar con ellos como lo arriamos con una persona de la realidad.

4.6 BIBLIOGRAFIAS

- Título: Fundamentos de la teoría de los colores /por Harald Kuppens y traducción de Michael Faber-Kaiser.
Autor: Kuppens, Harald
Materia: COLOR EN ARTE ; DISEÑO GRAFICO ; COLORES ;
- Título: El libro de los colores pastel /por Dale Russell.
Autor: Rusell, Dale
Materia: DISEÑO GRAFICO ; COLOR - CUADROS - DIAGRAMAS ;
- Título: El arte del color /por Johannes Itten.
Autor: Itten, Johannes
Materia: PINTURA - DISEÑO ; COLORES ; DISEÑO GRAFICO
- Título: El cubo de los colores /Alfred Hicethier ; traducción V. Lamiquiz J. Diez.
Autor: Hicethier, Alfred.
Materia: PINTURA - DISEÑO. ; DISEÑO GRAFICO. ; COLORES. ; DISEÑO.
- Título: Diseño grafico digital /por Wucius Wong.
Autor: Wong, Wucius
Materia: COLORES - FUENTES ; TIPOGRAFIA - COMPOSICIONES ; DISEÑO ; FOTOGRAFIAS - IMAGEN
- Título: Manual de Photoshop 6/por Adele Greenberg.
Autor: Greenberg, Adele.
Materia: PHOTOSHOP ; DIGITALIZACION - COLORES ; COMPUTACION
- Título: Los lenguajes del Comic/por Daniele Barbieri [y] Traducción de Juan Carlos Gentile Vitale.
Autor: Barbieri, Daniele
Materia: DIBUJO ; CARICATURAS ; DISEÑO GRAFICO ; ANIMACION (CINEMATOGRAFIA)
- Título: Multimedia: Manual de referencia/Tay Vaughan; Traducido por: Lirola Antonio.
Autor: Vaughan, Tay.
Materia: DISEÑO-ENSAMBLAJE ; MULTIMEDIA ; ANIMACION-INTERNET
- Título: Turismo alternativo: Servicios turísticos diferenciados: animación, turismo de aventura, turismo cultural, ecoturismo, turismo recreativo /por Francisco Manuel Zamorano Casal.
Autor: Zamorano Casal, Francisco Manuel
Materia: ACTIVIDADES RECREATIVAS ; TURISMO ; TURISMO - ADMINISTRACION ; ECOLOGIA HUMANA ;

- Título: 1 World manga/por Annette Roman.
Autor: Roman, Annette
Materia: CIDES ; CUENTOS - CARICATURAS ; GUERRA ;

- Título: 1 World manga: Passages/por Annette Roman.
Autor: Roman, Annette
Materia: CUENTOS - CARICATURAS ; GUERRA ; CIDES

- Título: 1 World manga: Passage 6/por Annette Roman.
Autor: Roman, Annette
Materia: CUENTOS - CARICATURAS ; CIDES ; GUERRA ;

- Título: 1 World manga: Passages 3/por Annette Roman.
Autor: Roman, Annette
Materia: CUENTOS - CARICATURA ; CIDES ; GUERRA ;

- VENTOSA PÉREZ, Víctor J. Fuentes de la animación sociocultural en Europa. Madrid: Editorial Popular, D.L. 1993. 206 p. ISBN 84-7884-115-6.

- Una educación para el desarrollo: la animación sociocultural. Paulo Freire [et al.]. Madrid: Fundación Banco Exterior, 1988. 188 p. ISBN 84-86884-58-6.

- TORRES LECHUGA, Pedro. Metodología de la acción participativa juvenil. [Sevilla]: Instituto Andaluz de la Juventud, 2009. 415 p. ISBN 978-84-692-2994-1

- PUIG PICART, Toni. Animación sociocultural: cultura y territorio. Madrid: Editorial Popular, D.L. 1988. 135 p. ISBN 84-86524-81-4.

- Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón, de Eva Heller

- Color: proyecto y estética en las artes gráficas, de Fabris- Germani

- Art de la couleur, de Johannes Itten

4.7 ANEXOS

Manga: término que se aplica normalmente a las historietas japonesas. Se le compara a menudo con los comics occidentales. Sin embargo, la industria del manga en Japón (su país de origen) es inmensa y trata un inabarcable número de temáticas; amén de que un solo volumen puede ser tan grueso como un libro (entre sus muchas características).

Anime: ¿sabías que esta palabra fue tomada del idioma francés? Curiosidades aparte, Anime hace referencia a cualquier obra de animación que tiene su origen en Japón. Una industria de la animación que, en dicho país, tiene la misma importancia que la industria cinematográfica en Estados Unidos

Shōnen: significa algo así como “chaval” y está enfocado a chicos preadolescentes y adolescentes, en principio entre los 8 y los 18 años. Dentro de esta clasificación solemos encontrar series de acción, lucha y deportes; suele estar protagonizado por un chico dentro de esta demografía y tener ciertas dosis de humor. Ejemplos: ‘Naruto’, ‘Death Note’, ‘One Piece’, ‘Bola de Dragón’, ‘Hunter x Hunter’, ‘Love Hina’, ‘Gintama’.

Shōjo: significa “chica” y está enfocado a chicas preadolescentes y adolescentes, en principio entre los 8 a los 18 años. En las historias predominan las relaciones en general y el romance en particular. Los géneros son variados, pero son habituales la fantasía y las magical girls. Ejemplos: ‘Sailor Moon’, ‘Kimi ni Todoke’, ‘No me lo digas con flores’, ‘Card Captor Sakura’, ‘Natsume’, ‘Bakemonogatari’.

Josei: significa “mujer” y está enfocado a mujeres jóvenes y adultas que pueden ir desde los últimos años de la adolescencia hasta los 50 años. Suelen huir de representaciones idealizadas del romance, tratando sus temáticas de forma más realista, explícita y madura. Ejemplos: ‘Paradise Kiss’, ‘Nodame Cantabile’, ‘Nana’, ‘Usagi Drop’, ‘Gokusen’.

Seinen: está enfocado a hombres jóvenes y adultos que pueden ir desde los últimos años de la adolescencia hasta los 50 años. El trato de su contenido suele ser más complejo, maduro y explícito que el de las series catalogadas como shōnen, siendo más crudo en cuanto a la violencia (si la tiene) y más evidente en cuanto al sexo o el erotismo. En Japón, una forma de distinguir el seinen y el josei de sus versiones más “inocentes” es la complejidad de la escritura. Ejemplos: ‘Tokyo Ghoul’, ‘Ghost in the Shell’, ‘Akira’, ‘Mushishi’, ‘Monster’, ‘Cowboy Bebop’, ‘Steins; Gate’.

Kodomo: significa “niño” y son historias orientadas al público infantil, aptas para todos los públicos. Ejemplos: ‘Doraemon’, ‘Ikkyū-san’, ‘Happy Happy Clover’.

Yaoi: estas historias suelen ser sexualmente explícitas o insinuantes y relaciones sentimentales entre dos hombres, con cierto nivel de romance e intimidad. La versión light de este tipo de historias son los shōnen-ai. Ejemplos: ‘Junjou Romantica’, ‘Gravitation’.

Yuri: al igual que el yaoi, estas historias suelen ser sexualmente explícitas o insinuantes, con cierta madurez e intimidad, pero en este caso la relación sentimental es entre dos mujeres. La versión light de este tipo de historias son los shōjo-ai. Ejemplos: ‘Strawberry Panic’, ‘Aoi Hana’.

Ecchi: significa lascivo o sexy. El manganime catalogado aquí suele tener connotaciones sexuales de una forma más insinuante que explícita. Los desnudos, el fanservice, posturas provocadoras o la visibilidad de la ropa interior son algunos ejemplos de lo que puede contener. El grado siguiente sería el hentai.

Hentai: es el anime pornográfico. Relaciones sexuales explícitas, muestra de genitales y de ahí al infinito. No hay límites.

Kaiju: significa monstruo y es un término empleado para las historias con monstruos de dimensiones colosales. El ejemplo más claro es Godzilla. Ejemplos: 'Ataque a los titanes', 'Evangelion'.

Mecha: es un género derivado de la ciencia ficción, y el elemento esencial que lo define es la existencia de robots pilotados por humanos. Pueden ser mechas mecánicas ('Mazinger Z') que simplemente son controlados por una persona, o mechas biológicos ('Evangelion') que tienen conexión nerviosa (o similar) con el humano que los pilota. Otros ejemplos: 'La visión de Escaflowne', 'Full Metal Panic!', 'Gundam'. También se hacen distinciones entre robots normales o reales y super robots, que sería lo que hacen los 'Power Rangers' al juntar los robots individuales.

Idol: En Japón hay un todo un fenómeno montado alrededor de los idols, una cultura en sí misma casi. Este tipo de anime sigue a personas de la industria, generalmente personajes en su camino a convertirse súper estrellas y todo el esfuerzo (y relaciones) que hay detrás. Ejemplos: 'The iDOLM@STER', 'AKB0048'.

Slice of Life: no es que sea algo específico del anime, pero no es habitual encontrarlo con este término en otros ámbitos. Estas historias se caracterizan por su esencia mundana y cotidiana. Suelen tirar hacia el realismo y la rutina del día a día. Ejemplos: 'Barakamon', 'Silver Spoon'.

Spokon: es un término utilizado erróneamente por los seguidores occidentales, sobre todo hispanohablantes, para referirse a los animes deportivos. En realidad es un subgénero definido por protagonistas que hacen lo que sea por ser el mejor en su deporte, aunque suponga arriesgar la vida. En los animes deportivos (sport) en general, los protagonistas suelen jugar algún deporte o pertenecer a algún equipo, y los partidos o prácticas son parte importante del contenido. Ejemplos: 'Haikyuu', 'Hajime no Ippo', el 'Oliver y Benji' de toda la vida.

Game (juego): existen muchos animes que se podrían englobar dentro de una categoría general de la idea de jugar. Dentro podemos encontrar diferentes acercamientos, como el Virtual Game, con historias de personajes atrapados en juegos virtuales o jugando a videojuegos multijugador ('Sword Art Online'). También el Survival Game, en los que los personajes están atrapados en algún tipo de juego (generalmente sádico o violento) de supervivencia ('Gantz'). O simplemente todo se decide por juegos, como en 'No Game, no Life'.

Harem: estas historias tienen a un personaje masculino protagonista que, de alguna forma, está rodeado por múltiples personajes femeninos que giran en torno a él. Ejemplos: 'Love Hina', 'Haganai'. Cuando la protagonista es un personaje femenino y está rodeada por múltiples personajes masculinos suele llamarse Harem Inverso o Reverso. Ejemplos: 'Ouran High School Host Club', 'Fushigi Yuugi'.

Magical Girl: o mahō shōjo está caracterizado por historias protagonizadas por chicas que tienen algún poder especial u objeto mágico. Normalmente se dedican a salvar al mundo combatiendo con monstruos. Ejemplos: 'Sailor Moon', 'Sakura, cadavores de cartas', 'Puella Magi Madoka Magica'.

marco conceptual

Hablando de una manera generalizando el tema, hablare sobre aquella información que se pasa apercibido por la mayorías y algo que no suele llamar mucho la atención para los que no son personas más curiosas, sobre aquella importancia de los diferentes tipos de colores en el anime, en lo que vemos y básicamente en todo aquello que se clasifique como animación, ya que aunque no seamos conscientes de su reacción de ellos en nosotros, allí esta y somos víctima de sus efectos, tanto buenos como malos.

Veremos algunos conceptos que nos ayudara a entender de mejor manera el tema planteado.

Los colores:

El término color hace referencia a una experiencia visual, una impresión sensorial que recibimos a través de los ojos, independiente de la materia colorante de la misma. El mundo que nos rodea nos muestra la tonalidad. Las cosas que vemos no sólo se diferencian entre sí por su forma, y tamaño, sino también por su colorido. Cada vez que observamos la naturaleza o un paisaje urbano podemos apreciar la cantidad de colores que están a nuestro alrededor gracias a la luz que incide sobre los objetos. (Pérez, Mariana.)

Cuando hablamos de color, nos referimos a una impresión producida en nuestros órganos visuales (ojos), e interpretada por nuestros centros nerviosos (cerebro), por un tono de luz específico del espectro cromático.

Todos los colores están contenidos en el espectro de la luz visible, pero en distintas longitudes de onda que nuestra percepción puede captar por separado, e identificar como colores específicos. (María Estela Raffino.)

La animación:

La animación es el proceso que logra dar movimiento a dibujos u objetos inanimados por lo general. Esto es posible gracias a una secuencia de dibujos o fotografías que al estar ordenadas consecutivamente logran generar un movimiento creíble ante nuestros ojos, los cuales se prestan al juego de la ilusión visual. Por ejemplo si queremos generar la sensación de una caminata en un personaje, deberíamos dibujar cada uno de los pasos que realizará en hojas separadas (cada hoja dibujada con una pose distinta se define o se conoce como "fotograma" o "frame") para que al pasarlos consecutivamente, percibamos la sensación de movimiento.

La calidad de este movimiento dependerá de la paciencia, esfuerzo y dedicación que le dediquemos al proceso. (Pixel Creativo)

Según el sitio de Wikipedia, podemos definir la animación como “un método donde figuras son manipuladas para parecer imágenes en movimiento”, pero claro, es obvio que si buscaras la definición de Wikipedia no estarías aquí.

Por esto es importante que analicemos diferentes definiciones para entender lo que comprende (y lo que no) la animación. Una definición similar a la de Wikipedia es la que otorga el diccionario de Cambridge, el cual escribe que la animación es “imágenes en movimiento creadas a partir de dibujos, modelos, etc, que son fotografiados o creados por computadora.”, mientras que The Chicago School of Media Theory (La Escuela de Chicago de Teoría de los Medios) nos ofrece lo que creo que es la mejor definición que encontré en el internet y que no citaré completo el escrito, pues es una entrada de 1,377 palabras que busca explicar, definir e incluso argumentar en contra de las diferentes definiciones de animación que existen allá afuera. (Osvaldo M)

El anime:

El concepto de anime, de todos modos, aparece con más frecuencia relacionado a una palabra japonesa que alude a la animación. La noción, en este marco, se usa para nombrar a los dibujos animados de origen japonés.

El anime es un fenómeno cultural y de entretenimiento que goza de gran popularidad a nivel internacional. Se trata de un arte que está vinculado al manga (las historietas japonesas), el cosplay (el uso de disfraces) y otras disciplinas y tendencias.

(Julián Pérez Porto y María Merino)

En tierra japonesa y ahora gracias a la increíble y fabulosa repercusión que el arte ha tenido pasando las fronteras del Japón, el término anime se utiliza indistintamente para designar tanto a los dibujos animados que tienen procedencia japonesa como a la técnica de animación que los produce en tierra nipona.

Tradicionalmente y desde su nacimiento allá por comienzos del siglo XX, el anime se ha producido a mano, aunque claro y como consecuencia de la innovación tecnológica que ha habido en este campo en los últimos años, hoy en día la computadora se ha convertido en otro de los medios esenciales y más usados para la producción de cualquier animé japonés. (Florencia Ucha)

Significado de los colores:

Las personas somos estimuladas desde que estamos en este mundo, y uno de los elementos que llama la atención son los colores que nos proporciona la vida y son percibidos a través de nuestros ojos.

Los colores comunican y es necesario tener cierta noción sobre el significado de cada uno de ellos, y como estos pueden lograr impulsar e incitar a las personas. Aunque no seamos diseñadores ni decoradores, en ocasiones evitar usar un color no favorable para el diseño de una publicación, un flyer, o la página web; puede ser el primer paso de tener éxito

Es importante que el Community Manager, diseñadores gráficos, publicistas o profesionales a fin; conozcan esta información, ya que, nos permitirá comprender el mensaje que queremos transmitir en cada arte desarrollado.

(Yi Min Shum)